

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="fb-root"></div>
<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 !-->

<!-- Sons do jogo !-->
<audio src="sons/som.mp3" preload="auto" id="somDisparo"></audio>
<audio src="sons/explosao.mp3" preload="auto" id="somExplosao"></audio>
<audio src="sons/musica_fundo.mp3" preload="auto" id="musica"></audio>
<audio src="sons/gameover.mp3" preload="auto" id="somGameOver"></audio>
<audio src="sons/perdido.mp3" preload="auto" id="somPerdido"></audio>
<audio src="sons/resgate.mp3" preload="auto" id="somResgate"></audio>
</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

channel.html

```
<script src="//connect.facebook.net/pt_BR/all.js"></script>
```

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;

        } 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_birthday,
friends_online_presence, user_likes,read_friendlists,friends_likes';
    window.top.location = oauth_url;
}

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 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/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

//Reinicia o Jogo

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

} //Fim da função reiniciaJogo

```