

PONG CPU REBOTE DINAMICO

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

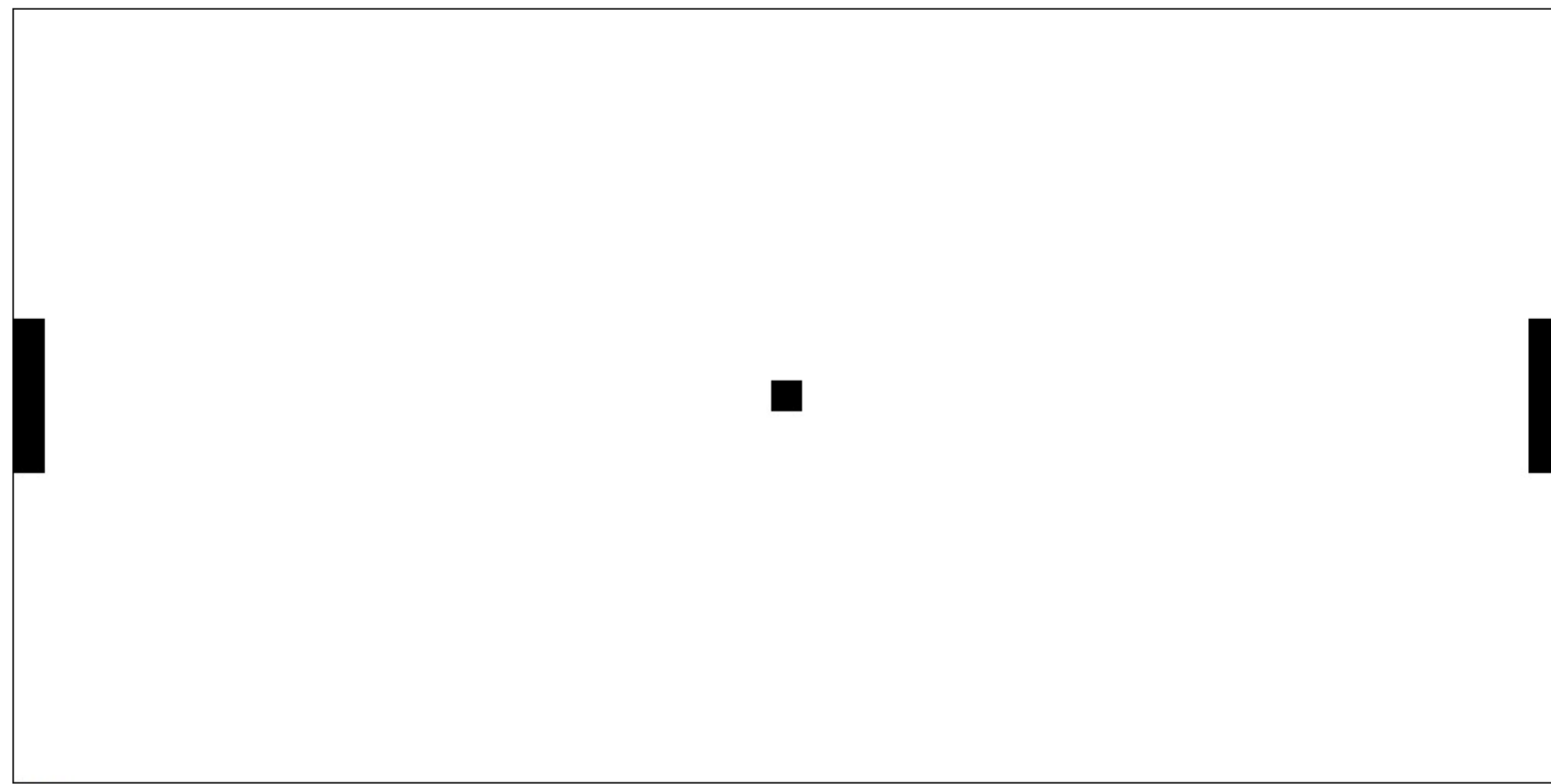
Bola.js > Bola > gerenciar

```

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);

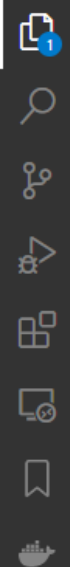
```

Ln 36, Col 31 Espaços: 4 UTF-8 CRLF () JavaScript Go Live 25°C Pred. lim... 23:26



*A bola agora
Rebate nas
Laterais e
Aumenta de
velocidade*

Iniciar



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 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    this.ymeio=Math.random()*this.altura;
13
14  }
15  // metodo
16  gerenciar(){
17    if(this.bola.dirx > 0 && this.bola.x > this.ctx.canvas.width/2){
18      if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) > this.y +(this.altura/2)){
19        this.y+=this.vel;
20      }
21      if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) < this.y +(this.altura/2)){
22        this.y-=this.vel;
23      }
24      if(this.bola.x+this.bola.largura < this.x){
25        this.x-=this.vel;
26      }
27    }else{
28      if(this.y > this.inicioY){
29        this.y-=this.vel;
30      }
31      if(this.y < this.inicioY){
32        this.y+=this.vel;
33      }
34    }
35  }
36 }
```



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

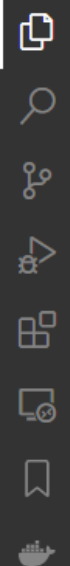
Cpu.js > Cpu

gerenciar

