



Primeiros passos no Phaser

Criando o solo e as plataformas do jogo

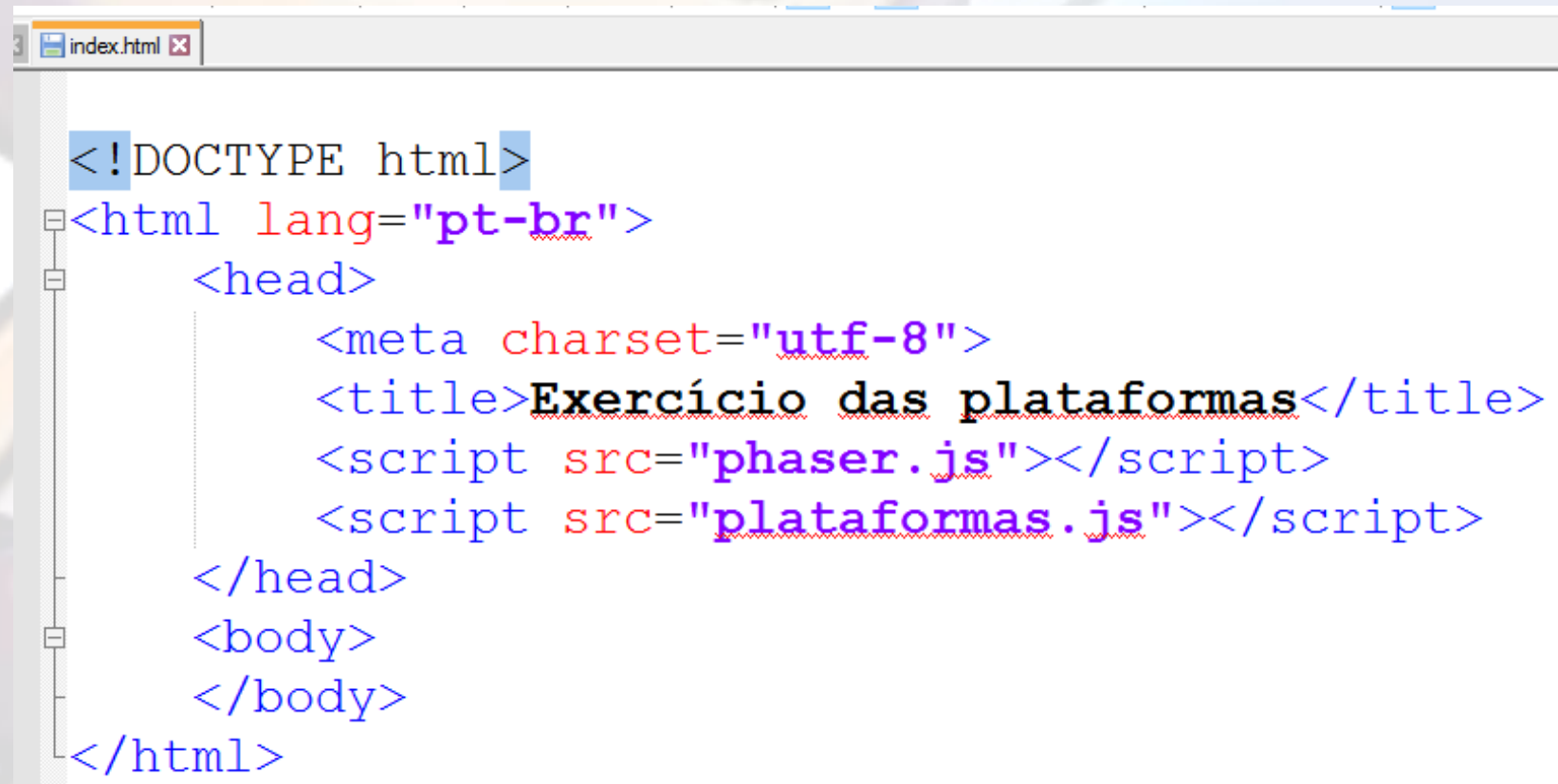


Criação do HTML

- O arquivo HTML serve como base para o JavaScript (Phaser) conseguir manipular os elementos (Assets) do jogo.
- Crie uma pasta chamada “plataformas” 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 web browser window with a single tab titled 'index.html'. The browser's address bar is empty. The main content area displays the HTML code for the page, which is color-coded: blue for tags, red for attributes, and black for text. The code is as follows:

