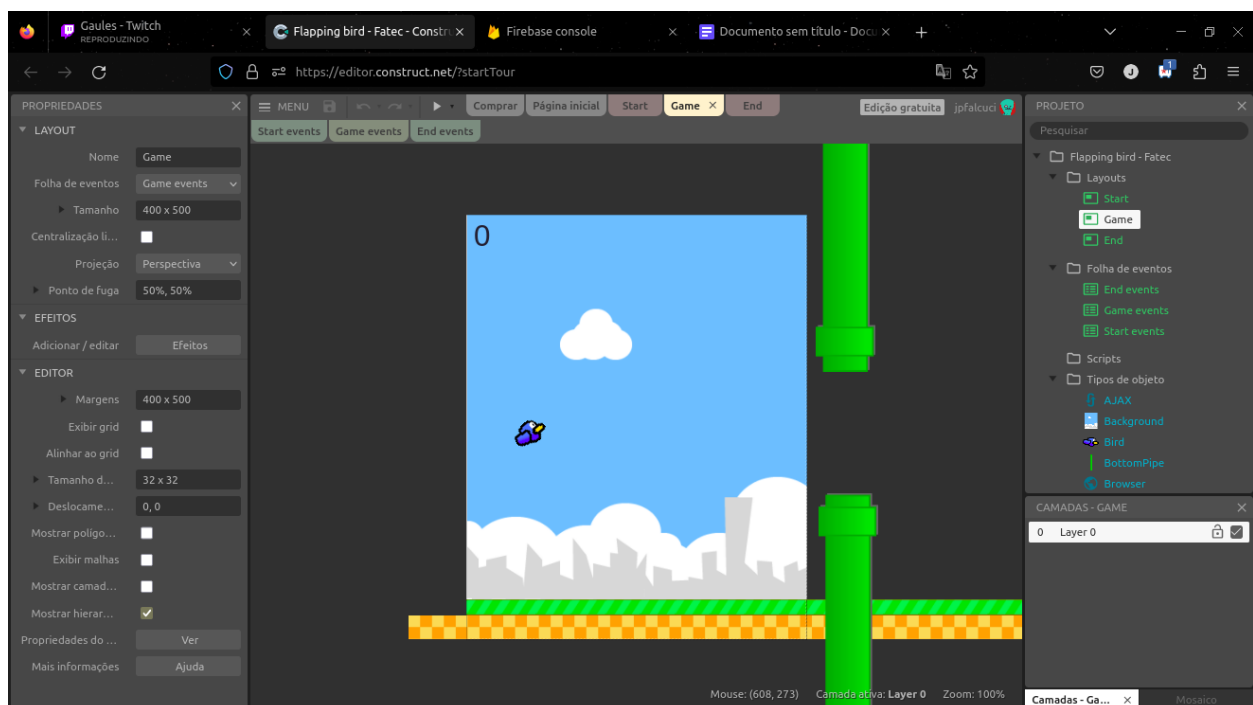


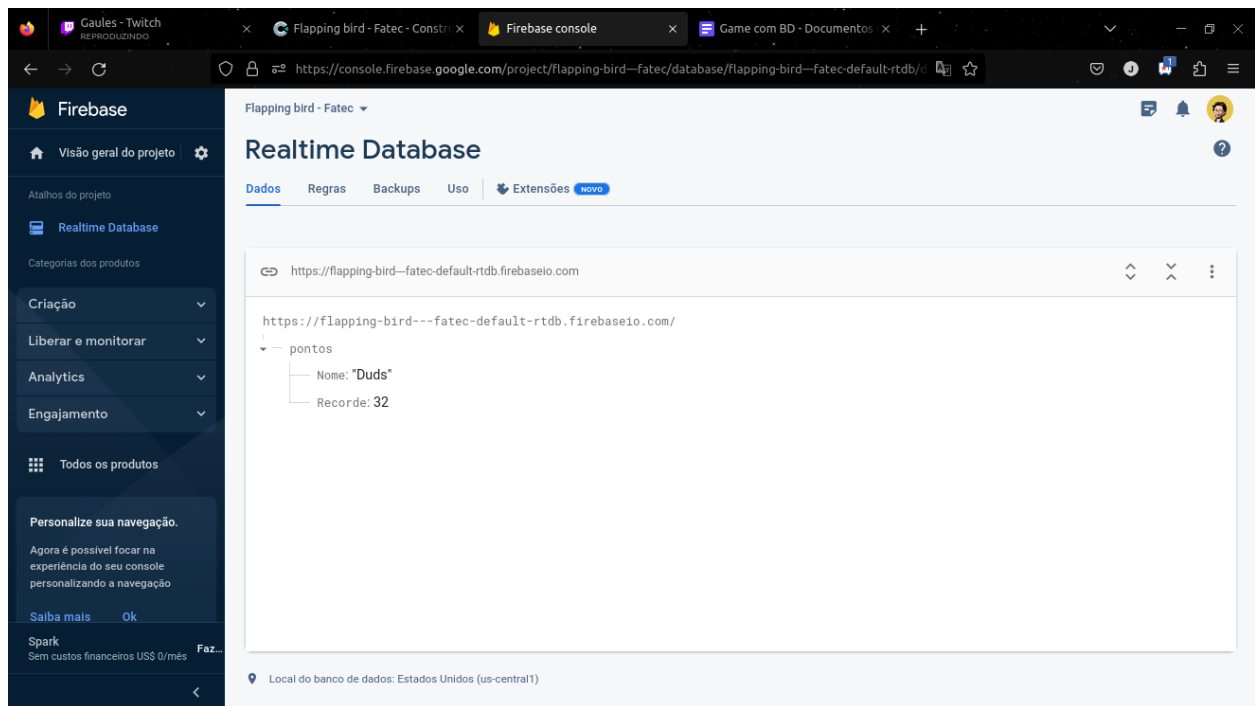
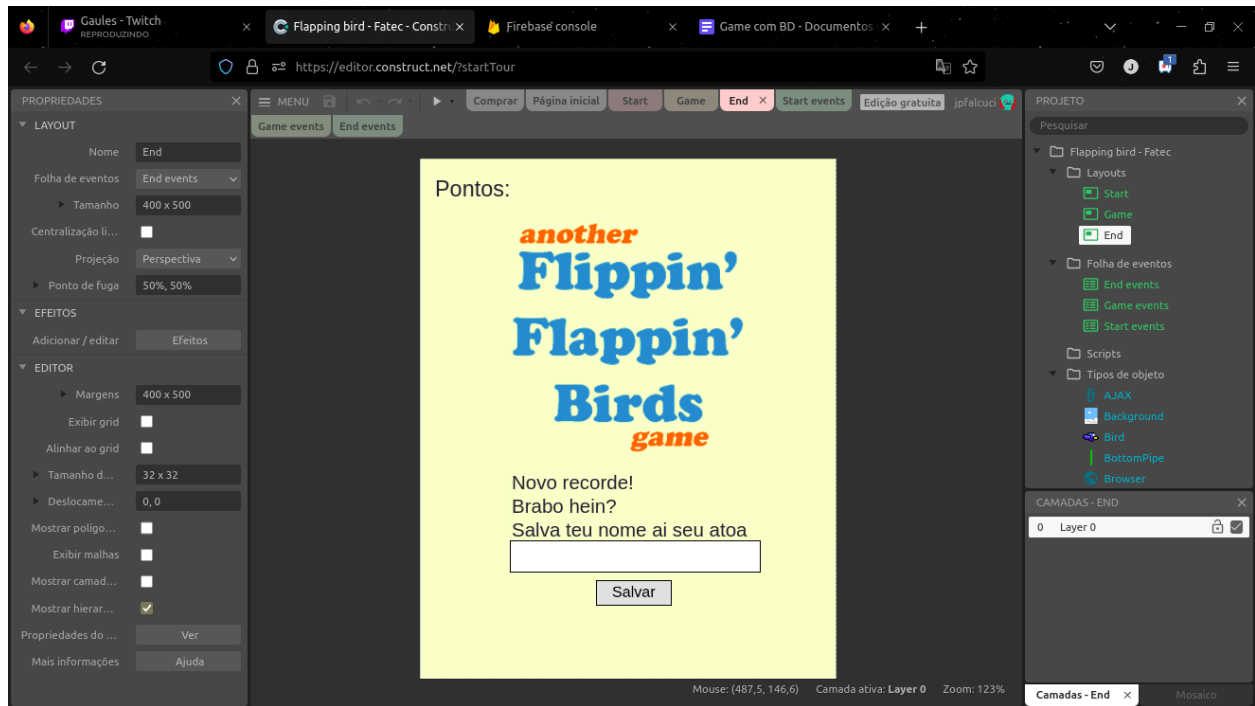
Curso: Desenvolvimento de Software Multiplataforma
Aluno: João Paulo Falcuci Teixeira
Aluno: Raul Silva Araújo

