

PONG COLISÕES

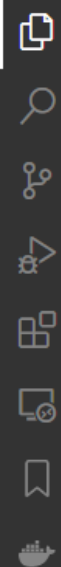
EXPLORADOR ...

- Pad.js
- Cpu.js
- Bola.js
- AULA1.html

▼ CANVAS2D

- AULA1.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js

```
16  iniciar(){
17      this.movendo=true;
18      this.dirx=-1;
19      this.diry=(Math.random()*10 > 5 ? -1 : 1);
20  }
21  // metodo
22  gerenciar(){
23      if(this.movendo){
24          this.x+=(this.dirx*this.vel)
25          this.y+=(this.diry*this.vel)
26          if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
27              this.dirx=-1;
28          }
29          if(this.x<=0){
30              this.dirx=1;
31          }
32          if(this.y>=(this.ctx.canvas.height-this.altura)){
33              this.diry=-1;
34          }
35          if(this.y<=0){
36              this.diry=1;
37          }
38          if(
39              (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
40              (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
41          ){
42              this.dirx*=-1;
43              this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.altura/2)))/16;
44          }
45      }
46  }
47  //metodo
48  desenhar(){
```



EXPLORADOR

CANVAS2D

AULA1.html
Bola.js
CORES.jpg
CORES2.jpg
Cpu.js
Jogador.js
jogador.png