```

25         this.x-=this.vel;
26     }
27 }else{
28     if(this.y > this.inicioY){
29         this.y-=this.vel;
30     }
31     if(this.y < this.inicioY){
32         this.y+=this.vel;
33     }
34     if(this.x > this.inicioX){
35         this.x-=this.vel;
36     }
37     if(this.x < this.inicioX){
38         this.x+=this.vel;
39     }
40 }
41 if(
42     (this.x <= this.bola.x + this.bola.largura && this.x + this.largura >= this.bola.x) &&
43     (this.y + this.altura >= this.bola.y && this.y <= this.bola.y + this.bola.altura)
44 ){
45     this.bola.dirx*=-1;
46     this.bola.diry=((this.ymeio)-(this.bola.y+(this.bola.altura/2)))/20;
47     this.ymeio=Math.random()*this.altura;
48     //console.log(this.diry);
49 }
50 }
51 //metodo
52 desenhara(){
53     this.gerenciar();
54     this.ctx.fillStyle="#000";
55     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
56 }
57 }

```



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

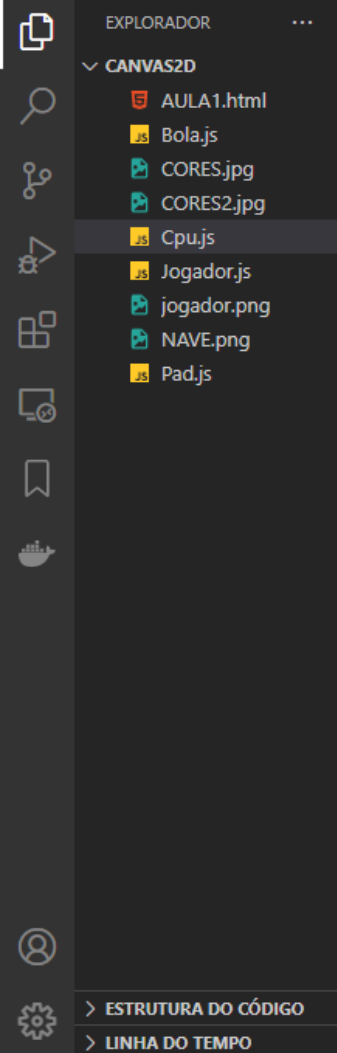
Bola.js

AULA1.html

Cpu.js > Cpu > gerenciar

```
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  this.ymeio=Math.random()*this.altura;
13
14  }
15  // metodo
16  gerenciar(){
17    if(this.bola.dirx > 0 && this.bola.x > this.ctx.canvas.width/2){
18      if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) > this.ymeio){
19        this.y+=this.vel;
20      }
21      if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) < this.ymeio){
22        this.y-=this.vel;
23      }
24      if(this.bola.x+this.bola.largura < this.x){
25        this.x-=this.vel;
26      }
27    }else{
28      if(this.y > this.inicioY){
29        this.y-=this.vel;
30      }
31      if(this.y < this.inicioY){
32        this.y+=this.vel;
33      }
34      if(this.x > this.inicioX){
35        this.x-=this.vel;
36      }
37      if(this.x < this.inicioX){
```





Cpu.js Cpu.js Bola.js AULA1.html

Cpu.js > Cpu > gerenciar

