

# Ajustes e finalização do jogo

## Unidade

### Lógica de programação: desenvolvendo um jogo estilo Pong

#### Questão 1 – Sons no P5 JS

Para deixar o jogo mais emocionante e criarmos uma atmosfera de ação para ele, escolhemos colocar uma trilha sonora, que é executada quando o jogo é iniciado. Dentro de um jogo, são necessárias algumas ações para reproduzir um áudio ou uma trilha em formato de loop (repetidamente). Qual das seguintes opções descreve corretamente as etapas necessárias para adicionar e controlar essa trilha sonora no seu jogo?

- ☐ a) Escolher carregar o áudio em **preload()** e iniciar em loop com **trilha. Loop()** no **setup()**.
- ☐ b) Colocar o arquivo de som na pasta *assets* e tentar tocá-lo direto no **draw()** usando **playSound('audio.mp3')**.
- ☐ c) Inserir o elemento **<audio>** no HTML e utilizar **document.getElementById('myAudio').play()** no **setup()**.

**Alternativa A**, incorreta. Salvar o áudio na pasta *assets* é correto, mas o método *playSound('audio.mp3')* no *draw()* não é uma prática recomendada

**Alternativa B**, correta. Essas etapas garantem que a música inicie corretamente e crie uma atmosfera envolvente para o jogo.

**Alternativa C**, incorreta. Embora inserir um *<audio>* no HTML seja uma técnica válida, p5.js tem métodos próprios para áudio.

## Questão 2 – Pré-carregando o som do jogo Pong

Maria está criando um jogo que tem como objetivo tocar o maior número de campanhas possível. Cada vez que uma campanha for tocada, um som chamado “tocou” deve ser reproduzido. Para isso, Maria precisa carregá-lo em uma variável no código. Ordene **todos os blocos** a seguir de modo que eles representem corretamente o cenário descrito.

`loadSound("tocou.mp3");`

`Campainha`

`=`

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

**Sequência correta:** `Campainha | = | loadSound("tocou.mp3");`

**Comentário:** para realizar o pré-carregamento de um som, é necessário armazená-lo em uma variável e então, usar a função `loadSound` com o nome desse arquivo entre aspas.

## Questão 3 – Movimentando a raquete com o teclado no jogo multiplayer

Vanessa está criando um jogo multiplayer e deseja que sua raquete se movimente para a esquerda sempre que a tecla V, inicial de seu nome, for pressionada. Ordene **todos os blocos a seguir** de modo que representem corretamente a alteração de Vanessa.

`xRaqueteOponente`

`if(keyIsDown(86)){`

`-= 10; }`

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

**Sequência correta:** `if(keyIsDown(86)){ | xRaqueteOponente | -= 10; }`

**Comentário:** ao utilizarmos o código identificador da tecla, podemos customizar o jogo utilizando qualquer tecla do teclado para movimentar os elementos.