

js.js

```
function start() { // Inicio da função start()

    $("#inicio").hide();

    $("#fundoGame").append("<div id='jogador' class='anima1'></div>");
    $("#fundoGame").append("<div id='inimigo1' class='anima2'></div>");
    $("#fundoGame").append("<div id='inimigo2'></div>");
    $("#fundoGame").append("<div id='amigo' class='anima3'></div>");

    //Principais variáveis do jogo
    var jogo = {}
    var TECLA = {
        W: 87,
        S: 83,
        D: 68
    }
    jogo.pressionou = [];

    //Verifica se o usuário pressionou alguma tecla
    jogo.pressionou = [];

    $(document).keydown(function(e) {
        jogo.pressionou[e.which] = true;
    });

    $(document).keyup(function(e) {
        jogo.pressionou[e.which] = false;
    });

    //Game Loop
```

```

jogo.timer = setInterval(loop,30);

function loop() {
    movefundo();
    movejogador();

} // Fim da função loop()

//Função que movimenta o fundo do jogo

function movefundo() {
    esquerda = parseInt($("#fundoGame").css("background-position"));
    $("#fundoGame").css("background-position",esquerda-1);

} // fim da função movefundo()

function movejogador() {

    if (jogo.pressionou[TECLA.W]) {
        var topo = parseInt($("#jogador").css("top"));
        $("#jogador").css("top",topo-10);
    }

    if (jogo.pressionou[TECLA.S]) {
        var topo = parseInt($("#jogador").css("top"));
        $("#jogador").css("top",topo+10);
    }

    if (jogo.pressionou[TECLA.D]) {

        //Chama função Disparo

    }

} // fim da função movejogador()

} // Fim da função start

```