

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();

        }

    } //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()
```

```
} // Fim da função start
```