

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>");
    $("#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 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;  
  
        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) {

            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) {
        $("#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) {

$("#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) {

$("#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

}

} // Fim da função energia()

} // Fim da função start
```