NAVE.png
Pad.js

> ESTRUTURA DO CÓDIGO
> LINHA DO TEMPO

Pad.js

Cpu.js

Bola.js

AULA1.html

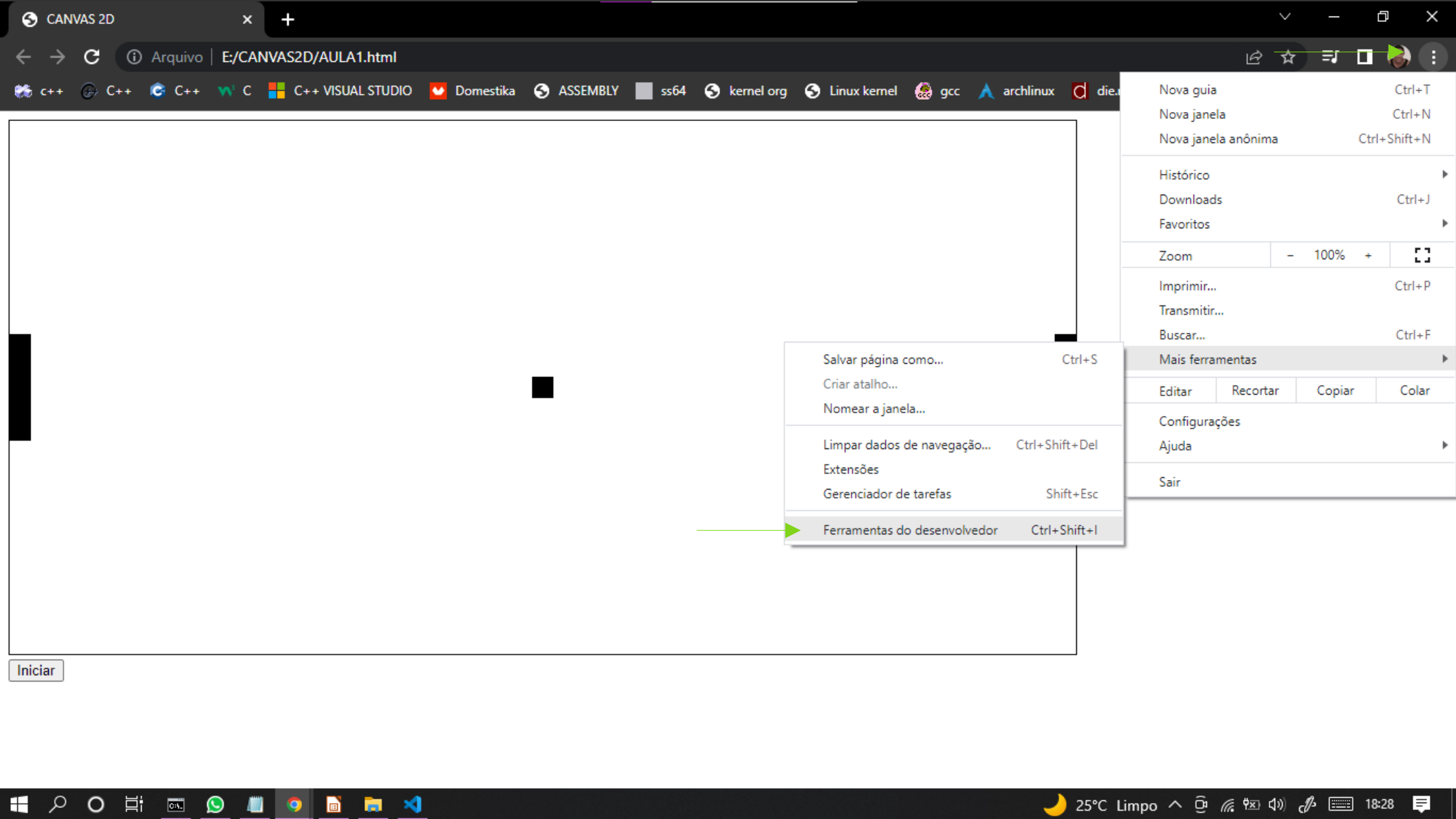
Bola.js > Bola > iniciar

```
12     this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
13
14     }
15
16     iniciar(){
17         this.movendo=true;
18         this.dirx=-1;
19         // this.diry=(Math.random()*10 > 5 ? -1 : 1);
20     }
21     // metodo
22     gerenciar(){
23         if(this.movendo){
24             this.x+=(this.dirx*this.vel)
25             this.y+=(this.diry*this.vel)
26             if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
27                 this.dirx=-1;
28             }
29             if(this.x<=0){
30                 this.dirx=1;
31             }
32             if(this.y>=(this.ctx.canvas.height-this.altura)){
33                 this.diry=-1;
34             }
35             if(this.y<=0){
36                 this.diry=1;
37             }
38             if(
39                 (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
40                 (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
41             ){
42                 this.dirx*=-1;
43                 this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.altura/2)))/16;
44             }
```

