

INSTRUÇÕES:

Objetivo do Projeto:

Na Aula 29, você aprendeu a criar uma classe Ground, também criou um objeto de corda e anexou uma fruta a uma corda usando restrições.

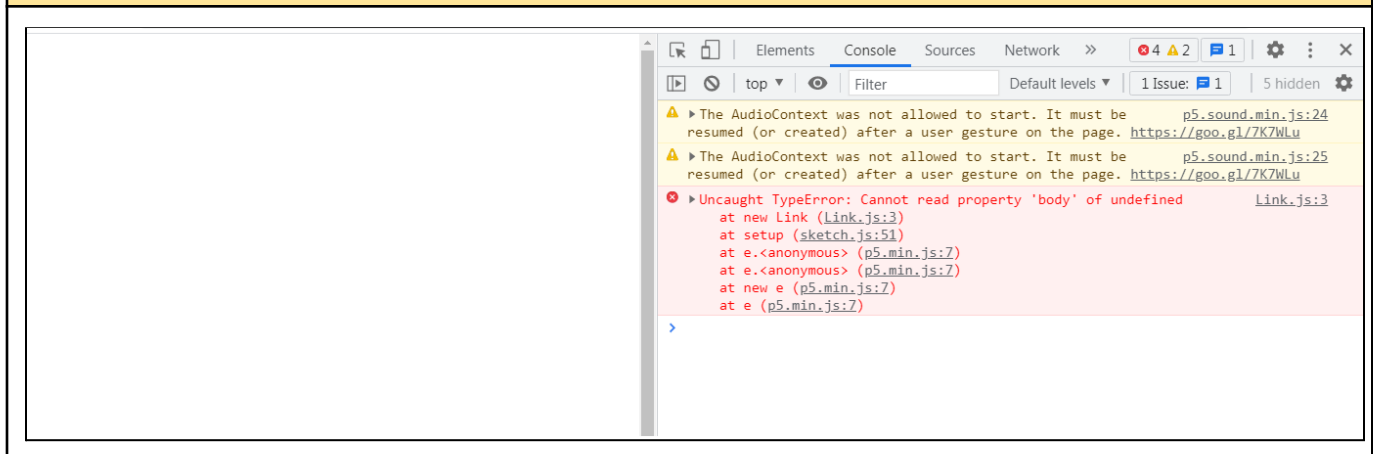
Neste projeto, vamos criar as classes stone (pedras), base e link. Usando as restrições, junte a ponte com as juntas e empilhe pedras nela.

História:

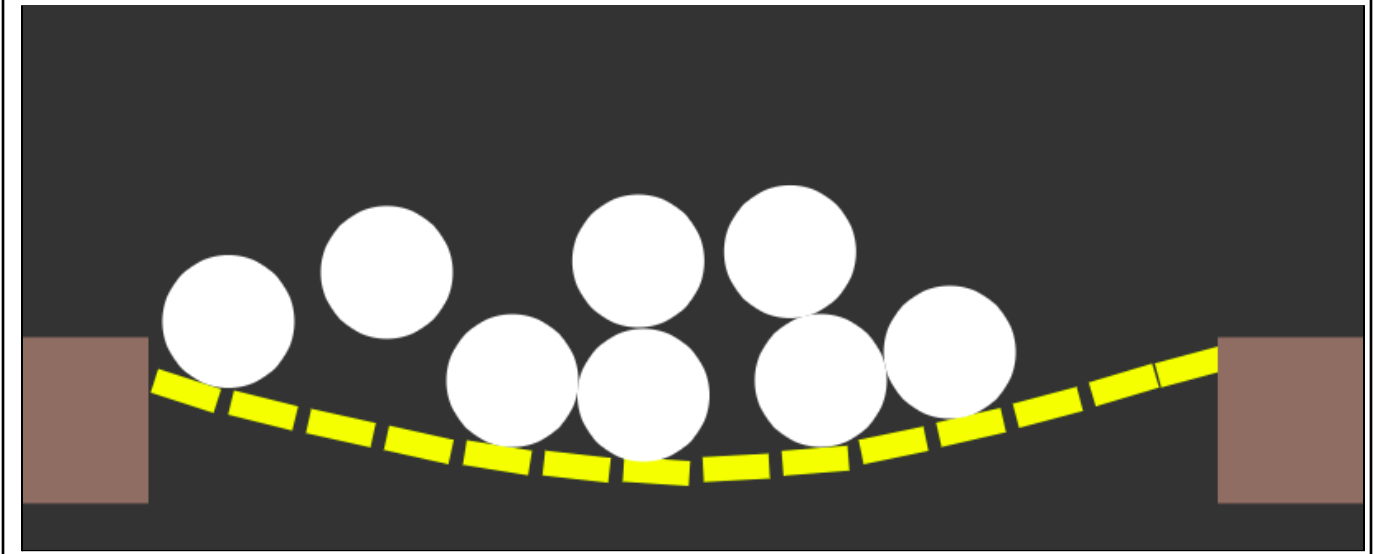
Uma aldeia distante é sempre perturbada por um zumbi. A única maneira de matar um zumbi é jogando uma pedra em sua cabeça. Você percebeu que o zumbi passa por baixo da ponte para chegar à aldeia. Então você deve planejar como empilhar pedras e jogá-las no zumbi quando ele passar por baixo da ponte.

