



## Nosso primeiro jogo

### Transcrição

Neste capítulo vamos criar um joguinho de tiro ao alvo. A ideia é a seguinte, vamos exibir na tela um alvo que desaparecerá em um intervalo de tempo e reaparecerá em uma posição aleatória do canvas. Para ganhar, o jogador precisa clicar com o mouse no centro do alvo antes que desapareça.