```
29         this.y-=this.vel;
30     }
31     if(this.y < this.inicioY){
32         this.y+=this.vel;
33     }
34     if(this.x > this.inicioX){
35         this.x-=this.vel;
36     }
37     if(this.x < this.inicioX){
38         this.x+=this.vel;
39     }
40 }
41 if(
42 (this.x <= this.bola.x + this.bola.largura && this.x + this.largura >= this.bola.x) &&
43 (this.y + this.altura >= this.bola.y && this.y <= this.bola.y + this.bola.altura)
44 ){
45     this.bola.dirx*=-1;
46     this.bola.diry=((this.bola.y+(this.bola.altura/2))-(this.y+(this.altura/2)))/20;
47     this.ymeio=Math.random()*this.altura;
48 }
49 }
50 //metodo
51 desenhar(){
52     this.gerenciar();
53     this.ctx.fillStyle="#000";
54     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
55 }
56 }
57 }
```



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

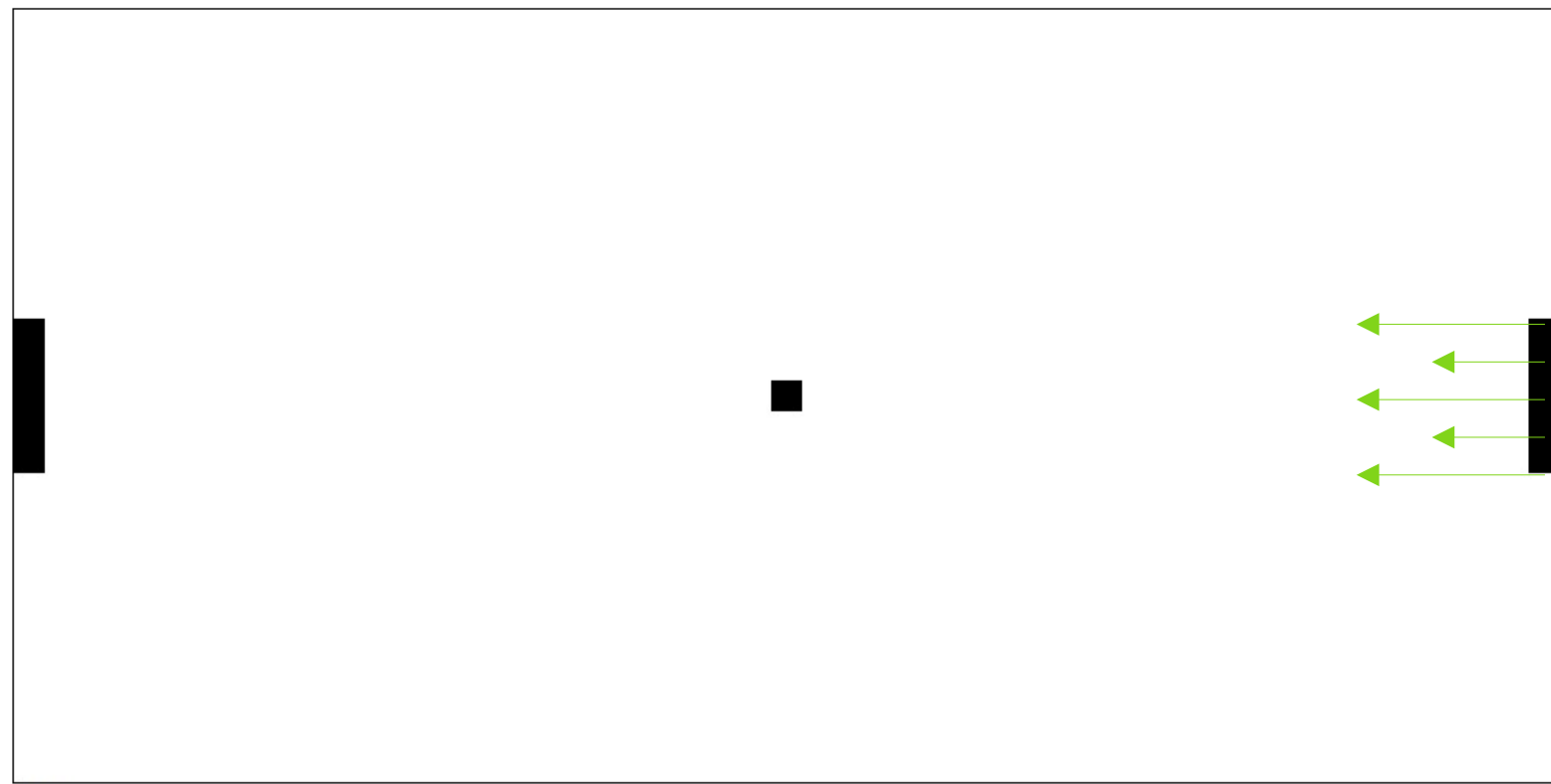
Bola.js

AULA1.html

Cpu.js > Cpu > gerenciar

```

1  this.bola=0;
2  this.vel=2.5;
3  this.largura=20;
4  this.altura=100;
5  this.x=(this.ctx.canvas.width-this.largura);
6  this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
7  this.inicioX=this.x;
8  this.inicioY=this.y;
9  this.ymeio=Math.random()*this.altura;
10 }
11 // metodo
12 gerenciar(){
13     if(this.bola.dirx > 0 && this.bola.x > this.ctx.canvas.width/2){
14         if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) > this.y+this.ymeio){
15             this.y+=this.vel;
16         }
17         if(this.bola.y + (this.bola.altura/2) < this.y+this.ymeio){
18             this.y-=this.vel;
19         }
20         if(this.bola.x+this.bola.largura < this.x){
21             this.x-=this.vel;
22         }
23     }else{
24         if(this.y > this.inicioY){
25             this.y-=this.vel;
26         }
27         if(this.y < this.inicioY){
28             this.y+=this.vel;
29         }
30         if(this.x > this.inicioX){
31             this.x-=this.vel;
32         }
33     }
34 }
35 
```

A cpu agora sempre
Rebate com um
Meio diferente

Meios aleatorios

