

Criando o placar do jogo

Unidade

Lógica de programação: desenvolvendo um jogo estilo Pong

Questão 1 – Comentários no código

João Miguel está com dúvidas sobre algumas partes do código em JavaScript, principalmente sobre o uso das barras duplas (//) que aparecem antes de algumas palavras ou linhas de código.

```
//variáveis da raquete  
let xRaquete = 5;  
let yRaquete = 150;  
let comprimento = 10;  
let altura = 90;  
  
//variáveis da raquete oponente  
let xRaqueteOponente;  
let yRaqueteOponente ;
```

Qual é a função da sequência de caracteres // na linha de código?

- ☐ a) Iniciar um loop infinito.
- ☐ b) Marcar o início de um comentário.
- ☐ c) Indicar o início de uma nova função.

Alternativa A, incorreta. O uso de // não tem relação com a criação de loop infinito.

Alternativa B, correta. O uso de // indica a inserção de um comentário, o que significa que o ambiente de programação não executará o que estiver dentro dessas barras.

Alternativa C, incorreta. A definição de funções em linguagens de programação é feita por meio de palavras-chave específicas (como *function*), não por //.

Questão 2 – Definindo a cor no placar do jogo

Durante a programação, podemos criar funções que alteram as propriedades dos elementos do jogo. Mariana quer alterar a cor do placar do seu jogo para laranja e, então, resolveu criar uma função para isso. Assim, ordene **todos os blocos** que alteram a cor do placar para laranja.

fill

function

("orange");

mudaCorPlacar() {

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

Sequência correta: function | mudaCorPlacar() { | fill | ("orange");

Comentário: utilizamos a função *fill* para preencher um elemento com a cor desejada, que deve estar sempre em inglês, que é o idioma aceito pela linguagem JavaScript. Lembre-se que a ordem dos comandos dentro da função é importante.

Questão 3 – Exibindo o placar do oponente na tela do jogo

Conseguimos exibir a nossa pontuação e queremos exibir também o placar do oponente na tela do jogo. Para isso, utilizamos uma função específica em nosso código.

Ordene **todos os blocos** para gerar a exibição do placar do oponente no centro da tela, considerando o total da tela como (600,400).

300,

(pontosOponente,

200);

text

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

Sequência correta: text | (pontosOponente, | 300, | 200);

Comentário: como o objetivo é que o placar fique posicionado na região central da tela, a posição deve ter valores iguais a 300 e 200, ou seja, metade das dimensões. Para saber os valores correspondentes ao centro da tela, basta ir até a função *createCanvas* e dividir por 2 os valores do eixo x e y que lá estão descritos e, então, você terá o valor do centro da tela.