Comente essa linha só para
testar

EXPLORADOR
CANVAS2DAULA1.html
Bola.js
CORES.jpg
CORES2.jpg
Cpu.js
Jogador.js
jogador.png
NAVE.png
Pad.jsPad.js Cpu.js Bola.js AULA1.html
Bola.js > Bola > gerenciar

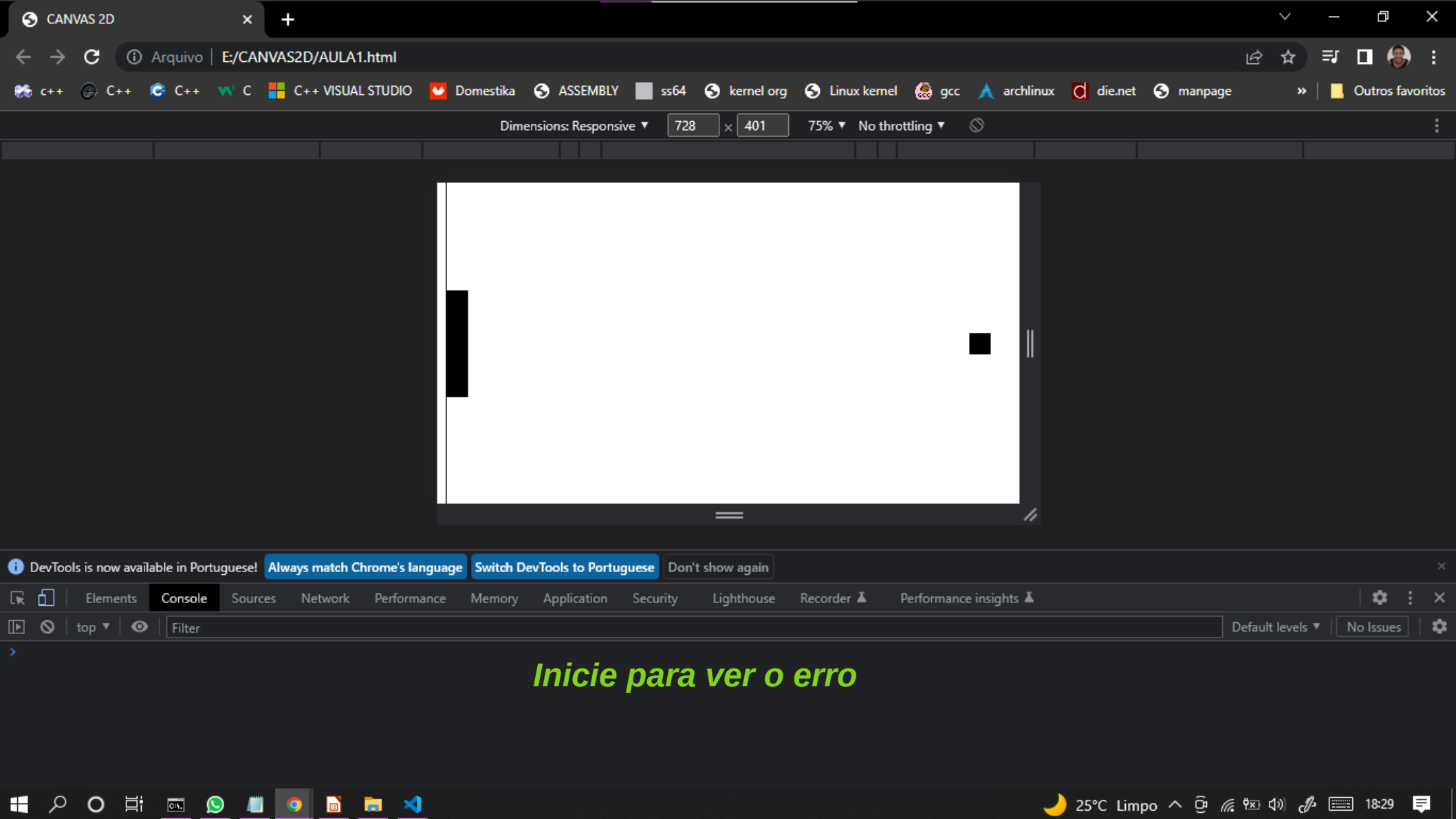
```
20 }
21 // metodo
22 gerenciar(){
23     if(this.movendo){
24         this.x+=(this.dirx*this.vel)
25         this.y+=(this.diry*this.vel)
26         if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
27             this.dirx=-1;
28         }
29         if(this.x<=0){
30             this.dirx=1;
31         }
32         if(this.y>=(this.ctx.canvas.height-this.altura)){
33             this.diry=-1;
34         }
35         if(this.y<=0){
36             this.diry=1;
37         }
38         if(
39             (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
40             (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
41         ){
42             this.dirx*=-1;
43             this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.altura/2)))/16;
44             console.log(this.diry);
45         }
46     }
47 }
48 //metodo
49 desenhar(){
50     this.gerenciar();
51     this.ctx.fillStyle="#000";
52     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
```



