

```
pag. 2 1 index.html
pag. 2 2 <html>
pag. 2 3   <head>
pag. 2 4   src="https://pixijs.download/release/pixi.min.js"></script>
pag. 2 5   </head>
pag. 2 6
pag. 2 7   <body>
pag. 2 8     <div id="pixiview" name="pixiview"> </div>
pag. 2 9   </body>
pag. 2 10
pag. 2 11   <script src="js/keyboard.js"></script>
pag. 2 12   <script src="js/main.js"></script>
pag. 2 13 </html>
```

```
pag. 2 14 keyboard.js
pag. 2 15 function keyboard(keyCode) {
pag. 2 16   let key = {};
pag. 2 17   key.code = keyCode;
pag. 2 18   key.isDown = false;
pag. 2 19   key.isUp = true;
pag. 2 20   key.press = undefined;
pag. 2 21   key.release = undefined;
pag. 2 22   //The `downHandler`
pag. 2 23   key.downHandler = event => {
pag. 2 24     if (event.keyCode === key.code) {
pag. 2 25       if (key.isUp && key.press) key.press();
pag. 2 26       key.isDown = true;
pag. 2 27       key.isUp = false;
pag. 2 28     }
pag. 2 29     event.preventDefault();
pag. 2 30   };
pag. 2 31
pag. 2 32   //The `upHandler`
pag. 2 33   key.upHandler = event => {
pag. 2 34     if (event.keyCode === key.code) {
pag. 2 35       if (key.isDown && key.release) key.release();
pag. 2 36       key.isDown = false;
pag. 2 37       key.isUp = true;
pag. 2 38     }
pag. 2 39     event.preventDefault();
pag. 2 40   };
pag. 2 41
pag. 2 42   //Attach event listeners
pag. 2 43   window.addEventListener(
pag. 2 44     "keydown", key.downHandler.bind(key), false
pag. 2 45   );
pag. 2 46   window.addEventListener(
pag. 2 47     "keyup", key.upHandler.bind(key), false
pag. 2 48   );
pag. 2 49   return key;
pag. 2 50 }
pag. 2 51 }
```

```
pag. 3 1  main.js
pag. 3 2
pag. 3 3  var app = new PIXI.Application(
pag. 3 4      {
pag. 3 5      width: 1280,
pag. 3 6      height: 720,
pag. 3 7      orwidth: 1280,
pag. 3 8      orheight: 720
pag. 3 9      }
pag. 3 10 );
pag. 3 11 game1 = document.getElementById("pixiview");
pag. 3 12 game1.appendChild(app.view);
pag. 3 13
pag. 3 14 game = {
pag. 3 15     back: {},
pag. 3 16     players: {},
pag. 3 17     input: {},
pag. 3 18     objects: []
pag. 3 19 }
pag. 3 20 game.switchFullscreen = function () {
pag. 3 21
pag. 3 22     hratio = app.screen.height / app.screen.width;
pag. 3 23     if (document.fullscreenElement || document.webkitFullscreenElement ||
pag. 3 24         document.mozFullScreenElement) {
pag. 3 25         if (document.exitFullscreen)
pag. 3 26             document.exitFullscreen();
pag. 3 27         else if (document.webkitExitFullscreen)
pag. 3 28             document.webkitExitFullscreen();
pag. 3 29         else if (document.msExitFullscreen)
pag. 3 30             document.msExitFullscreen();
pag. 3 31
pag. 3 32         //app.stage.scale.x = app.stage.scale.y = 1.0;
pag. 3 33         //app.renderer.resize(app.screen.orwidth, app.screen.orheight);
pag. 3 34
pag. 3 35         this.UIfullscreen = false;
pag. 3 36     } else {
pag. 3 37
pag. 3 38         if (app.renderer.view.requestFullscreen) {
pag. 3 39             app.renderer.view.requestFullscreen();
pag. 3 40         } else if (app.renderer.view.msRequestFullscreen) {
pag. 3 41             app.renderer.view.msRequestFullscreen();
pag. 3 42         } else if (app.renderer.view.mozRequestFullScreen) {
pag. 3 43             app.renderer.view.mozRequestFullScreen();
pag. 3 44         } else if (app.renderer.view.webkitRequestFullscreen) {
pag. 3 45             app.renderer.view.webkitRequestFullscreen();
pag. 3 46         }
    }
```

```

pag. 4 1      //nheight = Math.ceil(window.outerWidth*hratio);
pag. 4 2
pag. 4 3      //app.stage.scale.x = window.outerWidth/app.screen.height;
pag. 4 4      //app.stage.scale.y = nheight/app.screen.height;
pag. 4 5
pag. 4 6      //app.renderer.resize(window.outerWidth, nheight);
pag. 4 7
pag. 4 8      app.UIfullscreen = true;
pag. 4 9      }
pag. 4 10     return app.UIfullscreen;
pag. 4 11     }
pag. 4 12
pag. 4 13     game.input.enter = keyboard(13);
pag. 4 14     game.input.enter.press = function () {
pag. 4 15         game.switchFullscreen();
pag. 4 16     }
pag. 4 17
pag. 4 18     ///// LOADER
pag. 4 19     app.loader.add("stars", "gfx/stars.png");
pag. 4 20     app.loader.add("mantis", "gfx/mantis.png");
pag. 4 21     app.loader.add("mantis_jet", "gfx/mantis_jet.png");
pag. 4 22
pag. 4 23     //////////////////////////////////////
pag. 4 24
pag. 4 25     game.back.space = new PIXI.Container();
pag. 4 26     game.back.space.addChild(new PIXI.extras.TilingSprite.fromImage("gfx/stars.
