



Primeiros passos no Phaser

Criando estrelas que caem do céu e estrelas que surgem dos lados

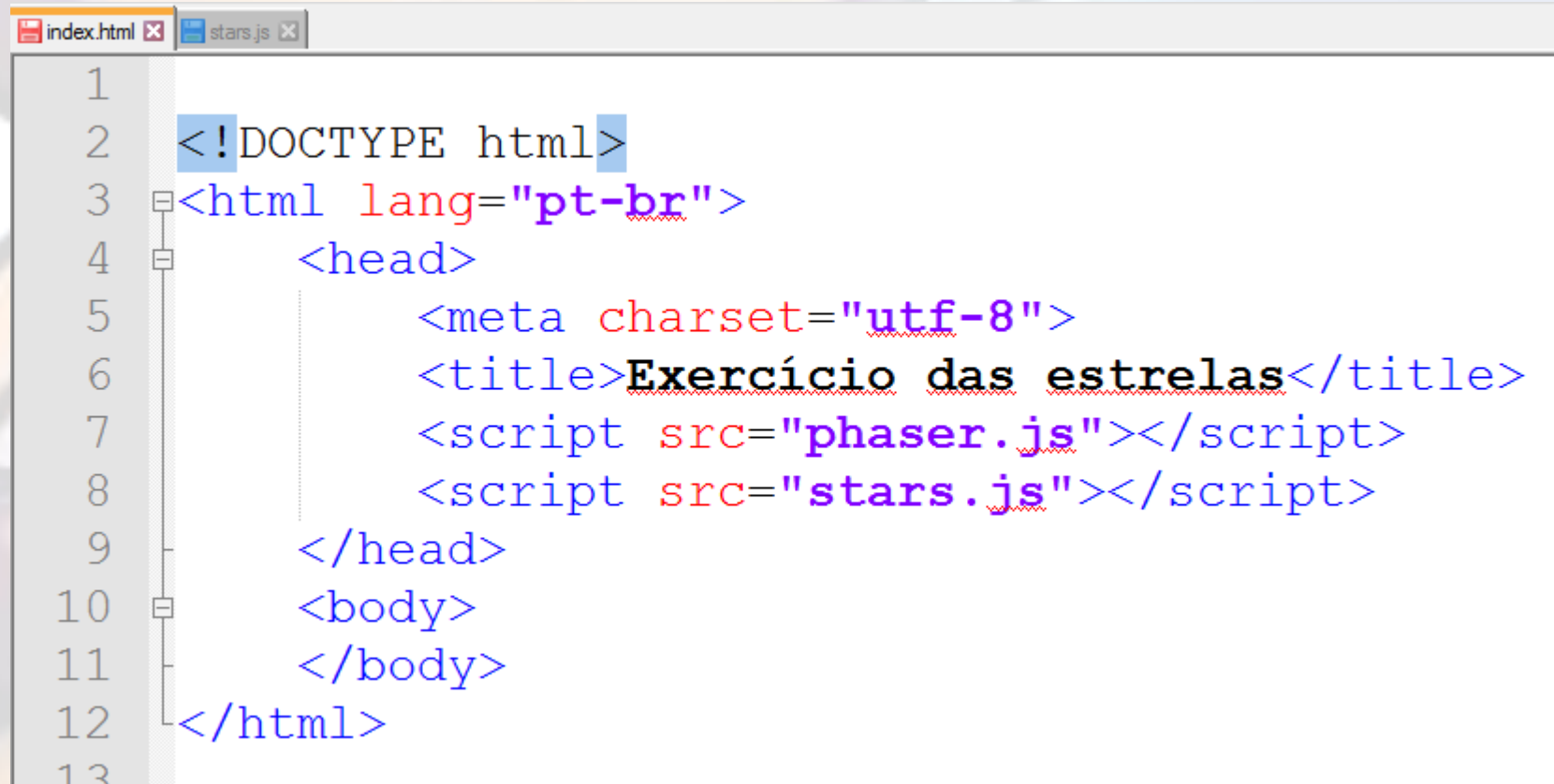


Criação do HTML

- O arquivo HTML serve como base para o JavaScript (Phaser) conseguir manipular os elementos (Assets) do jogo.
- Crie uma pasta chamada “stars” dentro da pasta HTDOCS localizada dentro da pasta XAMPP no C: do seu computador.
- Certifique-se que seu Xampp esteja em execução.