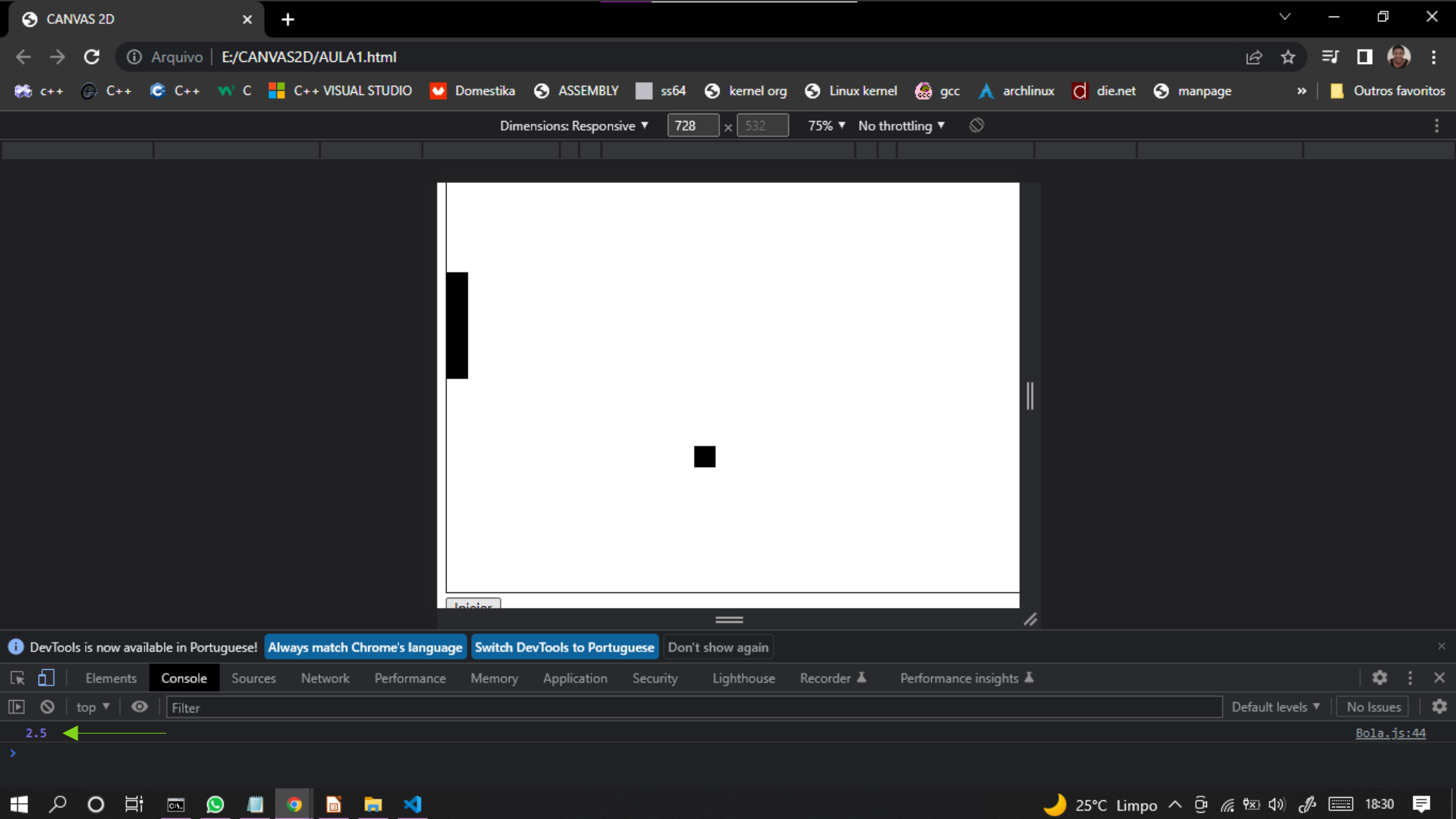
Iniciar

- Salvar página como... Ctrl+S
- Criar atalho...
- Nomear a janela...
- Limpar dados de navegação... Ctrl+Shift+Del
- Extensões
- Gerenciador de tarefas Shift+Esc
- Ferramentas do desenvolvedor Ctrl+Shift+I

- Nova guia Ctrl+T
- Nova janela Ctrl+N
- Nova janela anônima Ctrl+Shift+N
- Histórico
- Downloads Ctrl+J
- Favoritos
- Zoom - 100% +
- Imprimir... Ctrl+P
- Transmitir...
- Buscar... Ctrl+F
- Mais ferramentas
- Editar Recortar Copiar Colar
- Configurações
- Ajuda
- Sair



Inicie para ver o erro



EXPLORADOR

▼ CANVAS2D

AULA1.html
Bola.js
CORES.jpg
CORES2.jpg
Cpu.js
Jogador.js
jogador.png
NAVE.png
Pad.js

