

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

}


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

```