Nesse projeto você precisa trabalhar no código e conseguir o resultado esperado, conforme mostrado na imagem abaixo.

Resultado do Modelo do Projeto



Resultado Esperado do Projeto



*Isso é apenas para sua referência. Esperamos que você aplique sua própria criatividade no projeto.

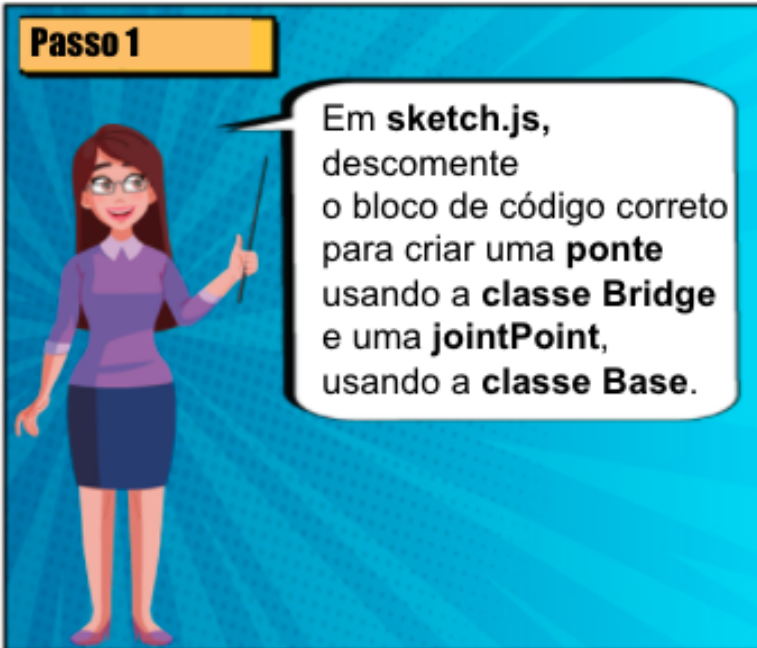
Primeiros Passos:

1. Faça o download do modelo neste [link](#).
2. Descompacte a pasta.
3. Renomeie-a como **Projeto 29**.
4. Importe esta pasta para o **VS Code**.
5. Comece a programar no arquivo **Sketch.js**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Passos e Blocos de Código

Passo 1



Em **sketch.js**,
descomente
o bloco de código correto
para criar uma **ponte**
usando a **classe Bridge**
e uma **jointPoint**,
usando a **classe Base**.

```
/*bridge = new Bridge(15, { x: width / 2 - 400, y: height / 2 });  
jointPoint = new Base(width - 600, height / 2 + 10, 40, 20, "#8d6e63", true);*/
```

```
/*bridge = new Base(15, { x: width / 2 - 400, y: height / 2 });  
jointPoint = new Base(width - 600, height / 2 + 10, 40, 20, "#8d6e63", true);*/
```

```
/*bridge = new Base(15, { x: width / 2 - 400, y: height / 2 });  
jointPoint = new Bridge(width - 600, height / 2 + 10, 40, 20, "#8d6e63", true);*/
```

```
/*bridge = new Bridge(15, { x: width / 2 - 400, y: height / 2 });  
jointPoint = new Bridge(width - 600, height / 2 + 10, 40, 20, "#8d6e63", true);*/
```

Passo 2

Em **sketch.js**,
descomente o código
correto para passar
bridge.body e **jointPoint**
em
Matter.Composite.add().

```
//Matter.Composite.add(bridge.body, jointPoint);  
  
//Matter.Composite.add(jointPoint);  
  
//Matter.Composite.add(jointPoint, bridge.body);  
  
//Matter.Composite.add(bridge.body);
```

Passo 3

Certifique-se de
que seu projeto
funciona antes de
enviá-lo.

Enviando o projeto:

1. Crie um novo repositório chamado "**Projeto 29**".
2. Faça o **upload** do projeto completo na sua conta GitHub.
3. Copie e cole o link das páginas do **GitHub** no painel de **Projetos do Aluno > Painel de Projetos** com o número da aula correto..

LEMBRE-SE... Faça o seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.

Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará um feedback sobre seu trabalho.

————— xxx ————— xxx ————— xxx ————— xxx ————— xxx —————