

## estilos.css

```
@font-face {  
    font-family:Titulo;  
    src:url(../fontes/ANODETONOONE.TTF);  
}  
  
h1 {  
    font-family:Titulo;  
    font-size:40px;  
    color:#603A03;  
}  
  
body {  
    background-image:url(../imgs/fundo.jpg);  
}  
  
#container{  
    width:950px;  
    height:auto;  
    position:relative;  
    margin-left:auto;  
    margin-right:auto;  
}  
  
#fundoGame {  
    width:950px;  
    height:630px;  
    background-image:url(../imgs/fundo_game.jpg);  
    border-color:#FFF;
```

```
        border-style:solid;
    }
}
```

```
#jogador {
    width:256px;
    height:66px;
    position:absolute;
    left:8px;
    top:179px;
    background-image:url(../imgs/apache.png);

}
```

```
#inimigo1 {
    width: 256px;
    height: 66px;
    position: absolute;
    left: 689px;
    top: 253px;
    background-image:url(../imgs/inimigo1.png);

}
```

```
#inimigo2 {
    width: 165px;
    height: 70px;
    position: absolute;
    left: 775px;
    top: 447px;
    background-image: url(../imgs/inimigo2.png);

}
```

```
#amigo {  
    width: 44px;  
    height: 51px;  
    position: absolute;  
    left: 10px;  
    top: 464px;  
    background-image:url(../imgs/amigo.png);  
}  
  
#inicio {  
    width:350px;  
    height:200px;  
    background-color:#FFF;  
    margin-left:auto;  
    margin-right:auto;  
    margin-top:100px;  
    text-align:center;  
    padding:10px;  
}  
  
.animal {  
    width:256px;  
    height:66px;  
    background-image:url(../imgs/helicoptero.png);  
    animation:play .5s steps(2) infinite;  
    -webkit-animation: play .5s steps(2) infinite;  
    -moz-animation: play .5s steps(2) infinite;  
    -ms-animation: play .5s steps(2) infinite;  
    -o-animation: play .5s steps(2) infinite;  
}  
  
@keyframes play {
```

```
        from {background-position:0px;}
        to {background-position:-512px;}
    }

    @-webkit-keyframes play {
        from { background-position:0px; }
        to { background-position: -512px; }
    }

    @-moz-keyframes play {
        from { background-position:0px; }
        to { background-position: -512px; }
    }

    @-ms-keyframes play {
        from { background-position:0px; }
        to { background-position: -512px; }
    }

    @-o-keyframes play {
        from { background-position:0px; }
        to { background-position: -512px; }
    }

    .anima2 {
        width: 256px;
        height: 66px;
        background-image:url(../imgs/inimigol.png);
        animation: play .5s steps(2) infinite;
        -webkit-animation: play .5s steps(2) infinite;
        -moz-animation: play .5s steps(2) infinite;
        -ms-animation: play .5s steps(2) infinite;
```

```

        -o-animation: play .5s steps(2) infinite;
    }

    .anima3 {
        width:44px;
        height:51px;
        background-image:url(../imgs/amigo.png);
        animation:play2 .9s steps(12) infinite;
        -webkit-animation: play2 .9s steps(12) infinite;
        -moz-animation: play2 .9s steps(12) infinite;
        -ms-animation: play2 .9s steps(12) infinite;
        -o-animation: play2 .9s steps(12) infinite;
    }

    @keyframes play2 {
        from {background-position:0px;}
        to {background-position:-528px;}
    }

    @-webkit-keyframes play2 {
        from { background-position:    0px; }
        to { background-position: -528px; }
    }

    @-moz-keyframes play2 {
        from { background-position:    0px; }
        to { background-position: -528px; }
    }

    @-ms-keyframes play2 {
        from { background-position:    0px; }
        to { background-position: -528px; }
    }

