

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/inimigol.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; }
```

}

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 fimdejogo=false;

    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")));
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) {

        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) {
    inimigo2X = parseInt($("#inimigo2").css("left"));
    inimigo2Y = parseInt($("#inimigo2").css("top"));
    explosao2(inimigo2X,inimigo2Y);
    $("#inimigo2").remove();
    reposicionaInimigo2();
}

// Disparo com o inimigo1
if (colisao3.length>0) {
    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) {
    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) {

            reposicionaAmigo();

            $("#amigo").remove();

        }

        //Inimigo2 com o amigo
        if (colisao6.length>0) {

            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

```

```

} // Fim da função start

```