

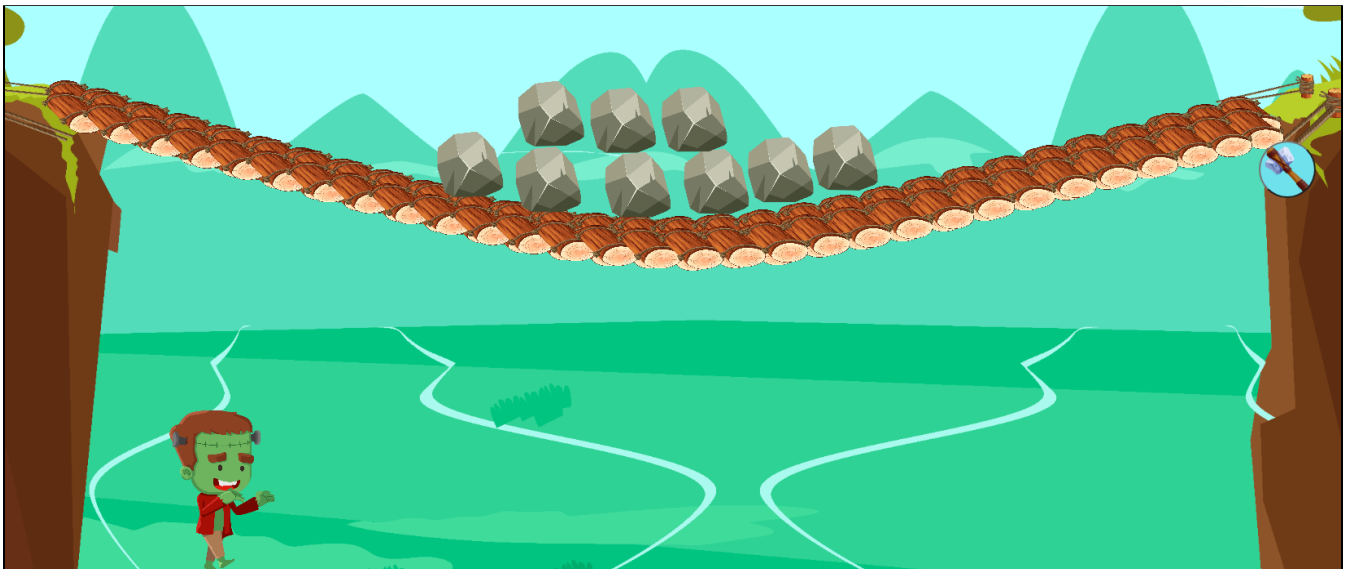
INSTRUÇÕES:**Objetivo do Projeto:**

Na Aula 30, você aprendeu a criar uma função para soltar a fruta da corda. Você também criou um sprite de coelho e adicionou uma imagem de plano de fundo. Neste projeto, você usará conceitos semelhantes para criar um zumbi. Adicione uma imagem para o zumbi, as pedras, a ponte e o plano de fundo. Você também pode adicionar um botão que, quando pressionado, fará a ponte desmoronar e liberar as pedras no zumbi.

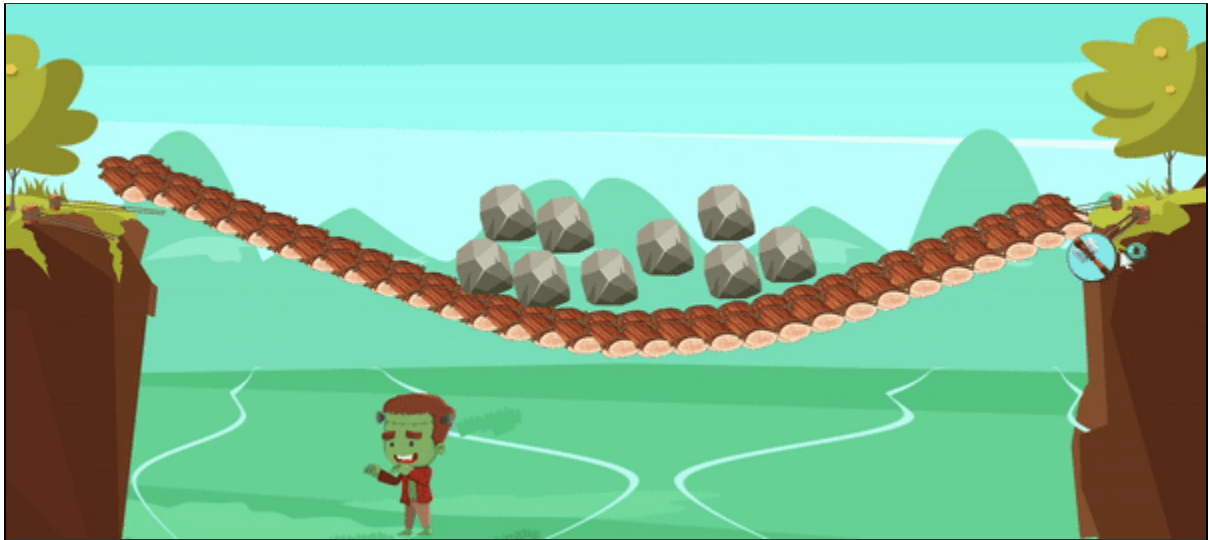
* Esta é uma continuação do Projeto 29. Certifique-se de que o completou e enviou antes de tentar fazer este.

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 as pedras para jogá-las no zumbi quando ele passar por baixo da ponte.

Resultado do Modelo do Projeto

Resultado Esperado do Projeto



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

Primeiros Passos:

1. Faça o download do modelo neste [link](#).
2. Descompacte a pasta.
3. Renomeie-a como **Projeto 30**.
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 chamar a função **handleButtonPress()** na propriedade **mousePressed** do botão.

```
//breakButton.mouseClicked(handleButtonPress);  
//breakButton.mousePressed(handleButtonPress);  
//breakButton.mouse(handleButtonPress);  
//breakButton.mousePressed(ButtonPress);
```

Passo 2



Na função **handleButtonPress()** do **sketch.js**, descomente o código correto para **detach()** (separar) **jointLink** e use a função **setTimeout()** para chamar **bridge.break()** depois de 5 segundos.

```
/* jointLink=dettach();  
setTimeout(() => {  
  | bridge.break();  
}, 1500); */
```

```
/* jointLink.dettach();  
setTimeout(() => {  
  | break();  
}, 1500); */
```

```
/* jointLink.dettach();  
setTimeout(() => {  
  | bridge.break();  
}, 5); */
```

```
/* jointLink.dettach();  
setTimeout(() => {  
  bridge.break();  
}, 1500); */
```

Passo 3

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

Enviando o projeto:

1. Crie um novo repositório chamado "**Projeto 30**".
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