Vamos primeiro criar uma torre de rolagem infinita:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Agora vamos gerar as portas da torre:

Texto

Descrição gerada automaticamenteTexto

Descrição gerada automaticamente

Com as portas prontas, vamos gerar também as grades que ficam embaixo das portas:

Texto

Descrição gerada automaticamente Texto

Descrição gerada automaticamente

Agora, vamos criar o personagem fantasma no nosso jogo:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Queremos que ele salte com a tecla “espaço” e queremos que a gravidade atue sobre o fantasma:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Também queremos que o fantasma se mova para a direita e para a esquerda com as teclas das setas (funciona tanto **left** quanto **left\_arrow** e **LEFT\_ARROW**):

Texto

Descrição gerada automaticamente

Vamos ajustar a profundidade do nosso personagem fantasma, para que ele apareça na frente da porta:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Ótimo! Agora vamos adicionar algumas mecânicas no nosso jogo.

O nosso fantasma vai poder descansar quanto estiver no topo da grade.

Para fazer isso, A velocidade Y do fantasma vai ser zero quando ele tocar a grade:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Devemos encerrar o jogo quando o fantasma tocar no fundo da grade.

Além disso, também devemos encerrar o jogo quando o fantasma cair além da tela.

Para isso, podemos criar blocos invisíveis, que são gerados logo abaixo da grade para detectar que o fantasma tocou no fundo da grade.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Agora vamos introduzir os estados do jogo no nosso código.

Nosso jogo deve encerrar quando o fantasma tocar no grupoDeBlocosInvisíveis ou quando cair para fora da nossa tela.

Também vamos fazer uma tela diferente para quando o jogo der Game Over, além de mudar o fundo para preto.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Excelente trabalho!

Agora vamos colocar o som em loop para deixar o jogo mais assustador enquanto estiver executando:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Também podemos colocar um sistema de pontuação no jogo que vai ser exibido quando der game over:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Muito bem! Projeto finalizado!

ATIVIDADES ADICIONAIS

Se você quiser que a pontuação apareça também enquanto o jogo acontece, pode colocar o comando drawSprites logo no início da função draw:

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

E a parte do texto da pontuação fora do estado ENCERRAR (com as configurações também.

Além disso, para a torre não continuar andando depois do Game Over, você pode zerar a velocidade dela.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Para finalizar, caso você ache o som assustador muito alto, pode ajustar o volume dele com o comando setVolume (se colocar um número menor que 1, ele diminui o volume do som):

Texto

Descrição gerada automaticamente