

## 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/inimigo1.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;
    }

    #piloto {
        width: 350px;
        height: 35px;
        position: absolute;
        left: 30px;
        top: 8px;
        text-align: left;
    }

```

## js.js

```

//Conexão com o Facebook

window.fbAsyncInit = function() {
    FB.init({
        appId      : '429967890466753', // App ID
        channelUrl  : 'channel.html', // Local do arquivo channel.html
        status      : true,
        cookie      : true,
        frictionlessRequests : true,
        xfbml       : true
    });

    //Definições de logon

```

```

//Verifica se o usuário está logado
FB.getLoginStatus(function(response) {
    if (response.status === 'connected') {
        accessToken = response.authResponse.accessToken;

        FB.api('/me', function(info) {
            console.log(info);
        });

    } else if (response.status === 'not_authorized') {
        //Usuário logado ao Facebook, mas não registrado

        logar();

    } else {

        window.top.location = 'https://www.facebook.com';
    }
});

});

// Carrega o JavaScript SDK

(function(d){
    var js, id = 'facebook-jssdk'; if (d.getElementById(id)) {return;}
    js = d.createElement('script'); js.id = id; js.async = true;
    js.src = "//connect.facebook.net/pt_BR/all.js";
    d.getElementsByTagName('head')[0].appendChild(js);
})(document));

function logar() {
var oauth_url = 'https://www.facebook.com/dialog/oauth/';
oauth_url += '?client_id=429967890466753'; //App ID
oauth_url += '&redirect_uri=' + 'http://localhost/facebook/'; //Endereço URL
do app
oauth_url +=
'&scope=user_about_me,email,user_location,user_photos,publish_actions,user_birt
hday,friends_online_presence, user_likes,read_friendlists,friends_likes';
window.top.location = oauth_url;
}

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

    //Exibe nome do Piloto

    FB.api('/me', function(info) {
        var nome=info.first_name;
        $("#piloto").html("<h2> Piloto: " + nome + "</h2>");

    });

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

    }

} // 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/energial.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

//Reinicia o Jogo

function reiniciaJogo() {
    somGameOver.pause();
    $("#fim").remove();
    start();

} //Fim da função reiniciaJogo

```