

/\*

Classe principal, tem a responsabilidade de disponibilizar todos os recursos para que um

\*/

```

function Jogo(areaCanvas){

    this.motor = new Motor(areaCanvas);

    this.imagens = new Array();

    this.audios = new Array();

    this.imagensCarregadas = 0;

    this.fases = new Array();

    this.partida;

}

Jogo.prototype = {

    carregarImagens:function(){

        this.imagens = {
            canhao:                'img_canvas/canhao.png',

            cenarioPrimeiraFase:    'img_canvas/cenarioFase1.png',
            projetilPrimeiraFase:   'img_canvas/projetilFase1.png',
            alvoPrimeiraFase:       'img_canvas/alvoFase1.png',
            alvoPrimeiraFaseAlvejado: 'img_canvas/alvejadoFase1.png',
            alvoPrimeiraFaseEfeito:  'img_canvas/sangue.png',
            introducaoPrimeiraFase:  'img_canvas/introFase1.png',
            encerramentoPrimeiraFase: 'img_canvas/encerraFase1.png',

            cenarioSegundaFase:     'img_canvas/cenarioFase2.png',
            projetilSegundaFase:     'img_canvas/projetilFase2.png',
            alvoSegundaFase:         'img_canvas/alvoFase2.png',
            alvoSegundaFaseAlvejado: 'img_canvas/alvejadoFase2.png',
            alvoSegundaFaseEfeito:   'img_canvas/sangue.png',
            introducaoSegundaFase:   'img_canvas/introFase2.png',
            encerramentoSegundaFase: 'img_canvas/encerraFase2.png',

            cenarioTerceiraFase:     'img_canvas/cenarioFase3.png',
            projetilTerceiraFase:     'img_canvas/projetilFase3.png',
            alvoTerceiraFase:         'img_canvas/alvoFase3.png',
            alvoTerceiraFaseAlvejado: 'img_canvas/alvejadoFase3.png',
            alvoTerceiraFaseEfeito:   'img_canvas/agua.png',
            introducaoTerceiraFase:   'img_canvas/introFase3.png',
            encerramentoTerceiraFase: 'img_canvas/encerraFase3.png',

            cenarioQuartaFase:       'img_canvas/cenarioFase4.png',
            projetilQuartaFase:       'img_canvas/projetilFase4.png',
            alvoQuartaFase:           'img_canvas/alvoFase4.png',
            alvoQuartaFaseAlvejado:   'img_canvas/alvejadoFase4.png',
            alvoQuartaFaseEfeito:     'img_canvas/sangue.png',
            introducaoQuartaFase:     'img_canvas/introFase4.png',
            encerramentoQuartaFase:   'img_canvas/encerraFase4.png',

            cenarioQuintaFase:       'img_canvas/cenarioFase5.png',
            projetilQuintaFase:       'img_canvas/projetilFase5.png',
            alvoQuintaFase:           'img_canvas/alvoFase5.png',
            alvoQuintaFaseAlvejado:   'img_canvas/alvejadoFase5.png',
            alvoQuintaFaseEfeito:     'img_canvas/explosao.png',
            introducaoQuintaFase:     'img_canvas/introFase5.png',
            encerramentoQuintaFase:   'img_canvas/encerraFase5.png',

            cenarioSextaFase:         'img_canvas/cenarioFase6.png',
            projetilSextaFase:         'img_canvas/projetilFase6.png',
            alvoSextaFase:             'img_canvas/alvoFase6.png',
            alvoSextaFaseAlvejado:     'img_canvas/alvejadoFase6.png',

