

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
  <head>
    <title></title>
    <meta charset="UTF-8">
    <link href="css/style.css" rel="stylesheet">
    <link href="css/animate.css" rel="stylesheet">

    <script type="text/javascript" src="js/Mouse.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Jogo.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Partida.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Motor.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Colisao.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Canhao.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Projatil.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Alvo.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Transicao.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Fase.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="js/Jogador.js"></script>

    <script type="text/javascript">

document.addEventListener('keyup', function(e) {
  if(e.keyCode === 13) {
    document.querySelectorAll('.formulario')[0].className = "formulario
    animated pulse";
    document.querySelectorAll('.play')[0].className = "animated pulse play";
    document.querySelectorAll('.on')[0].style.display = 'none';
  }
});

function abrirHistoria() {

  document.getElementById("formulario").style.display = "none";
  document.getElementById("play").style.display = "none";
  document.getElementById("historia").style.display = "block";
}

function abrirTutorial() {

  document.getElementById("historia").style.display = "none";
  document.getElementById("tutorial").style.display = "block";
}

function abrirJogo() {

  document.getElementById("canvas").style.backgroundImage =
  "url('img/capa-home-2des.png')";

  document.getElementById("tutorial").style.display = "none";
  document.getElementById("jogar").style.display = "none";
  document.getElementById("logo").style.display = "none";
  document.getElementById("anima").style.display = "block";

  jogo.getPartida().iniciar();

}

window.onload = function() {

  jogo.getPartida().getCanhao().setMouse(mouse);

  areaCanvas.addEventListener('mousemove',
  function(movimentoMouse) {

```

```

        jogo.getPartida().getCanhao().calcularAnguloDisparo(movimentoMouse);

    }, false);

    areaCanvas.addEventListener('mousedown', function(mousePressionado) {

        medidorVelocidade();

    }, false);

    areaCanvas.addEventListener('mouseup', function(mouseSolto) {

        clearInterval(velocidadeAtual);

        velocidade = 40;

        jogo.getPartida().dispararCanhao();

    }, false);

var velocidade = 40;

function medidorVelocidade() {

    velocidadeAtual = setInterval (function() {

        if(velocidade == 102) {

            velocidade = 40;

        }

        velocidade += 0.5;

        jogo.getPartida().getCanhao().setVelocidadeInicialDisparo(velocidade);

    }, 10);

}

}

</script>

</head>
<body><!--
    <audio autoplay>
        <source src="img/Chuvada.mp3" type="audio/mpeg">
    </audio>
    <audio autoplay>
        <source src="img/bg-song.mp3" type="audio/mpeg">
    </audio>-->

    <main>

        
        <div class="formulario hidden" id="formulario">
            <input type="text" value="" placeholder="NICKNAME" autofocus="autofocus">
        </div>
        <button type="button" class="play hidden" id="play"
onclick="abrirHistoria()">COMEÇAR</button>
        <h2 class="on">PRESSIONE ENTER</h2>

```

```

<h3 class="historia" id="historia">
Durante o período em que as faculdades brasileiras formavam os melhores
cientistas da computação do mundo o país sofreu um ataque hacker vindo
da Rússia.

Durante este ataque todos que estavam de alguma forma em contato
com a internet foram infectados por um vírus, que fazia com que
todos encherassem a realidade aumentada de um mundo normal.
Quando na verdade todos os educadores se tornaram Monstros!

Enquanto isso, um estudante que perdeu aula e estava dormindo ficou imune
ao vírus. Cabe a ele além de passar em todas as matérias,
capturar todos os professores e juntar seu time de amigos para criar um
antivírus de realidade. E devolver seu curso de volta a normalidade.<br>
<button class="margin-top-20" onclick="abrirTutorial()">CONTINUAR
</button>
</h3>

<div class="tutorial" id="tutorial">
<video width="600" height="400" controls>
<source src="img/Tutorial Game.mp4" type="video/mp4">
</video>
<br>
<button class="margin-top-20" id="jogar"
onclick="abrirJogo()">JOGAR</button>
</div>

<div id="anima" style="display:none;">

<canvas id="areaCanvas" name="areaCanvas" width="1120" height="606"
style="border: 1px solid #fff; margin-top: 200px;"></canvas>

</div>

</main>

<canvas id="canvas"></canvas>

<script>

var areaCanvas = document.getElementById('areaCanvas');

var mouse = new Mouse(areaCanvas);

var jogo = new Jogo(areaCanvas);

jogo.iniciar();

////////////////////////////////////

/*
var canvas = document.getElementById('canvas');
var ctx = canvas.getContext('2d');

var cw = window.innerWidth;
var ch = window.innerHeight;

ctx.canvas.width = cw;
ctx.canvas.height = ch;

var rainSpeed = 25;
var rainWeight = 1; // 1 being heaviest
var raindrops = new Array();

```

```
var requestAnimationFrame = window.requestAnimationFrame ||
    window.mozRequestAnimationFrame ||
    window.webkitRequestAnimationFrame ||
    window.msRequestAnimationFrame;

function Raindrop(x, length, opacity) {
    this.x = x;
    this.y = (0 - length) * (Math.random() * 15);
    this.length = length;
    this.opacity = opacity;
}

Raindrop.prototype.update = function () {
    if (this.y >= ch) {
        // Set drop back to the top of the screen
        this.y = ch - this.y - this.length * 5;

        // Get a new random length and opacity
        this.length = Math.floor(Math.random() * 150) + 80;
        this.opacity = Math.random() * (0.3 - 0) + 0;
    } else {
        // Increment y coordinate to move down the screen.
        this.y = this.y + rainSpeed;
    }

    ctx.beginPath();

    var grd = ctx.createLinearGradient(0, this.y, 0, this.y + this.length);
    grd.addColorStop(0, "rgba(255,255,255,0)");
    grd.addColorStop(1, "rgba(255,255,255," + this.opacity + ")");

    ctx.fillStyle = grd;
    ctx.fillRect(this.x, this.y, 1, this.length);
}

function makeRain() {
    raindrops = [];
    for (var i = 0; i < cw; i++) {
        if (parseFloat(i)? !(i % rainWeight) : void 0) {
            var posX = i;
            // Get random length range
            var length = Math.floor(Math.random() * 550) + 280;
            var opacity = Math.random() * (0.2 - 0) + 0;
            var newDrop = new Raindrop(posX, length, opacity);
            raindrops.push(newDrop);
        }
    }
    draw();
}

makeRain();

function draw() {

    ctx.clearRect(0, 0, cw, ch);
    for (var i = 0; i < raindrops.length; i++) {
        var currentDrop = raindrops[i];
        currentDrop.update();
    }

    requestAnimationFrame(draw);
}*/
```

</script>

```
</body>  
</html>
```