> ESTRUTURA DO CÓDIGO

> LINHA DO TEMPO

Pad.js

Cpu.js

Bola.js

AULA1.html

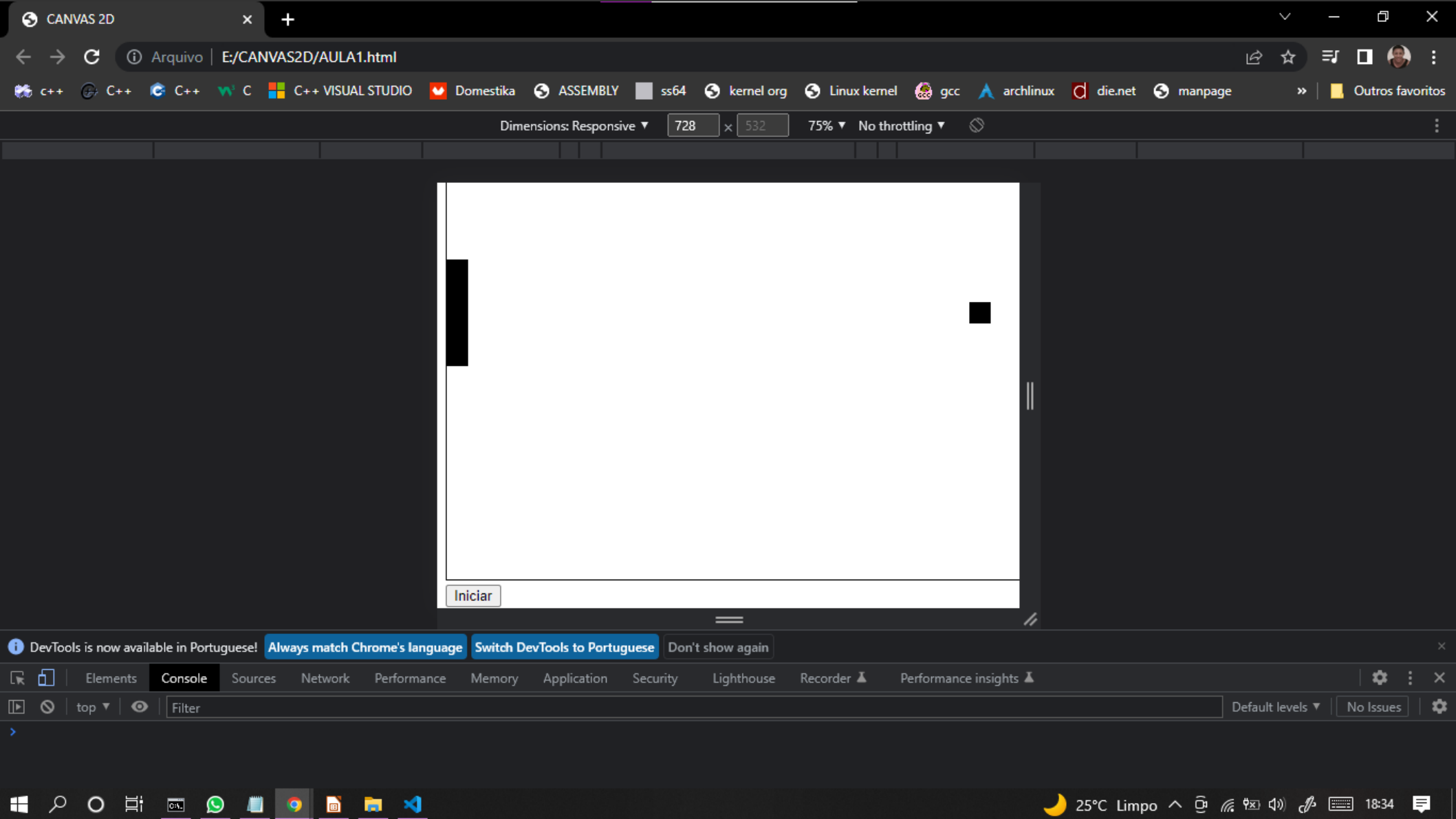
Bola.js > Bola > gerenciar

```

20     }
21     // metodo
22     gerenciar(){
23         if(this.movendo){
24             this.x+=(this.dirx*this.vel)
25             this.y+=(this.diry*this.vel)
26             if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
27                 this.dirx=-1;
28             }
29             if(this.x<=0){
30                 this.dirx=1;
31             }
32             if(this.y>=(this.ctx.canvas.height-this.altura)){
33                 this.diry=-1;
34             }
35             if(this.y<=0){
36                 this.diry=1;
37             }
38             if(
39                 (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
40                 (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
41             ){
42                 this.dirx*=-1;
43                 this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
44                 console.log(this.diry);
45             }
46         }
47     }
48     //metodo
49     desenhar(){
50         this.gerenciar();
51         this.ctx.fillStyle="#000";
52         this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);

```

Corrigindo o erro



Canvas 2D

Arquivo | E:/CANVAS2D/AULA1.html

c++C++C++C++C++VISUAL STUDIO

Domestika

ASSEMBLY

ss64

kernel.org

Linux kernel

gcc

archlinux

die.net

manpage

Outros favoritos

Dimensions: Responsive728x53275%No throttling

Erro resolvido ele deve bater no Meio e ser rebatido em linha reta E seu valor 0 de deslocamento E se bater nas pontas deve Deslocar para baixo e cima