pag. 4 27     game.back.space.addChild(new PIXI.extras.TilingSprite.fromImage("gfx/stars.
pag. 4 28     game.back.space.addChild(new PIXI.extras.TilingSprite.fromImage("gfx/stars.
pag. 4 29
pag. 4 30     {
pag. 4 31         function shipCommon(ship) {
pag. 4 32
pag. 4 33             var shipgfx = ship.gfx;
pag. 4 34
pag. 4 35             shipgfx.anchor.x = 0.5;
pag. 4 36             shipgfx.anchor.y = 0.5;
pag. 4 37             shipgfx.hwidth = shipgfx.width*0.5;
pag. 4 38             shipgfx.hheight = shipgfx.height*0.5;
pag. 4 39             shipgfx.gamebounds = {
pag. 4 40                 right: app.screen.width - shipgfx.hwidth,
pag. 4 41                 left: shipgfx.hwidth,
pag. 4 42                 top: shipgfx.hheight,
pag. 4 43                 bottom: app.screen.height - shipgfx.hheight
pag. 4 44             }
pag. 4 45         }

```

```
pag. 5 1  game.addShip = function (name,type) {
pag. 5 2      var ship = {};
pag. 5 3      ship.life = 100;
pag. 5 4      ship.shield = 100;
pag. 5 5      ship.speed = 8;
pag. 5 6      ship.curspeed = 0;
pag. 5 7      ship.name = name;
pag. 5 8      ship.type = type;
pag. 5 9      ship.active = true;
pag. 5 10     ship.vx = 0;
pag. 5 11     ship.vy = 0;
pag. 5 12
pag. 5 13     ship.stimer = {dt: 0};
pag. 5 14     return ship;
pag. 5 15 }
pag. 5 16 game.addPlayer = function (name) {
pag. 5 17     var ship = this.addShip(name, "player");
pag. 5 18     ship.gfx = new PIXI.Sprite.fromImage("gfx/mantis.png");
pag. 5 19     ship.gfx.addChild(new PIXI.Sprite.fromImage("gfx/mantis_jet.png"));
pag. 5 20     shipCommon(ship);
pag. 5 21     ship.sanchor = [{x: -15,y: 50},{x: 15,y: 50}];
pag. 5 22     //////////////////////////////////
pag. 5 23     ship.gfx.x = app.screen.width*0.5;
pag. 5 24     ship.gfx.y = app.screen.height*0.5;
pag. 5 25     // SHIP Engine
pag. 5 26     engine = ship.gfx.children[0];
pag. 5 27     engine.anchor.x = 0.5;
pag. 5 28     engine.anchor.y = 0.5;
pag. 5 29
pag. 5 30     engine.x = 0;
pag. 5 31     engine.y = ship.gfx.height*0.7;
pag. 5 32     engine.blendMode = PIXI.BLEND_MODES.ADD;
pag. 5 33     game.input.left = keyboard(37);
pag. 5 34     game.input.up = keyboard(38);
pag. 5 35     game.input.right = keyboard(39);
pag. 5 36     game.input.down = keyboard(40);
pag. 5 37     game.input.space = keyboard(32); // dopo...
