

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();
  }
}
```

