

Flappy bird

Il s'agit ici de recréer le mini-jeu <http://flappybirdpc.net/>, les consignes sont volontairement minimalistes :

1^{er} Step : gérer un sprite.

Pour un sprite il faut :

Une image unique



height : 40px

totalWidth : 150px

Une fenêtre pour voir n'animation.

La fenêtre doit être de la même width et height qu'une étape.

Qui regroupe plusieurs image décrivant les différentes étapes d'une animation



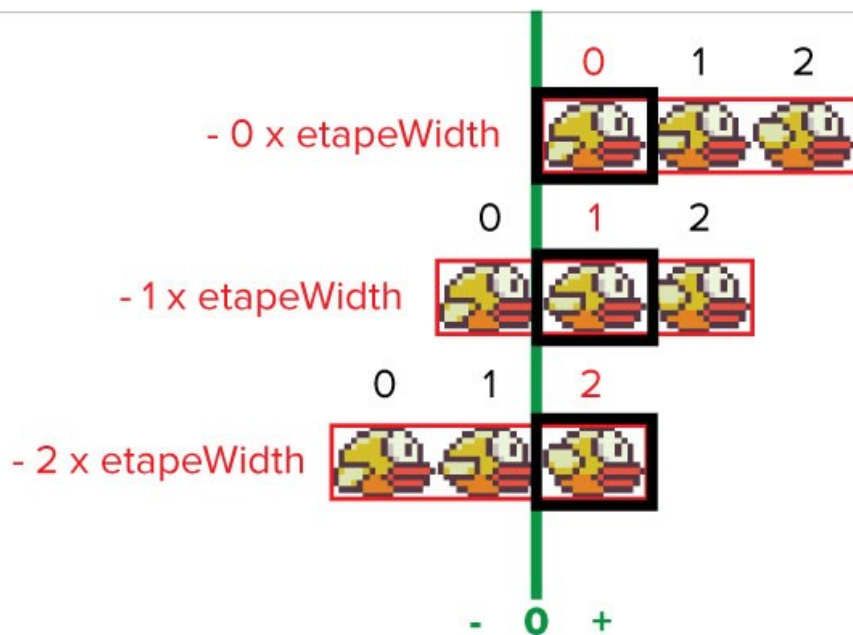
height : 40px

etapeWidth = 50px



height : 40px

etapeWidth = 50px



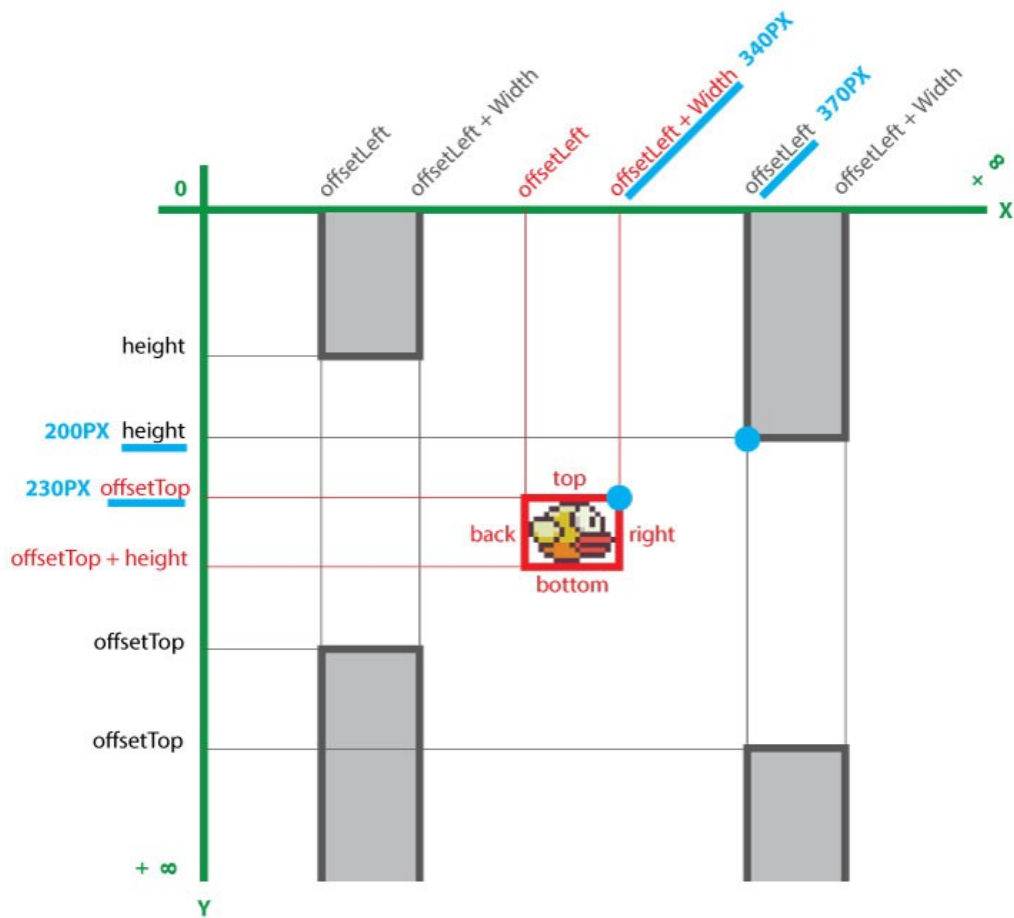
Gestion de la montée en fonction d'un événement (touche space du clavier) :

```
function setEvents () {  
  
    document.onkeydown = function (e) {  
        if ( e.keyCode == 32 ) {  
            up = true;  
        }  
    }  
  
    document.onkeyup = function (e) {  
        if ( e.keyCode == 32 ) {  
            up = false;  
        }  
    }  
  
}
```

Gestion de la montée ou descente :

```
function animateFly () {  
  
    var fall = birdy.offsetTop;  
  
    if (up == true) {  
        birdy.style.top = (fall - 20) + 'px';  
    }  
  
    else {  
        birdy.style.top = (fall + 12) + 'px';  
    }  
  
}
```

Step 2 : Gérer le collisions :



CONDITION POUR UNE COLLISION

```
if ( ( bird.offsetLeft + bird.width > pipe.offsetLeft ) && ( bird.offsetTop < pipe.height ) )
```



Résultat :

