

PONG RECOMEÇANDO O JOGO

EXPLORADOR

CANVAS2D

AULA1.html
AULA2.html
Bola.js
CORES.jpg
CORES2.jpg
Cpu.js
Jogador.js
jogador.png
NAVE.png
Pad.js
Placar.js

ESTRUTURA DO CÓDIGO

LINHA DO TEMPO

AULA1.html

Bola.js

Placar.js

Bola.js > Bola > resetarBola

```

39
40
41     this.diry*=-1;
42 }
43 // colisão com o jogador
44 if(
45     (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
46     (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
47 ){
48     this.dirx*=-1;
49     this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
50     console.log(this.diry);
51 }
52 }
53 }
54 resetarBola(){
55     this.movendo=true;
56     this.dirx=-1;
57 }
58 //metodo
59 desenhar(){
60     this.gerenciar();
61     this.ctx.fillStyle="#000";
62     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
63 }
64 }
65

```

EXPLORADOR ... AULA1.html Bola.js Placar.js

CANVAS2D

- AULA1.html
- AULA2.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js
- Placar.js

- ESTRUTURA DO CÓDIGO
- LINHA DO TEMPO

Bola.js > Bola > gerenciar

```
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         // movimentação
25         this.x+=(this.dirx*this.vel)
26         this.y+=(this.diry*this.vel)
27         // colisão com bordas laterais
28         if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
29             this.dirx=-1;
30             pj1++;
31             this.resetarBola();
32         }
33         if(this.x<=0){
34             this.dirx=1;
35             pj2++;
36             this.resetarBola();
37         }
38         // colosão com bordas superior e inferior
39         if(this.y>=(this.ctx.canvas.height-this.altura)){
40             this.diry*=-1;
41         }
42         if(this.y<=0){
43             this.diry*=-1;
44         }
45         // colisão com o jogador
46         if(
47             (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
48             (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
49         ){
```

