

## 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 id="social"> <!--inicio da div social !-->
<h3>Este jogo foi desenvolvido no livro de Desenvolvimento de jogos em
HTML5</h3>

<div class="fb-like" data-href="https://apps.facebook.com/resgatelivro"
data-send="true" data-width="755" data-show-faces="true" font="arial"></div>
<p class="textoSocial"> Gostou do Jogo? Deixe o seu comentário ou a sua
sugestão!</p>
<div class="fb-comments" data-width="510" data-
href="https://apps.facebook.com/resgatelivro" data-num-posts="5"></div>
<div id="imagem">
</div>
</div> <!-- fim da div social !-->

</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

```
@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; }
    }

    #placar {
        width: 450px;
        height: 50px;
        position: absolute;
        left: 5px;
        top: 590px;
    }

    h2 {
        font-family: Titulo;
        font-size: 20px;
        color: #FFF
    }

    #energia {
        width: 140px;
        height: 38px;
        position: absolute;
        left: 750px;
        top: 7px;
    }

    h3 {
        font-family: Titulo;
        font-size: 20px;
        color: #603A03;
    }

    #fim {
        width: 350px;
        height: 200px;
        background-color: #FFF;
        margin-left: auto;
        margin-right: auto;
        margin-top: 100px;
        text-align: center;
        padding: 10px;
    }

    #piloto {
        width: 350px;
        height: 35px;
        position: absolute;
        left: 30px;
        top: 8px;
        text-align: left;
    }

    #foto1 {
        width: 30px;
        height: 30px;
        position: absolute;

```

```

        background-size:30px;
        left: 35px;
        text-align: left;
        border-color: #FFF;
        border-style: solid;
        border-width:thin;
    }

    #foto2 {
        width: 30px;
        height: 30px;
        background-size:30px;
        position: absolute;
        border-color: #FFF;
        border-style: solid;
        border-width: thin;
    }

    #social {
        width:940px;
        padding:5px;
        height:auto;
        position:relative;
        background-color:#ededed;
        border-color: #FFF;
        border-style: solid;
    }

    #imagem {
        width:250px;
        height:292px;
        position:relative;
        border-color: #FFF;
        border-style: solid;
    }

    .textoSocial {
        font-family:arial;
        font-size:15px;
        color:#000000;
    }

```

## 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;

```

```

        FB.api('/me', function(info) {
            console.log(info);

        });

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

function start() { // Inicio da função start()

    exibeAmigos();

    //Exibe nome do Piloto

    FB.api('/me', function(info) {
        var nome=info.first_name;
        $("#piloto").html("<h2> Piloto: " + nome + "</h2>");

    });

    //Exibe foto do Piloto

    FB.api(
    {
        method: 'fql.query',
        query: 'SELECT pic_square FROM user WHERE uid = me()',

    },

        function(data) {
            var dados=data;
            var foto=dados[0].pic_square;

            $("#foto1").css("background-image", 'url("' + foto + '")');

```

```

});

//Exibe fotos dos amigos

function exibeAmigos() {

    FB.api(
        {
            method: 'fql.query',
            query: 'SELECT pic_square FROM user WHERE uid IN(SELECT uid2 FROM
friend WHERE uid1 = me())',

        },

        function(data) {
            var dados=data;
            var total=dados.length;
            var amigol=parseInt(Math.random() * total);
            var foto2=dados[amigol].pic_square;

            $("#foto2").css("background-image", 'url("' + foto2 + '")');
        });

    }

    $("#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>");
    $("#fundoGame").append("<div id='piloto'></div>");
    $("#fundoGame").append("<div id='foto1'></div>");
    $("#fundoGame").append("<div id='foto2'></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();
atualizaFotos();

} // 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) {

        $("#foto2").hide();
        somResgate.play();
        salvos++;
        reposicionaAmigo();
        $("#amigo").remove();
    }

    //Inimigo2 com o amigo

    if (colisao6.length>0) {

        $("#foto2").hide();
        perdidos++;
        amigoX = parseInt($("#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>");
                $("#foto2").show();
                exibeAmigos();

            }

        }

    } // 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();
$("#foto1").remove();
$("#foto2").remove();

$("#fundoGame").append("<div id='fim'></div>");

saida = '<h1> Game Over </h1><p>Sua pontuação foi: ' + pontos + '</p>';
saida += '<div id=compartilhar onClick="compartilharPontos(\'' + pontos +
'\')";">' + '<h3>Compartilhar</h3></div>';
saida += '<div id=reinicia onClick=reiniciaJogo()><h3>Jogar
Novamente</h3></div>';

$("#fim").html(saida);

} // Fim da função gameOver();

//Função que atualiza as posições das fotos
function atualizaFotos() {

var topo1 = parseInt($("#jogador").css("top"));
$("#foto1").css("top",topo1+40);

var topo2 = parseInt($("#amigo").css("top"));
var esquerda = parseInt($("#amigo").css("left"));
$("#foto2").css("top",topo2-30);
$("#foto2").css("left",esquerda);

} // Fim da função atualizaFotos()

} // Fim da função start

//Reinicia o Jogo

function reiniciaJogo() {
    somGameOver.pause();
    $("#fim").remove();
    start();
} //Fim da função reiniciaJogo

//Função que compartilha a pontuação do Jogador
function compartilharPontos(pontos) {
    var obj = {
        method: 'feed',
        redirect_uri: 'https://?????????????????',
        picture: 'http://www.denilsonbonatti.com.br/livros/jogo1/imgs/icon.png',
        caption: 'Conteúdo do livro de desenvolvimentos de jogos em HTML5',
        description: 'Eu consegui a seguinte pontuação: ' + pontos + '. Você consegue me superar?';
    };

    function callback(response) {

        reiniciaJogo ();
    }

    FB.ui(obj, callback);
}

//Função convidar
function convidar() {
    FB.ui({
        method: 'apprequests',
        title: 'Resgate os seus Amigos do Facebook!!',
    });
}

```

```
        message: 'Eu estou jogando o Game que eu criei. Você quer jogar também?'  
    });  
}
```