

## Exercícios de implementação com Phaser

### PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA WEB

#### Exercício 1

- Criar um jogo Space Invader.
- Usar Group, Arcade physics, Sprite e Keyboard Input.
- Dica: você pode controlar a movimentação de todos os inimigos colocando-os em um grupo, e então aplicando a translação ao grupo como um todo, como se fosse um layer de objetos.
- Dica 2: você pode usar Tween para fazer a animação de movimento para a esquerda e para a direita.

#### Exercício 2

- Crie dois grupos de sprites. Inicialize estes sprites com posição aleatória dentro da tela, e também com velocidades aleatórias. Quando o jogo começa, os objetos saem voando aleatoriamente.
- Podem ocorrer colisões entre objetos do grupo 1 e 2, mas objetos de um grupo não colidem entre si. Trate como se fossem dois times adversários. Quando uma colisão ocorre, os dois objetos explodem e deixam de existir no jogo.
- Todos os objetos fazem bounce nos cantos da tela, estando restritos ao espaço da tela.
- O jogador usa o mouse para arrastar um objeto. O objetivo do jogo é então evitar colidir com objetos dos grupos 1 e 2, até que estes tenham sido eliminados.
- Bônus round: faça com que o objeto controlado pelo jogador seja afetado por inércia e drag. Ou seja, ele pode ser “arremessado” com o mouse. Depois, faça com que o jogador possa movê-lo de forma limitada (ou seja, não pode ficar “segurando” o objeto indefinidamente).
- Dica: você pode criar um drag associado ao próprio Sprite. Veja [um exemplo](#).

**EASY MODE:** Usar os vários exemplos da Phaser e juntá-los para resolver os exercícios.

**HARD MODE:** Não usar exemplos. Fazer tudo do zero olhando a documentação.