< 0 0 0

Ln 36, Col 36 Espaços: 4 UTF-8 CRLF () JavaScript Go Live

EXPLORADOR

▼ CANVAS2D

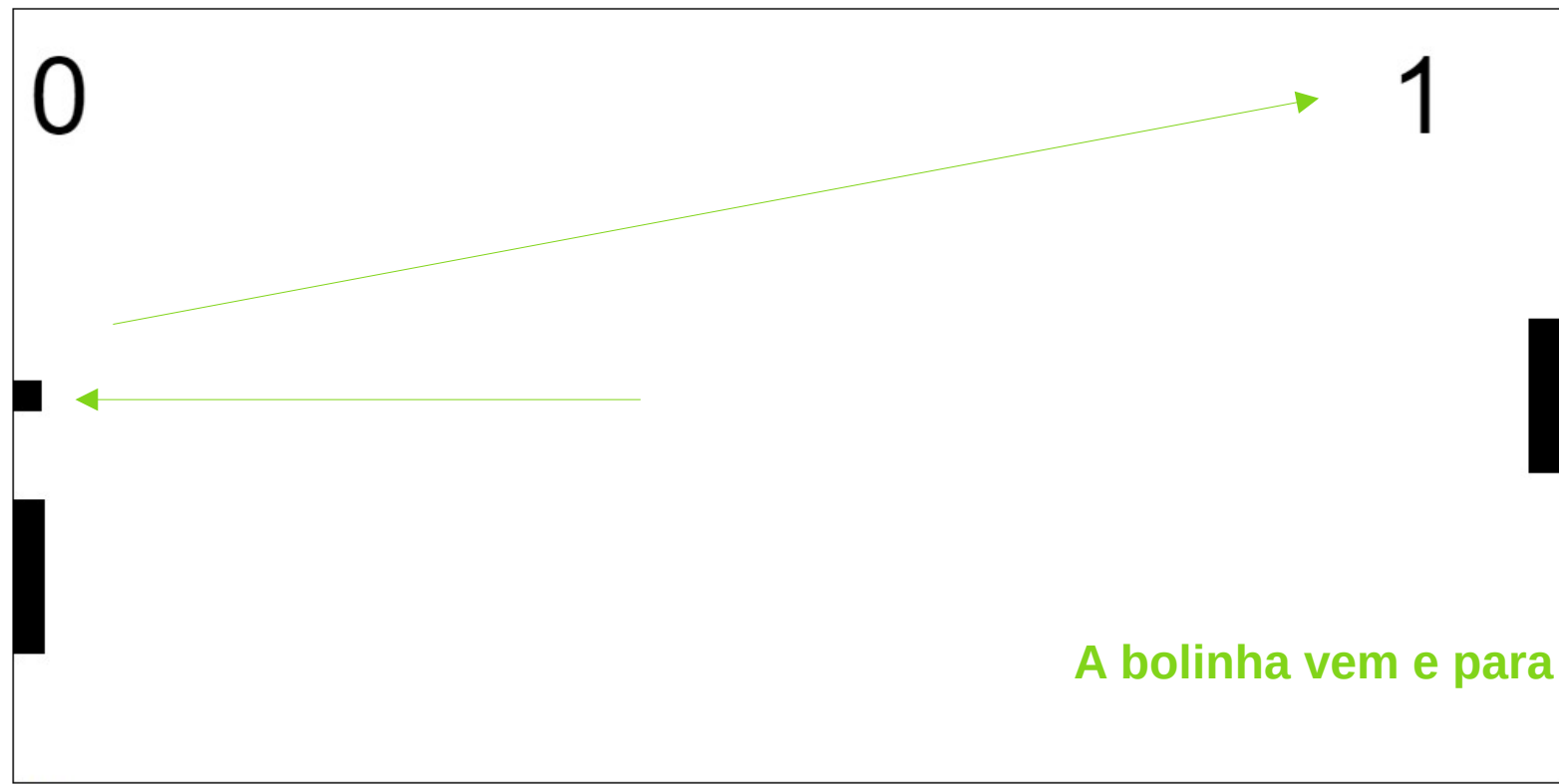
- AULA1.html
- AULA2.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js
- Placar.js

> ESTRUTURA DO CÓDIGO

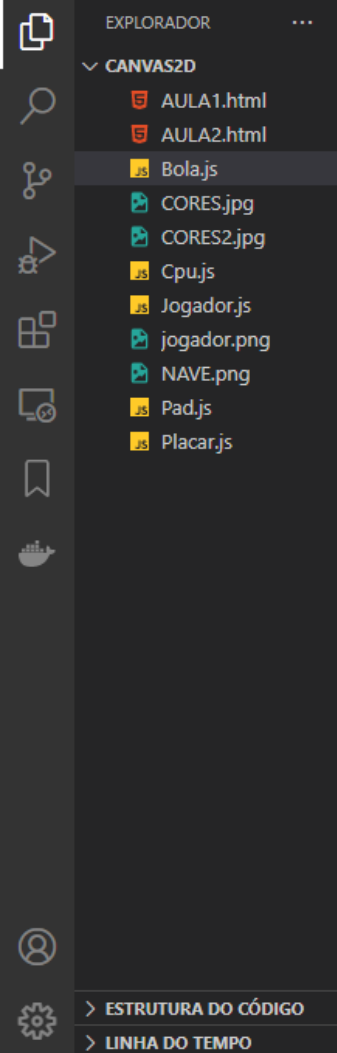
> LINHA DO TEMPO

AULA1.html Bola.js Placar.js

```
Bola.js > Bola > resetarBola
45 // Colisão com o jogador
46 if(
47     (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
48     (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
49 ){
50     this.dirx*=-1;
51     this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
52     console.log(this.diry);
53 }
54 }
55 }
56 resetarBola(){
57     this.movendo=false;
58     // this.dirx=-1;
59 }
60 //metodo
61 desenhara(){
62     this.gerenciar();
63     this.ctx.fillStyle="#000";
64     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
65 }
66 }
67
```



