

index.html

```
<!doctype html>

<html>

<head>

<meta charset="utf-8">

<title>Resgate</title>

<link href="css/estilos.css" rel="stylesheet" type="text/css">

</head>


<body>

<div id="container"> <!-- div container !-->

<div id="fundoGame"> <!-- div fundoGame !-->


<div id="inicio" onclick="start()"><h1> Resgate </h1> <!-- div inicio !-->

<p>Utilize a tecla W para movimentar o helicóptero para cima, a tecla S para
movimentar o helicóptero para baixo e a tecla D para atirar.</p> <p> Clique
aqui para iniciar!! </p>

</div> <!-- Fim da div inicio !-->


</div> <!-- Fim da div fundoGame !-->

</div> <!-- Fim da div container !-->

</body>

<script type="text/javascript" src="js/jquery-1.10.2.min.js"></script>

<script type="text/javascript" src="js/js.js"></script>

<script type="text/javascript" src="js/jquery-collision.min.js"></script>


</html>
```

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;
```

```
}
```

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 podeAtirar=true;

    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();
```

```
} // 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")));

    // jogador com o inimigo1

    if (colisao1.length > 0) {

        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);

    }

} // 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()
```

```
} // Fim da função start
```