DevTools is now available in Portuguese! Always match Chrome's language Switch DevTools to Portuguese Don't show again

ElementsConsoleSourcesNetworkPerformanceMemoryApplicationSecurityLighthouseRecorderPerformance insights

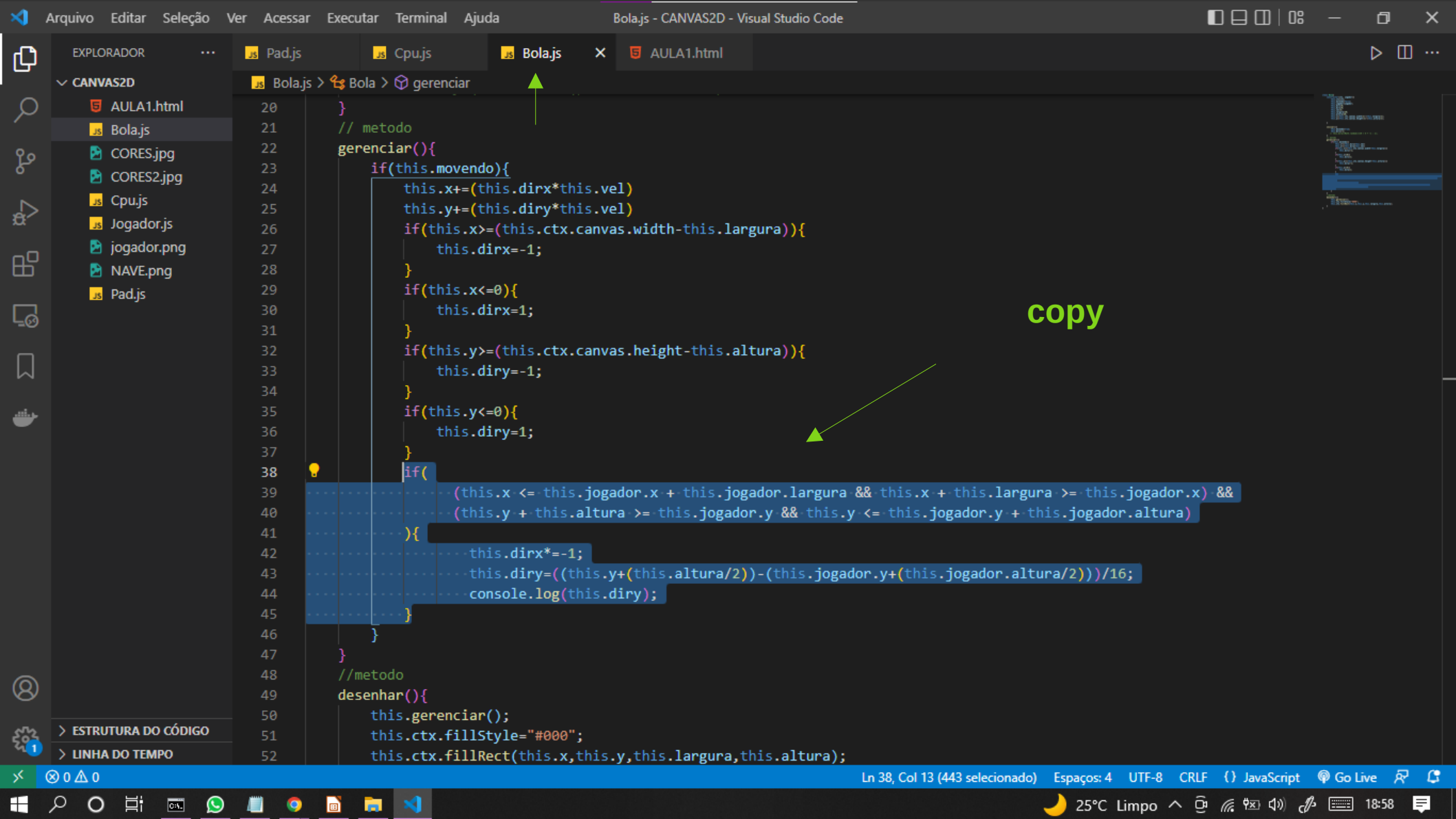
topFilter

0

Bola.js:44

Windows taskbar icons: File Explorer, Search, Task View, Calendar, WhatsApp, Chrome, VS Code, etc.

