

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 velocidade=5;
    var posicaoY = parseInt(Math.random() * 334);

    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();

} // 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

    }

} // 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()


} // Fim da função start

```