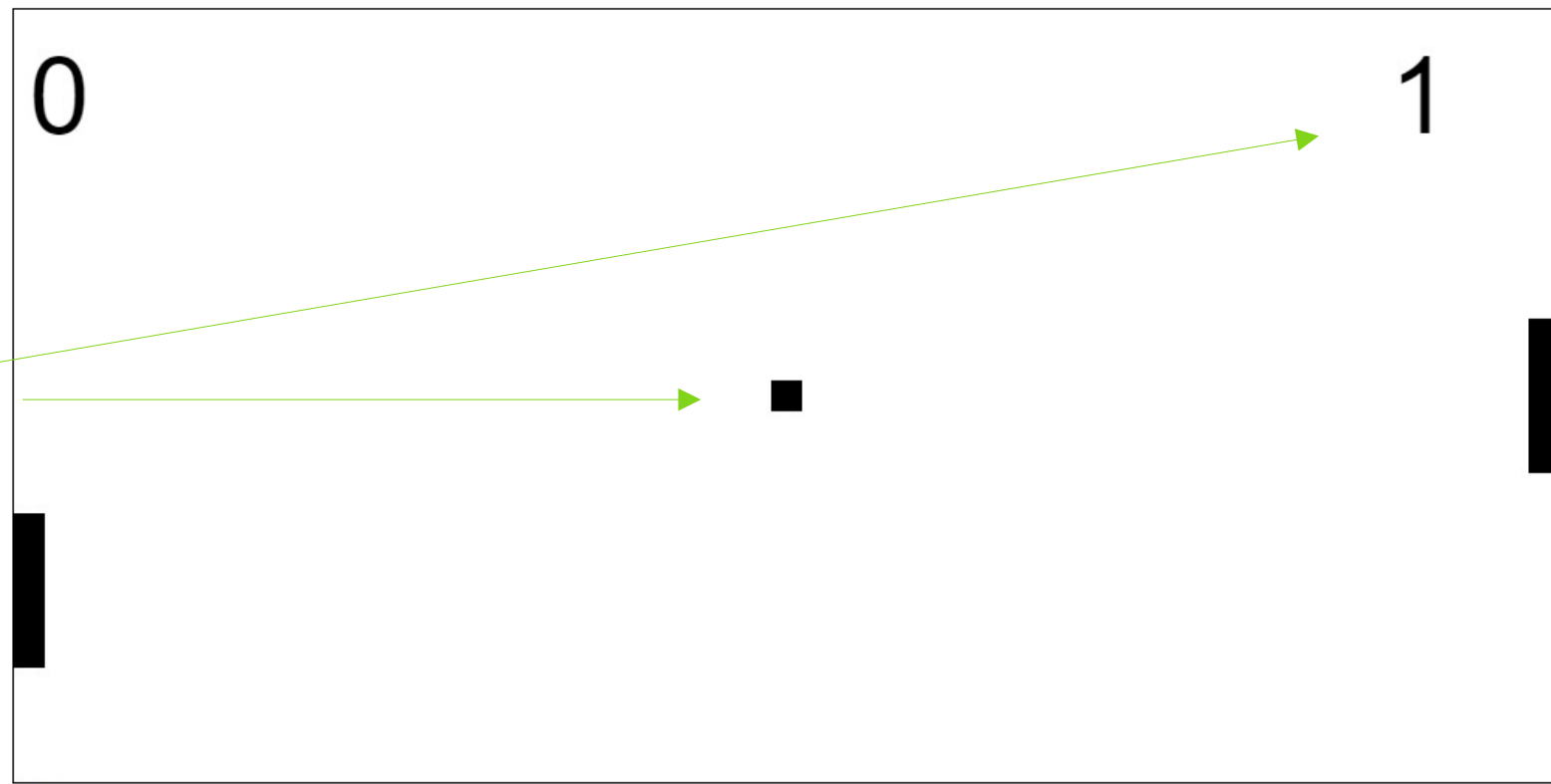
Iniciar



AULA1.html Bola.js Placar.js

Bola.js > Bola > resetarBola

```
50 this.dirx=-1;
51 this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
52 console.log(this.diry);
53 }
54 }
55 }
56 resetarBola(){
57     this.movendo=false;
58     this.x=(this.ctx.canvas.width/2)-(this.largura/2);
59     this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
60     // this.dirx=-1;
61 }
62 //metodo
63 desenhar(){
64     this.gerenciar();
65     this.ctx.fillStyle="#000";
66     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
67 }
68 }
69 }
```