25°C Limpo 18:34



EXPLORADOR

CANVAS2D

AULA1.html
Bola.js
CORES.jpg
CORES2.jpg
Cpu.js
Jogador.js
jogador.png
NAVE.png
Pad.js

ESTRUTURA DO CÓDIGO

LINHA DO TEMPO

Pad.js

Cpu.js

Bola.js

AULA1.html

Cpu.js > Cpu

gerenciar

```

20     if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) < this.y +(this.altura/2)){
21         this.y-=this.vel;
22     }
23     if(this.bola.x+this.bola.largura < this.x){
24         this.x-=this.vel;
25     }
26 }else{
27     if(this.y > this.inicioY){
28         this.y-=this.vel;
29     }
30     if(this.y < this.inicioY){
31         this.y+=this.vel;
32     }
33     if(this.x > this.inicioX){
34         this.x-=this.vel;
35     }
36     if(this.x < this.inicioX){
37         this.x+=this.vel;
38     }
39 }
40 if(
41     (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
42     (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
43 ){
44     this.dirx*=-1;
45     this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
46     console.log(this.diry);
47 }
48 }
49 //metodo
50 desenhar(){
51     this.gerenciar();
52     this.ctx.fillStyle="#000";

```

Ln 43, Col 9

Espaços: 4

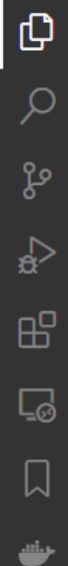
UTF-8

CRLF

() JavaScript

Go Live

paste



EXPLORADOR

CANVAS2D

- AULA1.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js

Pad.js

Cpu.js

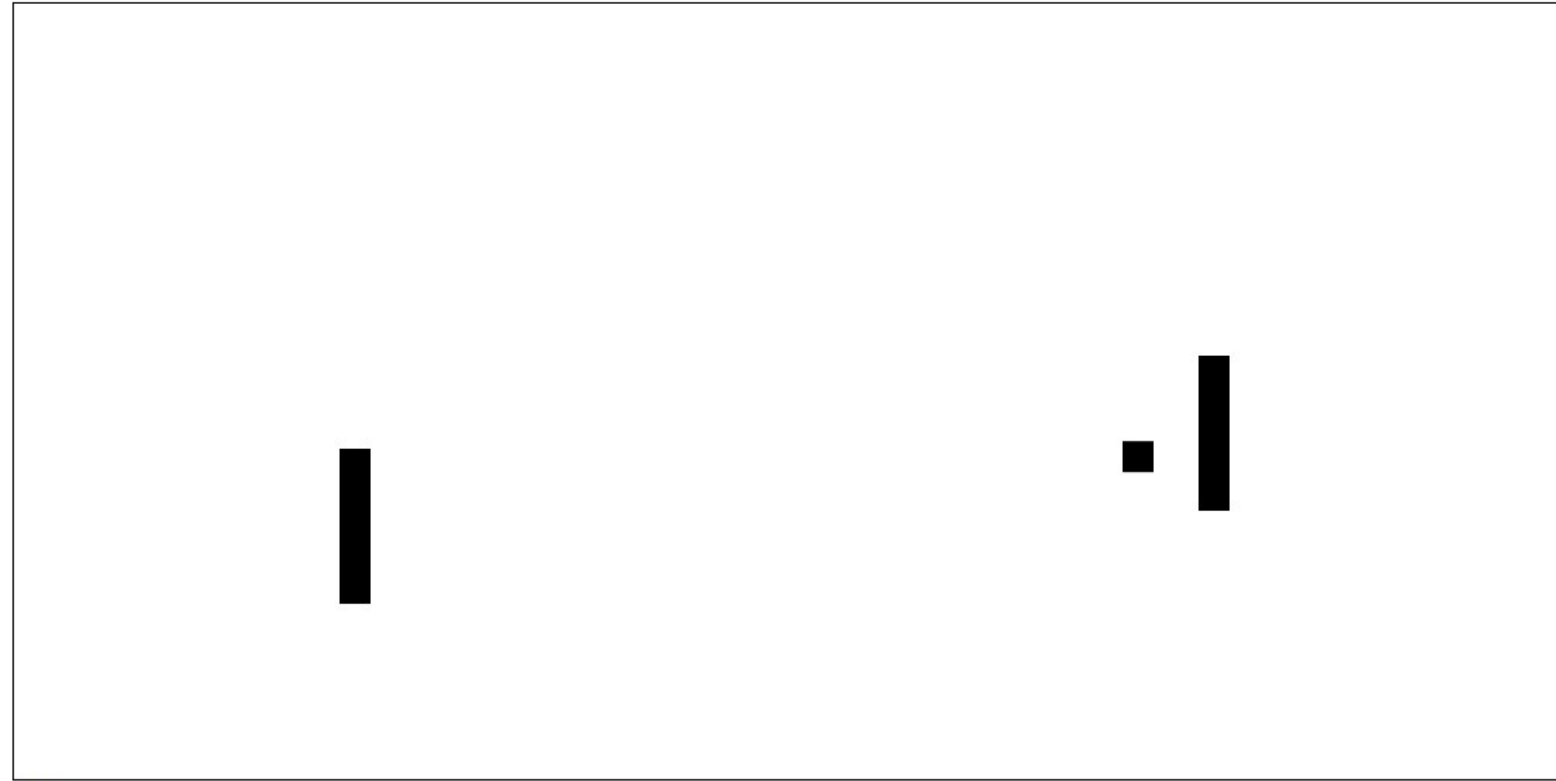
Bola.js

AULA1.html

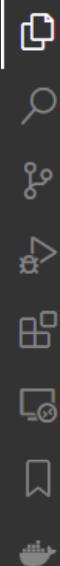
Cpu.js > Cpu gerenciar

```
20     if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) < this.y +(this.altura/2)){
21         this.y-=this.vel;
22     }
23     if(this.bola.x+this.bola.largura < this.x){
24         this.x-=this.vel;
25     }
26 }else{
27     if(this.y > this.inicioY){
28         this.y-=this.vel;
29     }
30     if(this.y < this.inicioY){
31         this.y+=this.vel;
32     }
33     if(this.x > this.inicioX){
