

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>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> <!-- 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>
```

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

    }

}

} // Fim da função energia()
```

```
} // Fim da função start
```