

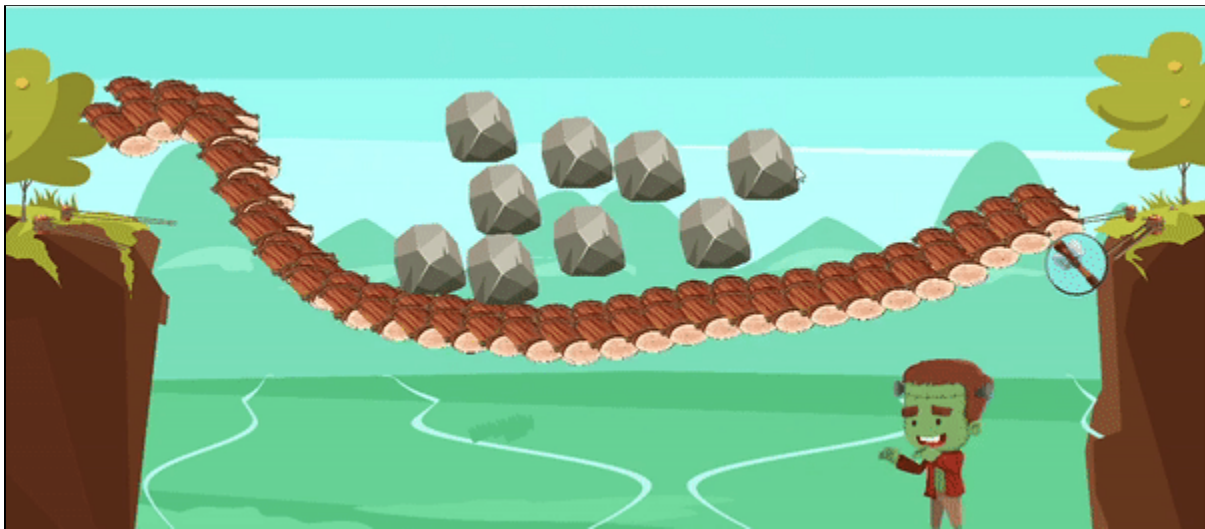
INSTRUÇÕES:**Objetivo do Projeto:**

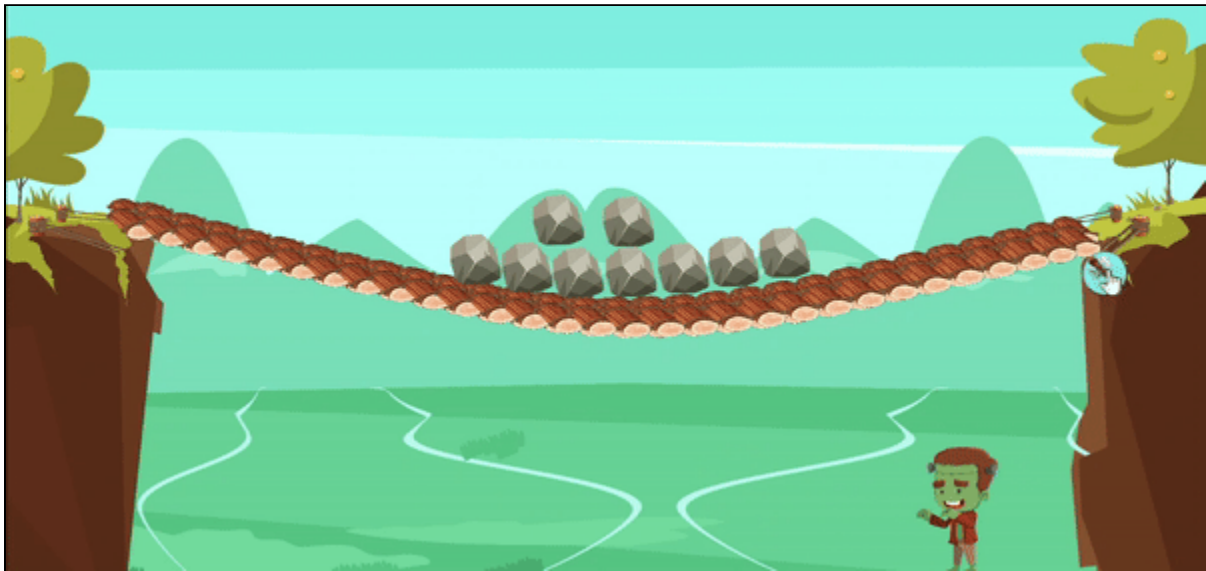
Na aula 31, aprendemos a detectar a colisão entre o coelho e a fruta usando a função `dist()`. Neste projeto, vamos detectar a colisão entre pedras e zumbis. Mude a imagem do zumbi para triste quando a distância entre o zumbi e a pedra for inferior a 50.

* Esta é uma continuação dos Projetos 29 e 30. 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 planejou empilhar pedras e 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 31**.
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 detectar a
colisão entre o **zumbi**
e a **pedra**, verificando
a distância entre eles.

```
//var distance = dist(zombie.position.x, zombie.position.y, pos.x, pos.y);  
//var distance = dist(zombie.position.x, zombie.position.y);  
//var distance = dist(pos.x, pos.y);  
//var distance = dist(zombie, pos);
```

Passo 2

Em **sketch.js**, descomente o código correto para definir a velocidade do zumbi como **0** e mudar sua imagem para triste, quando a distância for menor que **50**.

```
/*if (distance >= 50) {  
  zombie.velocityX = 0;  
  Matter.Body.setVelocity(stone.body, { x: 10, y: -10 });  
  zombie.changeImage("sad");  
  collided = true;  
}*/
```

```
/*if (distance <= 50) {  
  zombie.velocityX = 0;  
  Matter.Body.setVelocity(stone.body, { x: 10, y: -10 });  
  zombie.Image("sad");  
  collided = true;  
}*/
```

```
/*if (distance <= 50) {  
    zombie.velocityX = 0;  
    Matter.Body.setVelocity(stone.body, { x: 10, y: -10 });  
    zombie.changeImage("sad");  
    collided = true;  
}*/
```

```
/*if (distance <= 50) {  
    zombie.velocityX = 0;  
    Matter.Body.Velocity(stone.body, { x: 10, y: -10 });  
    zombie.changeImage("sad");  
    collided = true;  
}*/
```

Passo 3

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

Enviando o projeto:

1. Crie um novo repositório chamado "**Projeto 31**".
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 _____