```

```
@-o-keyframes play2 {  
    from { background-position: 0px; }  
    to { background-position: -528px; }  
}  
  
#disparo {  
    width: 50px;  
    height: 8px;  
    position: absolute;  
    background-image: url(../imgs/disparo.png);  
}  
  
#explosao1 {  
    width:15px;  
    height:87px;  
    position:absolute;  
}  
  
#explosao2 {  
    width:15px;  
    height:87px;  
    position:absolute;  
}  
  
#explosao3 {  
    width:44px;  
    height:51px;  
    position:absolute;  
}
```

```
.anima4 {  
    width:44px;  
    height:51px;  
    background-image:url(../imgs/amigo_explosao.png);  
    animation:play3 .5s steps(7) infinite;  
    -webkit-animation: play3 .5s steps(7) infinite;  
    -moz-animation: play3 .5s steps(7) infinite;  
    -ms-animation: play3 .5s steps(7) infinite;  
    -o-animation: play3 .5s steps(7) infinite;  
}
```

```
@keyframes play3 {  
    from {background-position:0px;}  
    to {background-position:-308px;}  
}
```

```
@-webkit-keyframes play3 {  
    from { background-position:    0px; }  
    to { background-position: -308px; }  
}
```

```
@-moz-keyframes play3 {  
    from { background-position:    0px; }  
    to { background-position: -308px; }  
}
```

```
@-ms-keyframes play3 {  
    from { background-position:    0px; }  
    to { background-position: -308px; }  
}
```

```
@-o-keyframes play3 {
```

```
        from { background-position: 0px; }
        to { background-position: -308px; }
    }
```

```
#placar {
    width: 450px;
    height: 50px;
    position: absolute;
    left: 5px;
    top: 590px;
}
```

```
h2 {
    font-family:Titulo;
    font-size:20px;
    color:#FFF
}
```

```
#energia {
    width: 140px;
    height: 38px;
    position: absolute;
    left: 750px;
    top: 7px;
}
```

```
h3 {
    font-family:Titulo;
    font-size:20px;
    color:#603A03;
}
```



```
#fim {  
  
    width:350px;  
  
    height:200px;  
  
    background-color:#FFF;  
  
    margin-left:auto;  
  
    margin-right:auto;  
  
    margin-top:100px;  
  
    text-align:center;  
  
    padding:10px;  
  
}
```

## js.js

```
function start() { // Inicio da função start()  
  
    $("#inicio").hide();  
  
    $("#fundoGame").append("<div id='jogador' class='animal'></div>");  
    $("#fundoGame").append("<div id='inimigo1' class='anima2'></div>");  
    $("#fundoGame").append("<div id='inimigo2'></div>");  
    $("#fundoGame").append("<div id='amigo' class='anima3'></div>");  
    $("#fundoGame").append("<div id='placar'></div>");  
    $("#fundoGame").append("<div id='placar'></div>");  
    $("#fundoGame").append("<div id='energia'></div>");  
  
    //Principais variáveis do jogo  
  
    var jogo = {}
```

```

var velocidade=5;

var posicaoY = parseInt(Math.random() * 334);

var podeAtirar=true;

var fimdejogo=false;

var pontos=0;

var salvos=0;

var perdidos=0;

var energiaAtual=3;


var somDisparo=document.getElementById("somDisparo");
var somExplosao=document.getElementById("somExplosao");
var musica=document.getElementById("musica");
var somGameOver=document.getElementById("somGameOver");
var somPerdido=document.getElementById("somPerdido");
var somResgate=document.getElementById("somResgate");


//Música em loop

musica.addEventListener("ended", function(){ musica.currentTime = 0;
musica.play(); }, false);

musica.play();


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();
```

```
    moveinimigo1();
```

```
    moveinimigo2();
```

```
    moveamigo();
```

```
    colisao();
```

```
    placar();
```

```
    energia();
```

```
} // 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 (topo<=0) {

            $("#jogador").css("top",topo+10);

        }

    }


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

        var topo = parseInt($("#jogador").css("top"));

        $("#jogador").css("top",topo+10);


        if (topo>=434) {

            $("#jogador").css("top",topo-10);

        }

    }


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

        //Chama função Disparo
    }

```

```

        disparo();
    }

} // fim da função movejogador()

function moveinimigo1() {

    posicaoX = parseInt($("#inimigo1").css("left"));

    $("#inimigo1").css("left",posicaoX-velocidade);

    $("#inimigo1").css("top",posicaoY);

    if (posicaoX<=0) {

        posicaoY = parseInt(Math.random() * 334);

        $("#inimigo1").css("left",694);

        $("#inimigo1").css("top",posicaoY);

    }

} //Fim da função moveinimigo1()

function moveinimigo2() {

    posicaoX = parseInt($("#inimigo2").css("left"));

    $("#inimigo2").css("left",posicaoX-3);

    if (posicaoX<=0) {

        $("#inimigo2").css("left",775);

    }

}

