-- Física

local physics = require("physics")

physics.start()

physics.setGravity(0, 0)

physics.setDrawMode("normal")

-- Retira Barra de Status

display.setStatusBar(display.HiddenStatusBar)

-- Grupos

local grupoBg = display.newGroup()

local grupoMain = display.newGroup()

local grupoUI = display.newGroup()

-- modifica quantidade de pontos e vidas.

local pontos = 0

local vidas = 10

-- Background

local bg2 = display.newImageRect(grupoBg, "imagens/bg2.png", 1500, 1200 \* 1.6)

bg2.x = display.contentCenterX

bg2.y = 130

-- música

local music = audio.loadStream("musica/topgear.mp3")

audio.play(music, { loops = -1 })

audio.setVolume(0.3)

-- Paredes invisíveis no jogo

local paredeEsquerda = display.newRect(0, display.contentCenterY, 20, display.contentHeight)

paredeEsquerda.isVisible = false

paredeEsquerda.myName = "Parede"

physics.addBody(paredeEsquerda, "static")

-- Placar

local pontosText = display.newText(grupoUI, "Pontos: " .. pontos, 60, 25, native.systemFont, 20)

pontosText:setFillColor(1, 0, 0)

local vidasText = display.newText(grupoUI, "Vidas: " .. vidas, 170, 25, native.systemFont, 20)

vidasText:setFillColor(1, 0, 0)

-- carro1

local carro1 = display.newImageRect(grupoMain, "imagens/carro1.png", 450/6, 723/6)

carro1.x = 80

carro1.y = 230

carro1.rotation = -90

carro1.myName = "McQueen"

physics.addBody(carro1, "kinematic")

-- Botão Cima, Baixo.

local botaoCima = display.newImageRect(grupoMain, "imagens/button.png", 512 / 20, 512 / 20)

botaoCima.x = 60

botaoCima.y = 282

botaoCima.rotation = -90

local botaoBaixo = display.newImageRect(grupoMain, "imagens/button.png", 512 / 20, 512 / 20)

botaoBaixo.x = 60

botaoBaixo.y = 300

botaoBaixo.rotation = 90

-- Funções dos botões.

local function cima()

    local posicaoY = carro1.y - 150

    if posicaoY >= 0 then

        carro1.y = posicaoY

    end

end

local function baixo()

    local posicaoY = carro1.y + 150

    if posicaoY <= 300 then

        carro1.y = posicaoY

    end

end

-- Listeners de toque aos botões.

botaoCima:addEventListener("touch", cima)

botaoBaixo:addEventListener("touch", baixo)

-- FunçãoCarro2.

local carro2

local function criarCarro2()

    carro2 = display.newImageRect(grupoMain, "imagens/carro2.png", 1688/15, 891/15)

    carro2.x = display.contentWidth + 100

    carro2.y = math.random(80, 240)

    carro2.myName = "Hiks"

    physics.addBody(carro2, "dynamic", {isSensor=true})

end

local function moverCarro2()

    transition.to(carro2, {

        x = -100,

        time = 2000,

        onComplete = function()

            if carro2 and carro2.removeSelf then

                carro2:removeSelf()

            end

            criarCarro2()

            moverCarro2()

        end

    })

end

-- Função de colisão

local function onCollision(event)

    if event.phase == "began" then

        local obj1 = event.object1

        local obj2 = event.object2

        if (obj1.myName == "McQueen" and obj2.myName == "Hiks") or (obj1.myName == "Hiks" and obj2.myName == "McQueen") then

            vidas = vidas - 1

            vidasText.text = "Vidas: " .. vidas

            carro2:removeSelf() -- Remover o carro2

        elseif (obj1.myName == "Hiks" and obj2.myName == "Parede") or (obj1.myName == "Parede" and obj2.myName == "Hiks") then

            pontos = pontos + 10

            pontosText.text = "Pontos: " .. pontos

        end

    end

    return true

end

-- Listener de colisão

Runtime:addEventListener("collision", onCollision)

-- Chamar as funções para criar e mover o carro2

criarCarro2()

moverCarro2()