Assim que acerta
A parede a bolinha
Volta ao meio

Iniciar

EXPLORADOR ... AULA1.html Bola.js Placar.js

CANVAS2D

- AULA1.html
- AULA2.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js
- Placar.js

Bola.js > Bola > gerenciar

```
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          // movimentação
25          this.x+=(this.dirx*this.vel)
26          this.y+=(this.diry*this.vel)
27          // colisão com bordas laterais
28          if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
29              this.dirx=-1;
30              pj1++;
31              this.resetarBola();
32              this.dirx=-1; // jogador bolinha vai pro lado dele
33          }
34          if(this.x<=0){
35              this.dirx=1;
36              pj2++;
37              this.resetarBola();
38              this.dirx=1; // cpu bolinha vai pro lado dele
39          }
40          // colosão com bordas superior e inferior
41          if(this.y>=(this.ctx.canvas.height-this.altura)){
42              this.diry*=-1;
43          }
44          if(this.y<=0){
45              this.diry*=-1;
46          }
47          // colisão com o jogador
48          if(
```


EXPLORADOR ... AULA1.html Bola.js Placar.js

▼ CANVAS2D

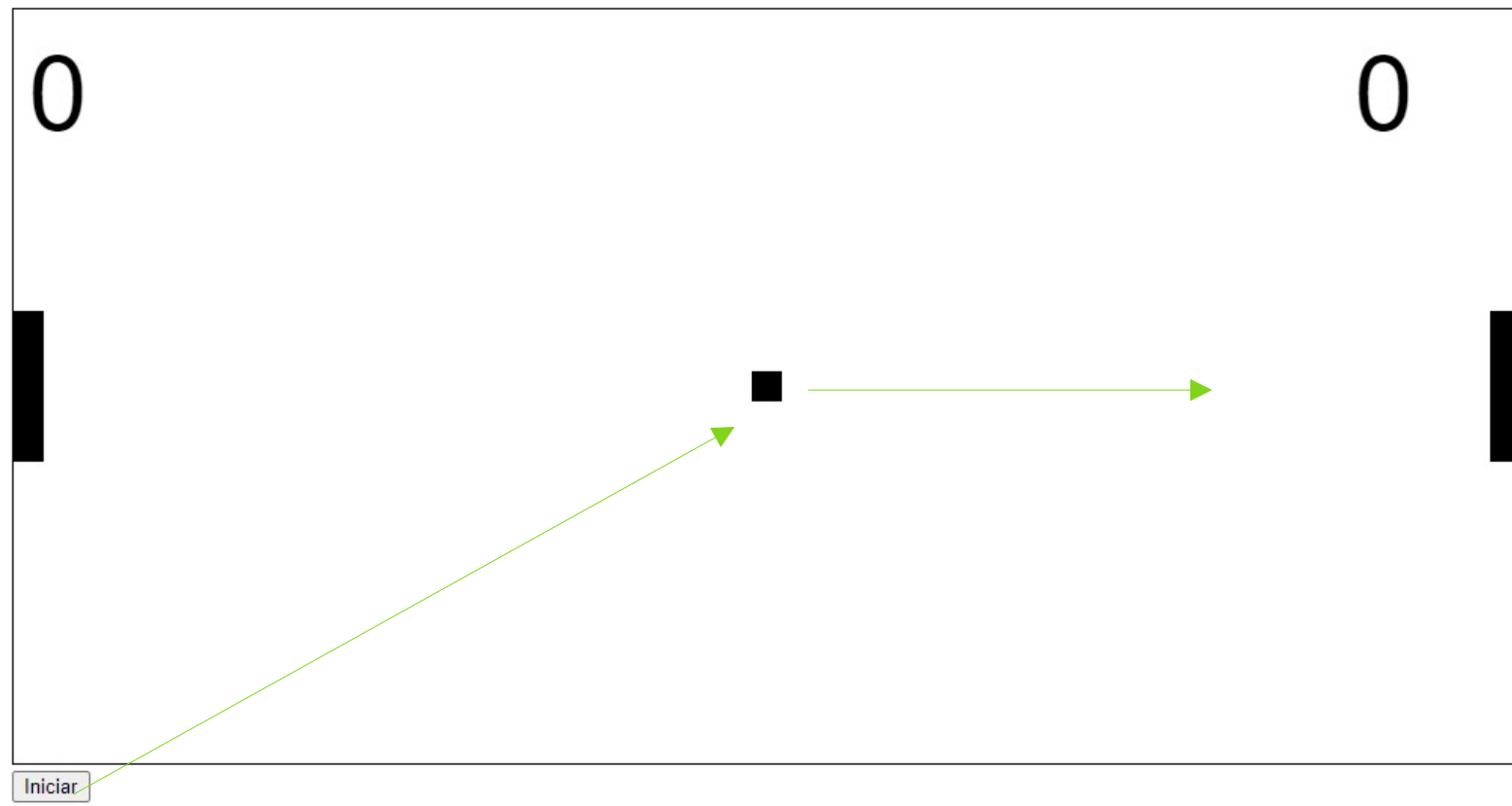
- AULA1.html
- AULA2.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js
- Placar.js