Disciplina: Banco de Dados Relacional
RA: 1091392223005
RA: 1091392123021

Desenvolvimento de aplicação Web com Banco de Dados

Flapping bird - Fatec





Global booleana **coletouRecorde** = falso

Global booleana **coletouRecordista** = falso

Sistema | Ao iniciar layout

Sistema | Definir **coletouRecorde** para *Falso*

Sistema | Definir **coletouRecordista** para *Falso*

AJAX | Solicitar "**https://flapping-bird---fatec-default-rtdb.firebaseio.com/pontos/Recorde.json**" (etiqueta "*Recorde*")

AJAX | Solicitar "**https://flapping-bird---fatec-default-rtdb.firebaseio.com/pontos/Nome.json**" (etiqueta "*Recordista*")

Áudio | Pré-carregar **Surfin Bird**

Recor... | Definir texto para "*Recorde atual:*"

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

AJAX | Ao completar "**Recorde**"

Sistema | Definir **Record** para *AJAX.UltimosDados*

Texto... | Definir texto para *Record*

Sistema | Alternar **coletouRecorde**

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

AJAX | Ao completar "**Recordista**"

Sistema | Definir **Recordista** para *AJAX.UltimosDados*

Texto... | Definir texto para *Recordista*

Sistema | Alternar **coletouRecordista**

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Butto... | Ao clicar

Sistema | Definição **coletouRecorde**

Sistema | Definição **coletouRecordista**

Sistema | Ir para **Game**

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento

+ Adicionar...

Você tem 16 eventos restantes

Enquanto estiver logado na edição gratuita do Construct, você poderá usar até 50 eventos em um projeto. [Adquira uma assinatura](#) para desbloquear os recursos completos do Construct.

- Global constant número **SecondsPerObstacle** = 1
- Global constant número **JumpStrength** = 500
- Global constant número **SCROLLSPEED** = 300 // in pixels per second
- Global número **Score** = 0
- Global número **Record** = 0
- Global booleana **End** = falso
- Global string **Recordista** = ""

Start

Sistema	Ao iniciar layout
Score...	Definir texto para 0
TiledB...	Definir X para 0
TiledB...	Definir X para 0
Sistema	Definir Score para 0
TopPipe	Destruir
Botto...	Destruir
Bird	Definir vetor Y de Platform para -JUMPSTRENGTH
Bird	Definir o ângulo para 320 graus
Áudio	[Play Surfin Bird com repetição at volume 0 dB (stereo pan 0, tag "som")]
Áudio	Vai para a etiqueta de "" até 2.7 segundos
Áudio	Definir o volume de "som" para -15 dB

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Start'

+ Adicionar a 'Start' ...

Movement

// When we touch (or click) make the bird jump by setting a negative vector Y (as in, suddenly set the vertical speed to upwards).

Touch	Ao início de qualquer toque
Bird	Definir vetor Y de Platform para -JUMPSTRENGTH
Bird	Definir o ângulo para 320 graus

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

// Rotate the bird by 60 degrees per second.

Sistema	A cada tick
Bird	Rotacionar $60 \times dt$ graus no sentido horário

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Movement'

+ Adicionar a 'Movement' ...

Collisions

// End the game if the bird touches any obstacle or leaves the layout.