```

```
        alvoSextaFaseEfeito:      'img_canvas/explosao.png',
        introducaoSextaFase:      'img_canvas/introFase6.png',
        encerramentoSextaFase:   'img_canvas/encerraFase6.png'
    };

    for(var indice in this.imagens){

        var imagem = new Image();

        imagem.src = this.imagens[indice];

        imagem.onload = this.isImagemCarregada();

        this.imagens[indice] = imagem;
    }
},

isImagemCarregada:function(){

    if(this.imagensCarregadas == (Object.keys(this.imagens).length -
    1)){

        console.log("imagens carregadas!");
    }

    this.imagensCarregadas++;
},

getImagens:function(){

    return this.imagens;
},

carregarAudios:function(){

    this.audios = {
        canhao:                new Audio('audio/canhao.mp3')

    };

    console.log("audios carregados!");
},

//this.audio = new Audio('audio/canhao.mp3'); this.audio.play();

definirFases:function(){

    primeiraFase = new Fase();

    primeiraFase.getIntroducao().setAnimacao(this.imagens["introducaoPrimeiraFase"]);

    primeiraFase.getEncerramento().setAnimacao(this.imagens["encerramentoPrimeiraFase"]);

    primeiraFase.setCenario(this.imagens["cenarioPrimeiraFase"]);

    primeiraFase.adicionarFraseProfessor("Atrasou, não vai dar pra;passar!");
    primeiraFase.adicionarFraseProfessor("É veja bem, nem ligo.");
    primeiraFase.adicionarFraseProfessor("Você pode jogar a mesma;fase novamente,;só me
    avise antes.");

    primeiraFase.getProjetil().setPersonagem(this.imagens["projetilPrimeiraFase"]);
    primeiraFase.getAlvo().setAnimacao(this.imagens["alvoPrimeiraFase"]);

    primeiraFase.getAlvo().setAnimacaoAlvejado(this.imagens["alvoPrimeiraFaseAlvejado"]);

    primeiraFase.getAlvo().setEfeito(this.imagens["alvoPrimeiraFaseEfeito"]);
    primeiraFase.getAlvo().setGrauDificuldade("facil");
}
```

```
this.fases.push(primeiraFase);

segundaFase = new Fase();
segundaFase.getIntroducao().setAnimacao(this.imagens["introducaoSegundaFase"]);

segundaFase.getEncerramento().setAnimacao(this.imagens["encerramentoSegundaFase"]);

segundaFase.setCenario(this.imagens["cenarioSegundaFase"]);

segundaFase.adicionarFraseProfessor("E essa é a demonstração;de como não passar;de nível!");
segundaFase.adicionarFraseProfessor("Agora você vai cantar::1,2,3 | 3,2,1 ...");
segundaFase.adicionarFraseProfessor("Isso aumenta em 90%;suas chances de não;completar o jogo.");

segundaFase.getProjatil().setPersonagem(this.imagens["projatilSegundaFase"]);
segundaFase.getAlvo().setAnimacao(this.imagens["alvoSegundaFase"]);

segundaFase.getAlvo().setAnimacaoAlvejado(this.imagens["alvoSegundaFaseAlvejado"]);

segundaFase.getAlvo().setEfeito(this.imagens["alvoPrimeiraFaseEfeito"]);
segundaFase.getAlvo().setGrauDificuldade("facil");

this.fases.push(segundaFase);

terceiraFase = new Fase();

terceiraFase.getIntroducao().setAnimacao(this.imagens["introducaoTerceiraFase"]);

terceiraFase.getEncerramento().setAnimacao(this.imagens["encerramentoTerceiraFase"]);

terceiraFase.setCenario(this.imagens["cenarioTerceiraFase"]);

terceiraFase.adicionarFraseProfessor("Agora imagina;o papai e a mãe...");
terceiraFase.adicionarFraseProfessor("Se você fosse;corintiano isso não;teria acontecido!");
terceiraFase.adicionarFraseProfessor("Eu disse que esse;título do palmeiras;era invenção.");