ESTRUTURA DO CÓDIGO

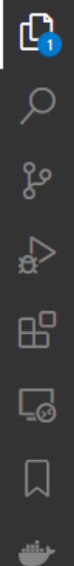
LINHA DO TEMPO

Bola.js > Bola > iniciar

```
1 class Bola{
2   constructor(ctx, jogador){
3     this.ctx=ctx;
4     this.movendo=false;
5     this.jogador=jogador;
6     this.dirx=-1;
7     this.diry=0;
8     this.vel=3;
9     this.largura=20;
10    this.altura=20;
11    this.x=(this.ctx.canvas.width/2)-(this.largura/2);
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        // movimentação
25        this.x+=(this.dirx*this.vel)
26        this.y+=(this.diry*this.vel)
27        // colisão com bordas laterais
28        if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
29          this.dirx=-1;
30          pj1++;
31          this.resetarBola();
32          this.dirx=-1; // jogador bolinha vai pro lado dele
33        }
34      }
35    }
36  }
```



Quando recomeça
Agora a bolinha
Vai pro lado da
cpu



EXPLORADOR ...

AULA1.html

▼ CANVAS2D

- AULA1.html
- AULA2.html
- Bola.js
- CORES.jpg
- CORES2.jpg
- Cpu.js
- Jogador.js
- jogador.png
- NAVE.png
- Pad.js
- Placar.js

> ESTRUTURA DO CÓDIGO

> LINHA DO TEMPO

AULA1.html

Bola.js

Placar.js

Bola.js > Bola > iniciar

```
1 class Bola{
2   constructor(ctx, jogador){
3     this.ctx=ctx;
4     this.movendo=false;
5     this.jogador=jogador;
6     this.dirx=-1;
7     this.diry=0;
8     this.vel=3;
9     this.largura=20;
10    this.altura=20;
11    this.x=(this.ctx.canvas.width/2)-(this.largura/2);
12    this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
13  }
14
15
16  iniciar(){
17    this.movendo=true;
18    this.diry=0;
19    //this.dirx=-1;
20    // this.diry=(Math.random()*10 > 5 ? -1 : 1);
21  }
22  // metodo
23  gerenciar(){
24    if(this.movendo){
25      // movimentação
26      this.x+=(this.dirx*this.vel)
27      this.y+=(this.diry*this.vel)
28      // colisão com bordas laterais
29      if(this.x>=(this.ctx.canvas.width-this.largura)){
30        this.dirx=-1;
31        pj1++;
32        this.resetarBola();
33        this.dirx=-1; // jogador bolinha vai pro lado dele
```



