

LOOP x TEMPO x VELOCIDADE

Alysson Diniz dos Santos

Exercicio: executem o codigo `codAula4`
que esta no SIGAA.

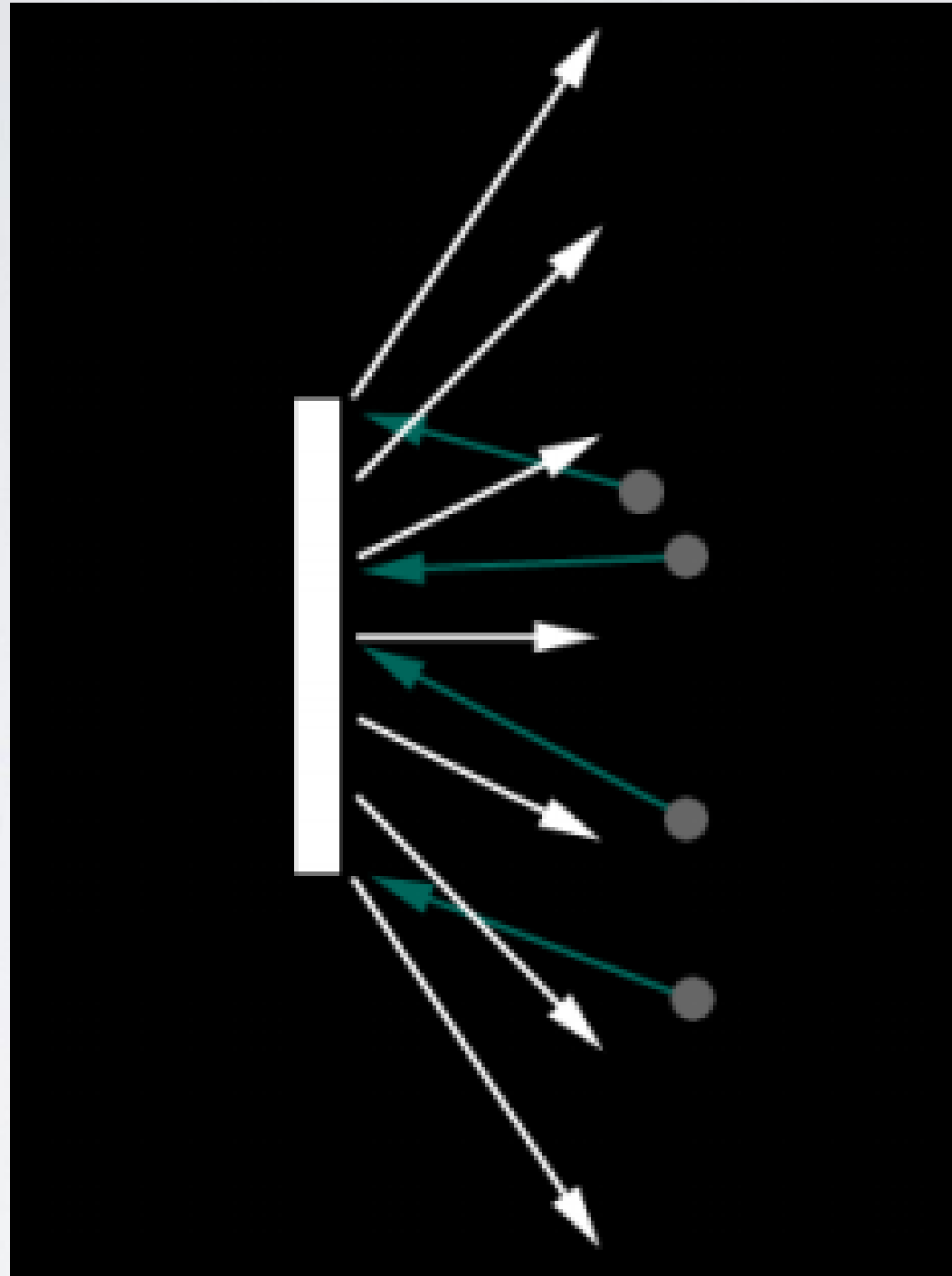
Sem ver o código, digam como deve funcionar a lógica que detecta o final da partida. Quais variáveis são necessárias?

E preciso adicionar alguma função?

Alterar alguma já pre existente?

Realizando alguns ajustes pontuais

Mudar o movimento da bolinha



Velocidade vertical muda baseada na distancia para o
centro

```
function move() {  
  
    npcMovement();  
    if (ballX <= 0) {  
        if(ballY > paddle1Y && ballY < paddle1Y + PADDLE_HEIGHT) {  
            ballSpeedX = -ballSpeedX;  
            var deltaY = ballY - (paddle1Y+PADDLE_HEIGHT/2);  
            ballSpeedY = deltaY*0.35;  
        }  
        else  
            ballReset();  
    }  
  
    if (ballX >= canvas.width) {  
        if(ballY > paddle2Y && ballY < paddle2Y + PADDLE_HEIGHT)  
            ballSpeedX = -ballSpeedX;  
        else  
            ballReset();  
    }  
}
```

Uma possível solução:

Exercicio: abram o codigo
codAula5Exercicio que esta no SIGAA.

Descrevam o funcionamento da função
mainLoop, linha a linha.

Implementem as funções move e draw,
para resultar no jogo PONG.

Referencias:

- Game Programming Algorithms and Techniques – Chapter 1
- Game Programming Patterns – Game Loop (<http://gameprogrammingpatterns.com/game-loop.html>)