```

```

pag. 6   1   ship.update = function () {
pag. 6   2
pag. 6   3       if(this.active){
pag. 6   4           ship.vx = (game.input.right.isDown) ? this.speed : 0;
pag. 6   5           ship.vx = ship.vx + ((game.input.left.isDown) ? -this.speed :
pag. 6   6           ship.vy = (game.input.up.isDown) ? -this.speed : 0;
pag. 6   7           ship.vy = ship.vy + ((game.input.down.isDown) ? this.speed :
pag. 6   8           ship.gfx.x = ship.gfx.x + ship.vx*app.ticker.deltaTime;
pag. 6   9           ship.gfx.y = ship.gfx.y + ship.vy*app.ticker.deltaTime;
pag. 6  10
pag. 6  11           ship.gfx.x = (ship.gfx.x > ship.gfx.gamebounds.right) ?
pag. 6  12           ship.gfx.gamebounds.right : ship.gfx.x;
pag. 6  13           ship.gfx.x = (ship.gfx.x < ship.gfx.gamebounds.left) ?
pag. 6  14           ship.gfx.gamebounds.left : ship.gfx.x;
pag. 6  15           ship.gfx.y = (ship.gfx.y > ship.gfx.gamebounds.bottom) ?
pag. 6  16           ship.gfx.gamebounds.bottom : ship.gfx.y;
pag. 6  17           ship.gfx.y = (ship.gfx.y < ship.gfx.gamebounds.top) ?
pag. 6  18           ship.gfx.gamebounds.top : ship.gfx.y;
pag. 6  19
pag. 6  20           ship.stimer.dt = ship.stimer.dt + app.ticker.deltaTime;
pag. 6  21       }
pag. 6  22   }
pag. 6  23   game.objects[game.objects.length] = ship;
pag. 6  24   app.stage.addChild(ship.gfx);
pag. 6  25   return ship;
pag. 6  26   }
pag. 6  27   }
pag. 6  28
pag. 6  29   {
pag. 6  30       var space = game.back.space;
pag. 6  31       //////////////////////////////////////
pag. 6  32       var stars1 = space.children[0];
pag. 6  33       var stars2 = space.children[1];
pag. 6  34       var stars3 = space.children[2];
pag. 6  35       stars1.scale.x = 0.4;
pag. 6  36       stars1.scale.y = 0.4;
pag. 6  37       stars2.scale.x = 0.75;
pag. 6  38       stars2.scale.y = 0.75;
pag. 6  39       stars1.tint = 0x5588FF;
pag. 6  40       stars2.tint = 0x55FFFF;
pag. 6  41       stars3.tint = 0xFF8844;

```

```
pag.7 1      stars1.alpha = 3.0;
pag.7 2      stars2.alpha = 3.0;
pag.7 3      stars3.alpha = 8.0;
pag.7 4      stars1.blendMode = PIXI.BLEND_MODES.ADD;
pag.7 5      stars2.blendMode = PIXI.BLEND_MODES.ADD;
pag.7 6      stars3.blendMode = PIXI.BLEND_MODES.ADD;
pag.7 7      }
pag.7 8
pag.7 9      app.stage.addChild(game.back.space);
pag.7 10
pag.7 11
pag.7 12      game.update = function() {
pag.7 13          var ticker = app.ticker;
pag.7 14
pag.7 15          var space = game.back.space;
pag.7 16          var stars1 = space.children[0];
pag.7 17          var stars2 = space.children[1];
pag.7 18          var stars3 = space.children[2];
pag.7 19
pag.7 20          stars1.tilePosition.y = stars1.tilePosition.y+0.25*ticker.deltaTime;
pag.7 21          stars2.tilePosition.y = stars2.tilePosition.y+1.5*ticker.deltaTime;
pag.7 22          stars3.tilePosition.y = stars3.tilePosition.y+3*ticker.deltaTime;
pag.7 23          for(i=0;i<game.objects.length;i++){
pag.7 24              game.objects[i].update();
pag.7 25          }
pag.7 26      }
pag.7 27
pag.7 28      app.loader.onComplete.add(function () {
pag.7 29          var ship = game.addPlayer("test");
pag.7 30
pag.7 31          app.ticker.add(game.update);
pag.7 32      });
pag.7 33      app.loader.load();
```