

Aula 7

Comandos em JavaScript

► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com P5.js

Hora do desafio!

Nesta aula, fizemos melhorias importantes em nosso jogo.

Para ir além, neste desafio, você deve organizar o seu código de forma que o funcionamento do jogo não seja alterado.

Remova comentários e variáveis que não estão mais em uso.

Bons estudos e bom desafio!



Sugestão de solução

Neste desafio, os estudantes devem se atentar ao que é necessário e ao que está em desuso, considerando as alterações feitas no código. Isso faz parte das boas práticas de programação e é essencial para a criação de um código limpo. Ao fim do desafio, o código deve estar mais curto e conciso, contendo apenas o que é necessário.

Confira o código de uma possível solução para esse desafio:

```
let x;  
let y;  
  
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
  x = random(400);  
  x = int(x);  
  y = random(400);  
  y = int(y);  
}  
  
function draw() {  
  background(220);  
  let distanciaX;  
  let distanciaY;  
  let distancia;  
  distanciaX = mouseX - x;  
  distanciaY = mouseY - y;  
  distancia = dist(mouseX, mouseY, x, y);  
  circle(mouseX, mouseY, distancia);  
  
  if (distancia < 3) {  
    text("Encontrei!", 200, 200);  
    noLoop();  
  }  
}
```