Criação do HTML

- Crie um arquivo index.html e deixe como o exemplo abaixo:

A screenshot of a code editor window with two tabs: 'index.html' and 'stars.js'. The 'index.html' tab is active, showing a valid HTML document structure. The code is as follows:

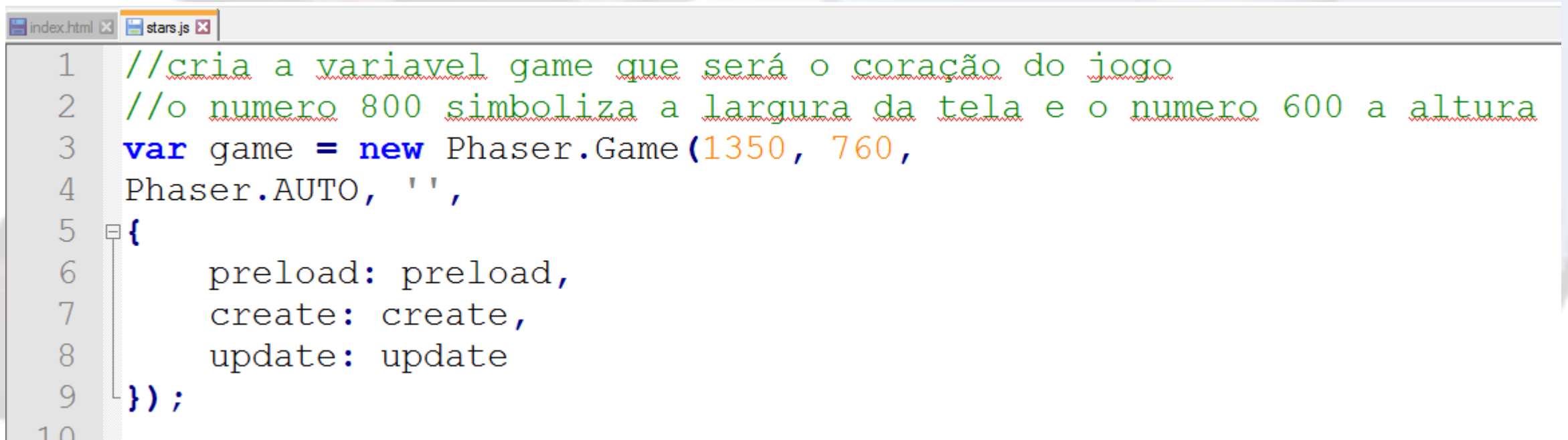
```
1
2 <!DOCTYPE html>
3 <html lang="pt-br">
4   <head>
5     <meta charset="utf-8">
6     <title>Exercício das estrelas</title>
7     <script src="phaser.js"></script>
8     <script src="stars.js"></script>
9   </head>
10  <body>
11  </body>
12 </html>
13
```

Criação do HTML

- Dentro da pasta “stars” que você criou, crie uma pasta chamada assets.
- Copie e cole o arquivo phaser.js para dentro da pasta “stars”
- Crie um arquivo JavaScript chamado stars.js

Criação JavaScript

- Digite o código abaixo dentro do arquivo plataformas.js
- Todo o texto na cor verde está “comentado”, ou seja, não é executado.



```
1 //cria a variavel game que será o coração do jogo
2 //o numero 800 simboliza a largura da tela e o numero 600 a altura
3 var game = new Phaser.Game(1350, 760,
4   Phaser.AUTO, '',
5   {
6     preload: preload,
7     create: create,
8     update: update
9   });
10
```

Criação JavaScript

- Crie as variáveis que serão utilizadas na linha abaixo do código anterior

```
//cria a variavel plataformas que recebera as configuracoes da plataforma  
var platforms;  
var stars;
```


Criação JavaScript

- Agora as funções nativas do framework Phaser:

```
//a função preload pré carrega as informações no navegador
function preload() {

    game.load.image('sky', 'assets/stars-background.png');
    game.load.image('ground', 'assets/ground-space.jpg');
    game.load.image('star', 'assets/star.png');

}
```


Criação JavaScript

- Digite o código dos 3 próximos slides dentro da função create

```
game.physics.startSystem(Phaser.Physics.ARCADE);

game.add.sprite(0, 0, 'sky');

platforms = game.add.group();
platforms.enableBody = true;

var ground = platforms.create(0, game.world.height - 100, 'ground');
ground.scale.setTo(2, 2);
ground.body.immovable = true;

stars = game.add.group();
stars.enableBody = true;
```

Criação JavaScript

```
//Criação da primeira estrela com posição da esquerda e do alto
var star = stars.create(300, 0, 'star');
star.body.gravity.y = 300;
star.body.bounce.y = 0.5 + Math.random() * 0.2;

//criação da segunda estrela com posição da esquerda e do alto
star = stars.create(600, 0, 'star');
star.body.gravity.y = 300;
star.body.bounce.y = 0.5 + Math.random() * 0.2;
```

Criação JavaScript

```
//criação da terceira estrela com posição invertida  
star = stars.create(50, 600, 'star');  
star.body.gravity.x = 300;  
star.body.bounce.x = 0.5 + Math.random() * 0.2;  
  
//criação da terceira estrela com posição invertida  
star = stars.create(1350, 550, 'star');  
star.body.gravity.x = -300;  
star.body.bounce.x = 0.5 + Math.random() * 0.2;
```

Criação JavaScript

- Crie a função update

```
// a função update serve para atualizar os frames
function update() {
    game.physics.arcade.collide(stars, platforms);
}
```

Criação JavaScript

- Dentro da pasta assets, insira uma imagem para servir de fundo, uma imagem para servir de chão e uma imagem para servir de estrela.
- Fique atento às medidas das imagens.