EXPLORADOR

▼ CANVAS2D

AULA1.html

AULA2.html

Bola.js

CORES.jpg

CORES2.jpg

Cpu.js

Jogador.js

jogador.png

NAVE.png

Pad.js

Placar.js

ESTRUTURA DO CÓDIGO

LINHA DO TEMPO

AULA1.html

Bola.js

Placar.js

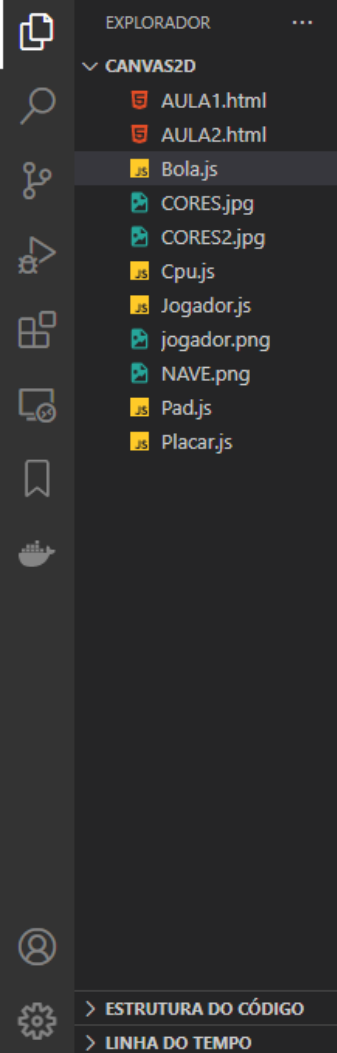
Bola.js > Bola > resetarBola

```

48 // colisão com o jogador
49 if(
50     (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
51     (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
52 ){
53     this.dirx*=-1;
54     this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
55     console.log(this.diry);
56 }
57 }
58 }
59 resetarBola(){
60     this.movendo=false;
61     this.x=(this.ctx.canvas.width/2)-(this.largura/2);
62     this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
63     jogador.x=0;
64     jogador.y(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
65     // this.dirx=-1;
66 }
67 //metodo
68 desenhar(){
69     this.gerenciar();
70     this.ctx.fillStyle="#000";
71     this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
72 }
73 }
74