terceiraFase.getProjatil().setPersonagem(this.imagens["projatilTerceiraFase"]);
terceiraFase.getAlvo().setAnimacao(this.imagens["alvoTerceiraFase"]);

terceiraFase.getAlvo().setAnimacaoAlvejado(this.imagens["alvoTerceiraFaseAlvejado"]);

terceiraFase.getAlvo().setEfeito(this.imagens["alvoTerceiraFaseEfeito"]);
terceiraFase.getAlvo().setGrauDificuldade("medio");

this.fases.push(terceiraFase);

quartaFase = new Fase();
quartaFase.getIntroducao().setAnimacao(this.imagens["introducaoQuartaFase"]);

quartaFase.getEncerramento().setAnimacao(this.imagens["encerramentoQuartaFase"]);

quartaFase.setCenario(this.imagens["cenarioQuartaFase"]);

quartaFase.adicionarFraseProfessor("Existem 10 tipos;de pessoas as que;passam e as que não!");
quartaFase.adicionarFraseProfessor("A afirmação: você perdeu.;É verdadeira ou falsa?");
quartaFase.adicionarFraseProfessor("Colocando de forma;bem simples;;tente novamente!");

quartaFase.getProjatil().setPersonagem(this.imagens["projatilQuartaFase"]);
quartaFase.getAlvo().setAnimacao(this.imagens["alvoQuartaFase"]);

quartaFase.getAlvo().setAnimacaoAlvejado(this.imagens["alvoQuartaFaseAlvejado"]);
```

```
quartaFase.getAlvo().setEfeito(this.imagens["alvoPrimeiraFaseEfeito"]);
quartaFase.getAlvo().setGrauDificuldade("medio");

this.fases.push(quartaFase);

quintaFase = new Fase();
quintaFase.getIntroducao().setAnimacao(this.imagens["introducaoQuintaFase"]);

quintaFase.getEncerramento().setAnimacao(this.imagens["encerramentoQuintaFase"]);

quintaFase.setCenario(this.imagens["cenarioQuintaFase"]);

quintaFase.adicionarFraseProfessor("Mais uma vez o;usuário é preguiçoso;;burro e azarado.");
quintaFase.adicionarFraseProfessor("Isto não é vermelho;sangue é vermelho;granada.");
quintaFase.adicionarFraseProfessor("Péssima UX em colega?!");

quintaFase.getProjatil().setPersonagem(this.imagens["projatilQuintaFase"]);
quintaFase.getAlvo().setAnimacao(this.imagens["alvoQuintaFase"]);

quintaFase.getAlvo().setAnimacaoAlvejado(this.imagens["alvoQuintaFaseAlvejado"]);

quintaFase.getAlvo().setEfeito(this.imagens["alvoQuintaFaseEfeito"]);
quintaFase.getAlvo().setGrauDificuldade("dificil");

this.fases.push(quintaFase);

sextaFase = new Fase();
sextaFase.getIntroducao().setAnimacao(this.imagens["introducaoSextaFase"]);
sextaFase.getEncerramento().setAnimacao(this.imagens["encerramentoSextaFase"]);
sextaFase.setCenario(this.imagens["cenarioSextaFase"]);

sextaFase.adicionarFraseProfessor("Você deveria ter;estudado mais!");
sextaFase.adicionarFraseProfessor("Hellooo!?!");
sextaFase.adicionarFraseProfessor("Como assim;;você não sabe?");

sextaFase.getProjatil().setPersonagem(this.imagens["projatilSextaFase"]);
sextaFase.getAlvo().setAnimacao(this.imagens["alvoSextaFase"]);
sextaFase.getAlvo().setAnimacaoAlvejado(this.imagens["alvoSextaFaseAlvejado"]);
sextaFase.getAlvo().setEfeito(this.imagens["alvoSextaFaseEfeito"]);
sextaFase.getAlvo().setGrauDificuldade("extremo");

this.fases.push(sextaFase);

},

getPartida:function(){

    return this.partida;

},

iniciar:function(){

    console.log("iniciando jogo...");

    this.carregarImagens();

    this.carregarAudios();

    this.definirFases();

    this.motor.ligar();

    this.partida = new Partida(this.fases,this.motor,this.audios);

    this.partida.getCanhao().setAnimacao(this.imagens["canhao"]);

},
```

}