



SEVEN GAME

Módulo de Web Games

Lista de exercícios – 2

Turma : dev3519c

GABARITO

Leia atentamente as perguntas antes de responder. Boa sorte.

1) Analise o seguinte trecho de código abaixo:

```
for (var i : int = 0; i < numChildren ; i++) {  
    if(getChildAt(i) as Chao) {  
        getChildAt(i).X += 10;  
    }  
}
```

Escreva nas linhas abaixo quais erros apresentam o código acima :

O trecho “if(getChildAt(i) as Chao)” está errado, pois, era para utilizar a palavra-chave “is” ao invés de “as”.

O trecho “getChildAt(i).X” está errado, pois, a propriedade “X” (em caixa alta) não existe. Na verdade a propriedade deve estar em caixa baixa (“x”).

2) Qual método abaixo “detecta” a colisão de um objeto sobre outro objeto ?

a) hitTest

b) hitTestObject

c) HitTestObject

d) Nenhuma das anteriores

3) Supondo um símbolo identificado como “personagem” e a maioria dos objetos presentes no palco são elementos do tipo “Inimigo”, escreva um loop que verifique se o “personagem” colidiu com algum inimigo. Caso verdadeiro, disparar o método “SofrerDano” presente no objeto “personagem”.

```
for(var i : int = 0 ; i < numChildren ; i++) {  
  
    if(getChildAt(i) is Inimigo) {  
  
        if(personagem.hitTestObject(getChildAt(i))) {  
  
            personagem.SofrerDano();  
  
        }  
    }  
}
```

4) Escreva um loop que desloque todos os elementos do palco (exceto o elemento que “não seja” do tipo “MarioBros”).

```
for(var i : int = 0 ; i < numChildren ; i++) {  
  
    if(!(getChildAt(i) is MarioBros)) {  
  
        getChildAt(i).x+=10;  
    }  
}
```

5) Supondo a função “DeslocarObjetos” que desloca todos os elementos do palco (exceto o personagem principal) e a função “ColisaoPelosLados” que detecta a colisão do personagem com algum sólido, complete o código abaixo de forma que quando o personagem estiver se deslocando não ultrapasse os obstáculos que estão tanto pela sua direita quanto pela sua esquerda.

```
:  
if(Sentido == DIREITA) {  
  
    DeslocarObjetos(-10);  
    if(ColisaoPelosLados()) {  
        DeslocarObjetos(10);  
    }  
  
} else if (Sentido == ESQUERDA) {  
  
    DeslocarObjetos(10);  
    if(ColisaoPelosLados()) {  
        DeslocarObjetos(-10);  
    }  
  
}
```

6) Analise o seguinte trecho de código abaixo:

```
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, teclaPressionada);
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP, teclaLiberada);
stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME atualizar);

function teclaPressionada(e : KeyboardEvent) : void {

}

function teclaLiberada(e : KeyboardEvent) : void {

}

function atualizacao(e : Event) : void {

}
```

Escreva nas linhas abaixo quais erros apresentam o código acima :

No evento do Event.ENTER_FRAME foi definido uma chamada para a função atualizar que não existe, quando na verdade deveria apontar para a função “atualização”.

Também poderíamos substituir o nome da função que se chama “atualização” por “atualizar”.

7) Escreva um código que carregue uma música “mp3” e a execute durante o jogo (suponha um arquivo “mp3” chamado “musica_fase1.mp3” situado no mesmo diretório do jogo).

OBS: O código de reprodução da música “não precisa” estar dentro de uma função.

var musica : Sound;

musica = new Sound();

musica.load(new URLRequest(“musica_fase1.mp3”));

musica.play(0,int.MAX_VALUE);