```

```

} // Fim da função moveinimigo2()

function moveamigo() {

posicaoX = parseInt($("#amigo").css("left"));

$("#amigo").css("left",posicaoX+1);

    if (posicaoX>906) {

        $("#amigo").css("left",0);

    }

} // fim da função moveamigo()

function disparo() {

if (podeAtirar==true) {

    podeAtirar=false;

    somDisparo.play();

    topo = parseInt($("#jogador").css("top"))

    posicaoX= parseInt($("#jogador").css("left"))

    tiroX = posicaoX + 190;

    topoTiro=topo+37;

    $("#fundoGame").append("<div id='disparo'></div");

    $("#disparo").css("top",topoTiro);

    $("#disparo").css("left",tiroX);

    var tempoDisparo=window.setInterval(executaDisparo, 30);

} //Fecha podeAtirar

```

```

function executaDisparo() {

posicaoX = parseInt($("#disparo").css("left"));

$("#disparo").css("left",posicaoX+15);


        if (posicaoX>900) {


                window.clearInterval(tempoDisparo);

                tempoTiro=null;

                $("#disparo").remove();

                podeAtirar=true;


        }

    } // Fecha executaDisparo()

} // Fecha disparo()


function colisao() {

var colisao1 = ($("#jogador").collision($("#inimigo1")));
var colisao2 = ($("#jogador").collision($("#inimigo2")));
var colisao3 = ($("#disparo").collision($("#inimigo1")));
var colisao4 = ($("#disparo").collision($("#inimigo2")));
var colisao5 = ($("#jogador").collision($("#amigo")));
var colisao6 = ($("#inimigo2").collision($("#amigo")));


        // jogador com o inimigo1

        if (colisao1.length>0) {


                energiaAtual--;

                inimigo1X = parseInt($("#inimigo1").css("left"));

                inimigo1Y = parseInt($("#inimigo1").css("top"));

                explosao1(inimigo1X,inimigo1Y);


                posicaoY = parseInt(Math.random() * 334);

```

```

$("#inimigo1").css("left",694);

$("#inimigo1").css("top",posicaoY);

}

// jogador com o inimigo2

if (colisao2.length>0) {

energiaAtual--;

inimigo2X = parseInt($("#inimigo2").css("left"));
inimigo2Y = parseInt($("#inimigo2").css("top"));
explosao2(inimigo2X,inimigo2Y);

$("#inimigo2").remove();

reposicionaInimigo2();

}

// Disparo com o inimigo1

if (colisao3.length>0) {

velocidade=velocidade+0.3;
pontos=pontos+100;

inimigo1X = parseInt($("#inimigo1").css("left"));
inimigo1Y = parseInt($("#inimigo1").css("top"));

explosao1(inimigo1X,inimigo1Y);

$("#disparo").css("left",950);

posicaoY = parseInt(Math.random() * 334);

$("#inimigo1").css("left",694);

```



```
$("#inimigo1").css("top",posicaoY);

}

// Disparo com o inimigo2

if (colisao4.length>0) {

pontos=pontos+50;

inimigo2X = parseInt($("#inimigo2").css("left"));
inimigo2Y = parseInt($("#inimigo2").css("top"));
$("#inimigo2").remove();

explosao2(inimigo2X,inimigo2Y);
$("#disparo").css("left",950);

reposicionaInimigo2();

}

// jogador com o amigo

if (colisao5.length>0) {

somResgate.play();
salvos++;
reposicionaAmigo();
$("#amigo").remove();
}

//Inimigo2 com o amigo
```

```

        if (colisao6.length>0) {

            perdidos++;

            amigoX = parseInt($("#amigo").css("left"));
            amigoY = parseInt($("#amigo").css("top"));
            explosao3(amigoX, amigoY);

            $("#amigo").remove();

            reposicionaAmigo();

        }

    } //Fim da função colisao()

    //Explosão 1
    function explosao1(inimigo1X, inimigo1Y) {
        somExplosao.play();
        $("#fundoGame").append("<div id='explosao1'></div");
        $("#explosao1").css("background-image", "url(imgs/explosao.png)");
        var div=$("#explosao1");
        div.css("top", inimigo1Y);
        div.css("left", inimigo1X);
        div.animate({width:200, opacity:0}, "slow");
        var tempoExplosao=window.setInterval(removeExplosao, 1000);

        function removeExplosao() {
            div.remove();
            window.clearInterval(tempoExplosao);
            tempoExplosao=null;
        }
    } // Fim da função explosao1()