34         this.x-=this.vel;
35     }
36     if(this.x < this.inicioX){
37         this.x+=this.vel;
38     }
39 }
40 if(
41     (this.x <= this.bola.x + this.bola.largura && this.x + this.largura >= this.bola.x) &&
42     (this.y + this.altura >= this.bola.y && this.y <= this.bola.y + this.bola.altura)
43 ){
44     this.bola.dirx*=-1;
45     this.bola.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.bola.y+(this.bola.altura/2)))/16;
46     console.log(this.diry);
47 }
48 }
49 //metodo
50 desenhar(){
51     this.gerenciar();
52     this.ctx.fillStyle="#000";
```

*Ele agora colide com
O jogador e a CPU*



Iniciar



EXPLORADOR



Pad.js

Cpu.js

Bola.js

AULA1.html



CANVAS2D

- AULA1.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js

Cpu.js > Cpu > constructor

```
1 class Cpu{
2   constructor(ctx,bola){
3     this.ctx=ctx;
4     this.bola=bola;
5     this.vel=2.5;
6     this.largura=20;
7     this.altura=100;
8     this.x=(this.ctx.canvas.width-this.largura);
9     this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
10    this.inicioX=this.x;
11    this.inicioY=this.y;
12  }
13
14  // metodo
15  gerenciar(){
16    if(this.bola.dirx > 0 && this.bola.x > this.ctx.canvas.width/2){
17      if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) > this.y +(this.altura/2)){
18        this.y+=this.vel;
19      }
20      if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) < this.y +(this.altura/2)){
21        this.y-=this.vel;
22      }
23      if(this.bola.x+this.bola.largura < this.x){
24        this.x-=this.vel;
25      }
26    }else{
27      if(this.y > this.inicioY){
28        this.y-=this.vel;
29      }
30      if(this.y < this.inicioY){
31        this.y+=this.vel;
32      }
33      if(this.x > this.inicioX){
```

Diminuindo a
Velocidade da
cpu

< 0 0 0

Ln 5, Col 22 Espaços: 4 UTF-8 CRLF {} JavaScript Go Live