Bird	Está sobrepondo	TiledBackground2
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Bird	Está sobrepondo	TopPipe
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Bird	Está sobrepondo	BottomPipe
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Bird	Está fora do layout	
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Collisions'

+ Adicionar a 'Collisions' ...

Ending

Sistema	End & Score > Record	
Sistema	Ir para End	
Sistema	Alternar End	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema	End & Score < Record	
Sistema	Ir para Start	
Sistema	Alternar End	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema	End & Score = Record	
Sistema	Ir para Start	
Sistema	Alternar End	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Ending'

+ Adicionar a 'Ending' ...

Scoring

// The first time each bottom pipe goes past the bird to the left, add 1 to the score - but only do that once per pipe.

Botto...	$X \leq \text{Bird.X}$
Botto...	É Scored
Sistema	Adicionar 1 para Score
Score...	Definir texto para <i>Score</i>
Botto...	Definir Scored para <i>Verdadeiro</i>

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Scoring'

+ Adicionar a 'Scoring' ...

Background

// Keep the backgrounds moving to simulate motion.

TiledB...	$X \leq -560$
TiledB...	Definir X para 0

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

TiledB...	$X \leq -410$
TiledB...	Definir X para 0

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema	A cada tick
Botto...	Definir X para $\text{BottomPipe.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$
TopPipe	Definir X para $\text{TopPipe.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$
TiledB...	Definir X para $\text{TiledBackground2.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$
TiledB...	Definir X para $\text{TiledBackground.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

// Destroy pipes going off the left of the screen so they don't keep going forever and slow the game down.

TopPipe	$X < -50$
TopPipe	Destruir

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Botto...	$X < -50$
Botto...	Destruir

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Background'

+ Adicionar a 'Background' ...

Obstacle

// At regular intervals create new pipes to avoid.

Sistema	A cada SECONDSPEROBSTACLE segundos
Sistema	Criar objeto TopPipe na camada 0 em $(440, aleatorio(50, -250))$, criar hierarquia: <i>Falso</i> , template: ""
Sistema	Criar objeto BottomPipe na camada 0 em $(440, TopPipe.Y + 750)$, criar hierarquia: <i>Falso</i> , template: ""
Score...	Mover para o topo da camada
Botto...	Definir Scored para <i>Falso</i>

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Obstacle'

+ Adicionar a 'Obstacle' ...

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento

+ Adicionar...

Você tem 16 eventos restantes

Enquanto estiver logado na edição gratuita do Construct, você poderá usar até 50 eventos em um projeto. [Adquira uma assinatura](#) para desbloquear os recursos completos do Construct.

Global booleana **EnviaRecorde** = falso

Global booleana **EnviaRecordista** = falso

Sistema | Ao iniciar layout

Pont... | Definir texto para *Score*

Recor... | Definir texto para *"Recorde anterior:"*

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Salvar | Ao clicar

Sistema | Definir **Recordista** para *InputNome.Texto*

AJAX | Enviar `"{"&"Recorde"&"": "&Score&"}"` para URL `"https://flapping-bird---fatec-default-rtdb.firebaseio.com/pontos.json"` (método *"PATCH"*, etiqueta *"EnviaRecorde"*)

AJAX | Enviar `"{"&"Nome"&"": "&Recordista&""}"` para URL `"https://flapping-bird---fatec-default-rtdb.firebaseio.com/pontos.json"` (método *"PATCH"*, etiqueta *"EnviaRecordista"*)

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

AJAX | Ao completar **"EnviaRecorde"**

Sistema | Alternar **EnviaRecorde**

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

AJAX | Ao completar **"EnviaRecordista"**

Sistema | Alternar **EnviaRecordista**

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema | Definição **EnviaRecorde**

Sistema | Definição **EnviaRecordista**

Sistema | Definir **EnviaRecordista** para *Falso*

Sistema | Definir **EnviaRecorde** para *Falso*

Sistema | Ir para **Start**

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento

+ Adicionar...

Você tem 16 eventos restantes

Enquanto estiver logado na edição gratuita do Construct, você poderá usar até 50 eventos em um projeto. [Adquira uma assinatura](#) para desbloquear os recursos completos do Construct.