Aula JavaScript

***Como funciona um jogo ?***

Temos que ter em mente que o responsável por fazer nosso jogo “aparecer” será a função que chamaremos de draw, ela será responsável por desenhar a todo frame as posições dos nossos GameObjects, e o método update responsável por atualizar as posições.

***Carregando imagens e sons***

Há duas formas, a primeira é criar no html a img por meio:

<img src= “localdaimagem”></img>

Ou via JavaScript:

let minhaImagem = new Image();

minhaImagem.src = “localdaimagem”

Entretanto, via JavaScript devemos ter uma atenção com as imagens, pois no momento em que o script ler a ***source*** da imagem, ele irá ***asyncronamente*** carregar a imagem, logo, existe a possibilidade dela ***não*** estar carregada no momento que você for desenhar ela. Então, para isso, devemos chamar o evento ***onload*** antes do source

A mesma ideia com o som/áudio de nosso jogo:

let meuSom = new Audio();

meuSom.src = “localdosom”;

***Desenhar imagens no canvas:***

Para desenhar imagens, basta chamar o método “drawImage” do contexto:

ctx.drawImage(nomeDaImagem, X, Y, largura, altura);

Caso a largura e altura não sejam definidos, será desenhado no tamanho original da imagem