```

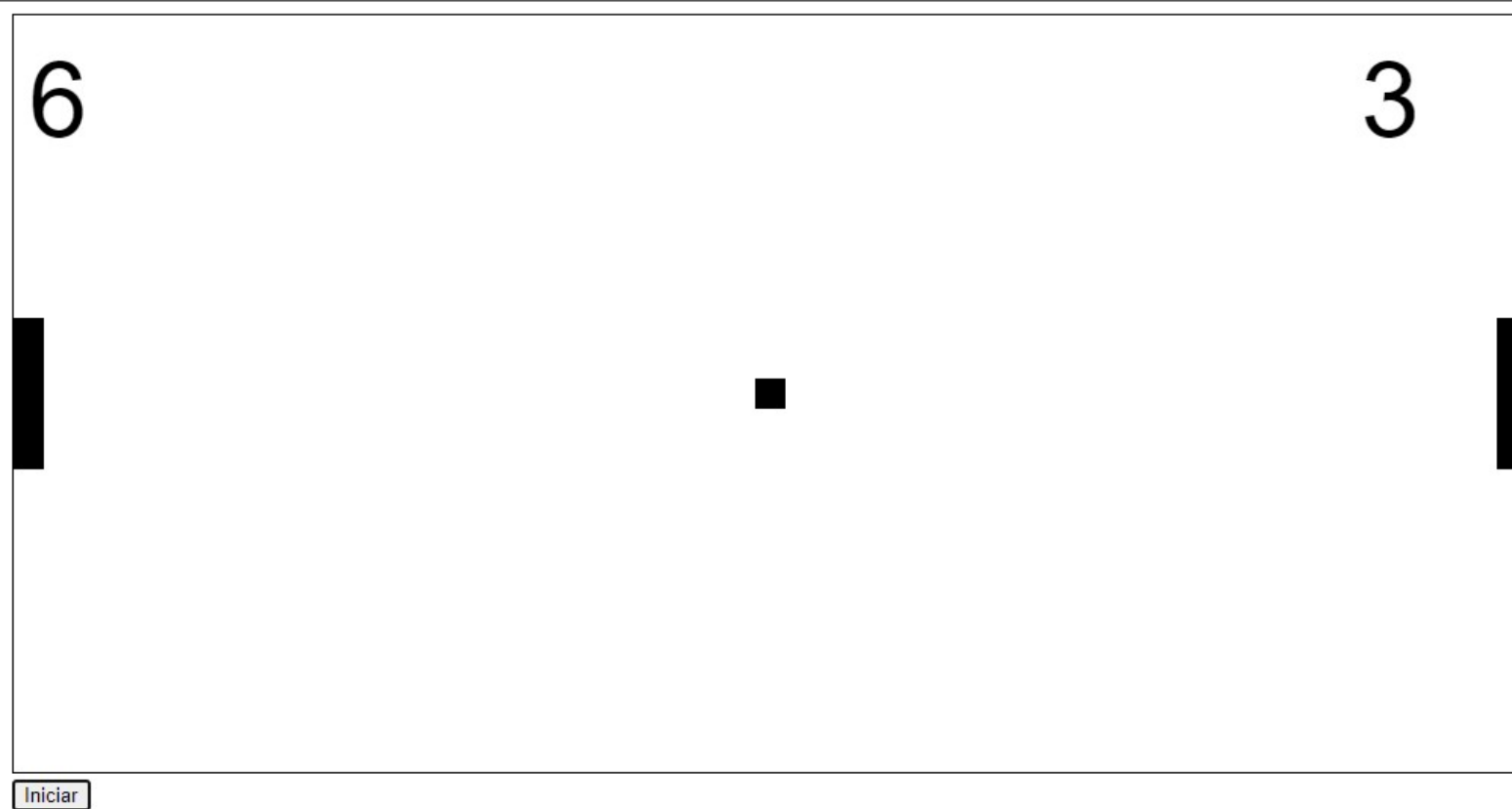
Corrija o erro



```
EXPLORADOR  ...  AULA1.html  Bola.js  Cpu.js  Placar.js

v CANVAS2D
  AULA1.html
  AULA2.html
  Bola.js
  CORES.jpg
  CORES2.jpg
  Cpu.js
  Jogador.js
  jogador.png
  NAVE.png
  Pad.js
  Placar.js

Bola.js > Bola > resetarBola
48      // colisão com o jogador
49      if(
50          (this.x <= this.jogador.x + this.jogador.largura && this.x + this.largura >= this.jogador.x) &&
51          (this.y + this.altura >= this.jogador.y && this.y <= this.jogador.y + this.jogador.altura)
52      ){
53          this.dirx*=-1;
54          this.diry=((this.y+(this.altura/2))-(this.jogador.y+(this.jogador.altura/2)))/16;
55          console.log(this.diry);
56      }
57  }
58  }
59  resetarBola(){
60      this.movendo=false;
61      this.x=(this.ctx.canvas.width/2)-(this.largura/2);
62      this.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(this.altura/2);
63      jogador.x=0;
64      jogador.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(jogador.altura/2);
65      cpu.x=(this.ctx.canvas.width-cpu.largura);
66      cpu.y=(this.ctx.canvas.height/2)-(cpu.altura/2);
67      // this.dirx=-1;
68  }
69  //metodo
70  desenhar(){
71      this.gerenciar();
72      this.ctx.fillStyle="#000";
73      this.ctx.fillRect(this.x,this.y,this.largura,this.altura);
74  }
75  }
76  }
```



Jogo reinicia jogadores e bola ao centro
Alem de marcar o ponto

