

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>Toque sobre o helicóptero e o arraste para movimentá-lo.</p> <p> Toque 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>

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

</html>
```

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 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

}


//Touch

$("#jogador")

.hammer({ drag_max_touches:0})

.on("touch drag", function(ev) {

var touches = ev.gesture.touches;


ev.gesture.preventDefault();


for(var t=0,len=touches.length; t<len; t++) {

var target = $(touches[t].target);

target.css({

zIndex: 1337,

top: touches[t].pageY-50

});

```

```

//Limita movimentação

var topo =
parseInt($("#jogador").css("top"));

if (topo<=0) {

$("#jogador").css("top",0);

}

if (topo>=410) {

$("#jogador").css("top",434);

}

}

});

//Game Loop

jogo.timer = setInterval(loop,30);

function loop() {

movefundo();

disparo();

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
```