

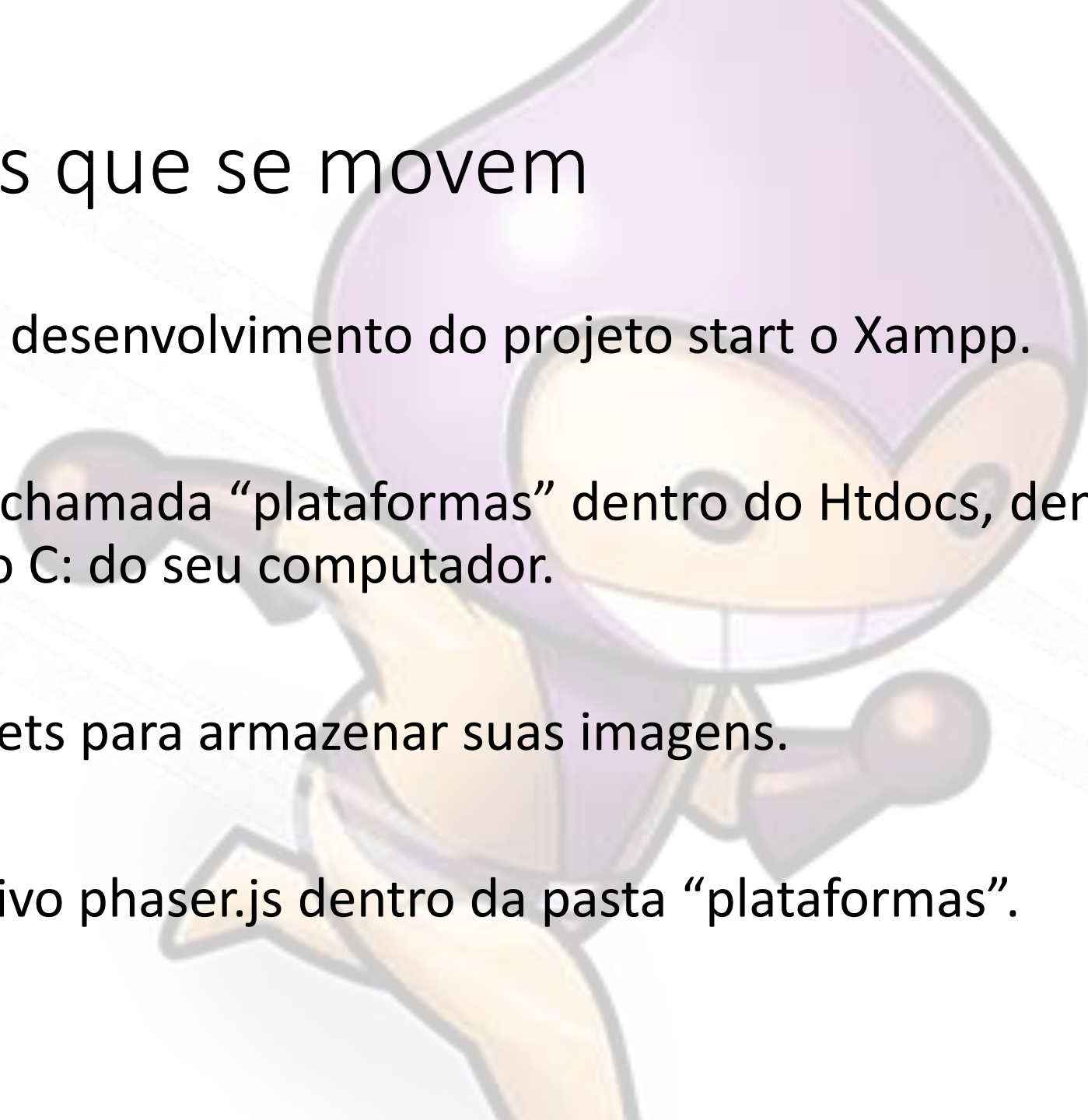
# Plataformas que se movem com Phaser

Danilo Dionisia



# Plataformas que se movem

- Para começar o desenvolvimento do projeto start o Xampp.
- Crie uma pasta chamada “plataformas” dentro do Htdocs, dentro da pasta Xampp no C: do seu computador.
- Crie a pasta assets para armazenar suas imagens.
- Coloque o arquivo phaser.js dentro da pasta “plataformas”.



# Plataformas que se movem

- Crie o arquivo index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Plataformas que se movem</title>
    <script src="phaser.js"></script>
    <script src="plataformas.js"></script>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

# Plataformas que se movem

- Crie o arquivo plataformas.js selecionando a linguagem javascript no Notepad++

```
var game = new Phaser.Game  
(800, 600, Phaser.AUTO, '',  
{  
    preload: preload,  
    create: create,  
    update: update  
});
```

# Plataformas que se movem

- Crie as variáveis que serão utilizadas no jogo

```
var platforms;  
var plataforma1;  
var plataforma2;  
var plataforma3;  
var ground;  
var stars;
```

# Plataformas que se movem

- Crie a função preload

```
function preload() {  
    game.load.image('sky', 'assets/sky.png');  
    game.load.image('ground', 'assets/platform.png');  
    game.load.image('blocks', 'assets/tijolo.png');  
    game.load.image('star', 'assets/star.png');  
}
```

```
function create() {  
    game.physics.startSystem(Phaser.Physics.ARCADE);  
    game.add.sprite(0, 0, 'sky');  
  
    platforms = game.add.group();  
    platforms.enableBody = true;  
  
    ground = platforms.create(0, game.world.height - 64, 'ground');  
    ground.scale.setTo(2, 2);  
    ground.body.immovable = true;  
  
    plataforma1 = platforms.create(0, 100, 'blocks');  
    plataforma1.body.immovable = true;  
  
    plataforma2 = platforms.create(550, 250, 'blocks');  
    plataforma2.body.immovable = true;  
  
    plataforma3 = platforms.create(150, 400, 'blocks');  
    plataforma3.body.immovable = true;  
  
    createStars('star');  
}
```

# Plataformas que se movem

- Agora cria a função update

```
function update() {  
  
    game.physics.arcade.collide(stars, plataforma1);  
    game.physics.arcade.collide(stars, plataforma2);  
    game.physics.arcade.collide(stars, plataforma3);  
    game.physics.arcade.collide(stars, ground);  
  
    if(plataforma1.position.x <= 600){ plataforma1.body.velocity.x = 50;}else{plataforma1.position.x = 0;}  
    if(plataforma2.position.x >= 0){ plataforma2.body.velocity.x = -50;}else{plataforma2.position.x = 600;}  
    if(plataforma3.position.x <= 600){ plataforma3.body.velocity.x = 50;}else{plataforma3.position.x = 0;}  
  
}
```



# Plataformas que se movem

- Crie também a função createStars

```
function createStars(sprite) {  
  
    stars = game.add.group();  
    stars.enableBody = true;  
  
    for (var i = 1; i < 12; i++)  
    {  
        var star = stars.create(i * 100, 0, sprite);  
        star.body.gravity.y = 300;  
        star.body.bounce.y = 0.5 + Math.random() * 0.2;  
    }  
}
```

# Plataformas que se movem

- Vá até o seu navegador e acesse:

`localhost/plataformas`