```

```
//Explosão2
```

```
function explosao2(inimigo2X,inimigo2Y) {  
    somExplosao.play();  
    $("#fundoGame").append("<div id='explosao2'></div");  
    $("#explosao2").css("background-image", "url(imgs/explosao.png)");  
    var div2=$("#explosao2");  
    div2.css("top", inimigo2Y);  
    div2.css("left", inimigo2X);  
    div2.animate({width:200, opacity:0}, "slow");  
  
    var tempoExplosao2=window.setInterval(removeExplosao2, 1000);  
  
    function removeExplosao2() {  
  
        div2.remove();  
        window.clearInterval(tempoExplosao2);  
        tempoExplosao2=null;  
  
    }  
  
}
```

```
var tempoExplosao2=window.setInterval(removeExplosao2, 1000);
```

```
function removeExplosao2() {
```

```
    div2.remove();
```

```
    window.clearInterval(tempoExplosao2);
```

```
    tempoExplosao2=null;
```

```
}
```

```
} // Fim da função explosao2()
```

```
//Reposiciona Inimigo2
```

```
function reposicionaInimigo2() {
```

```
var tempoColisao4=window.setInterval(reposiciona4, 5000);
```

```
function reposiciona4() {
```

```
    window.clearInterval(tempoColisao4);
```

```
    tempoColisao4=null;
```

```

        if (fimdejogo==false) {

            $("#fundoGame").append("<div id=inimigo2></div");

        }

    }

}

//Reposiciona Amigo

function reposicionaAmigo() {

var tempoAmigo=window.setInterval(reposiciona6, 6000);

    function reposiciona6() {

        window.clearInterval(tempoAmigo);

        tempoAmigo=null;

        if (fimdejogo==false) {

            $("#fundoGame").append("<div id='amigo'
class='anima3'></div>");

        }

    }

}

} // Fim da função reposicionaAmigo()

//Explosão3

function explosao3(amigoX,amigoY) {

    somPerdido.play();

```

```

$("#fundoGame").append("<div id='explosao3' class='anima4'></div");

$("#explosao3").css("top", amigoY);

$("#explosao3").css("left", amigoX);


var tempoExplosao3=window.setInterval(resetaExplosao3, 1000);


function resetaExplosao3() {

    $("#explosao3").remove();

    window.clearInterval(tempoExplosao3);

    tempoExplosao3=null;


}

} // Fim da função explosao3


function placar() {

$("#placar").html("<h2> Pontos: " + pontos + " Salvos: " + salvos + " Perdidos: " + perdidos + "</h2>");

} //fim da função placar()


//Barra de energia

function energia() {

    if (energiaAtual==3) {

        $("#energia").css("background-image", "url(imgs/energia3.png)");
    }

    if (energiaAtual==2) {

        $("#energia").css("background-image", "url(imgs/energia2.png)");
    }

    if (energiaAtual==1) {

        $("#energia").css("background-image", "url(imgs/energia1.png)");
    }

    if (energiaAtual==0) {

```

```

        $("#energia").css("background-image", "url(imgs/energia0.png)");

        //Game Over

        gameOver();

    }

    } // Fim da função energia()

//Função GAME OVER

function gameOver () {

    fimdejogo=true;

    musica.pause();

    somGameover.play();


    window.clearInterval(jogo.timer);

    jogo.timer=null;


    $("#jogador").remove();

    $("#inimigo1").remove();

    $("#inimigo2").remove();

    $("#amigo").remove();


    $("#fundoGame").append("<div id='fim'></div>");


    $("#fim").html("<h1> Game Over </h1><p>Sua pontuação foi: " + pontos +
"</p>" + "<div id='reinicia' onClick=reiniciaJogo()><h3>Jogar
Novamente</h3></div>");

    } // Fim da função gameOver();

} // Fim da função start

```