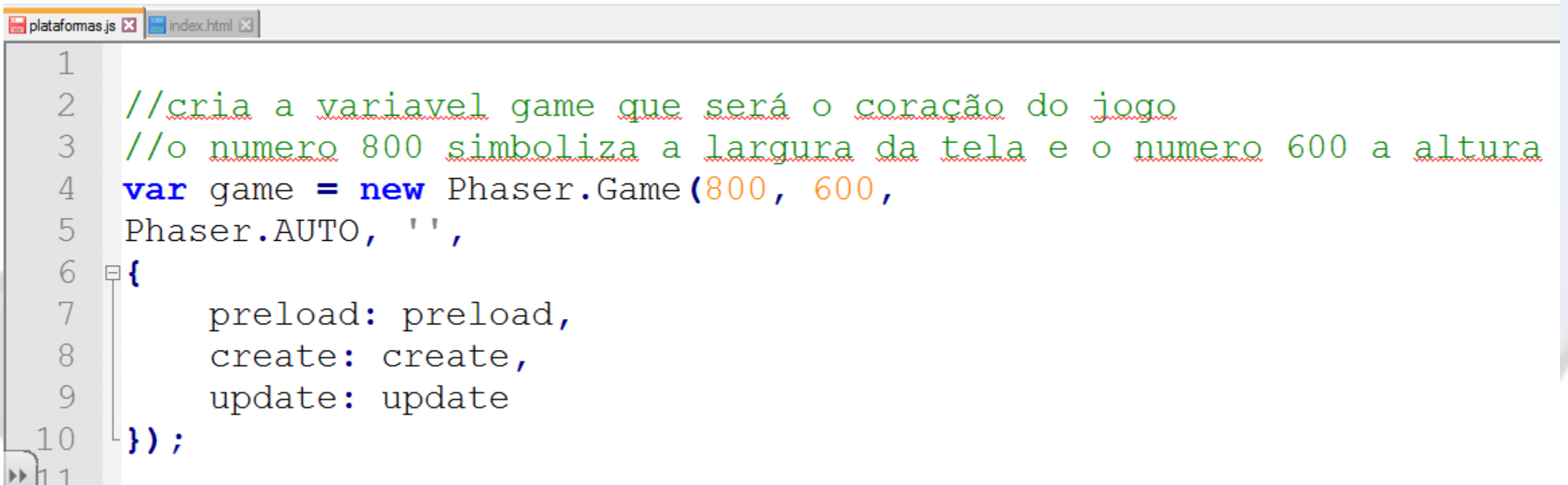
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Exercício das plataformas</title>
    <script src="phaser.js"></script>
    <script src="plataformas.js"></script>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

Criação do HTML

- Dentro da pasta “plataformas” que você criou, crie uma pasta chamada assets.
- Copie e cole o arquivo phaser.js para dentro da pasta “plataformas”
- Crie um arquivo JavaScript chamado plataformas.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
2 //cria a variavel game que será o coração do jogo
3 //o numero 800 simboliza a largura da tela e o numero 600 a altura
4 var game = new Phaser.Game(800, 600,
5 Phaser.AUTO, '',
6 {
7     preload: preload,
8     create: create,
9     update: update
10 });
11
```

Criação JavaScript

- Agora as funções nativas do framework Phaser:

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

```
//a função preload pré carrega as informações no navegador
```

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


Criação JavaScript

```
//a função create cria os objetos no navegador
function 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 - 64, 'ground');
    ground.scale.setTo(2, 2);
    ground.body.immovable = true;

    //cria uma plataforma que fica na posicao 10 pixels da esquerda da tela e 100 da altura
    var ledge = platforms.create(10, 100, 'blocks');
    ledge.body.immovable = true;

    //cria uma segunda plataforma que fica 400 pixels da esquerda e 180 da altura
    ledge = platforms.create(400, 180, 'blocks');
    ledge.body.immovable = true;

}
```

Criação JavaScript

- Essa fica em branco mesmo

```
// a função update serve para atualizar os frames  
function update() {  
  
}
```


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 plataforma.
- Fique atento às medidas das imagens.