



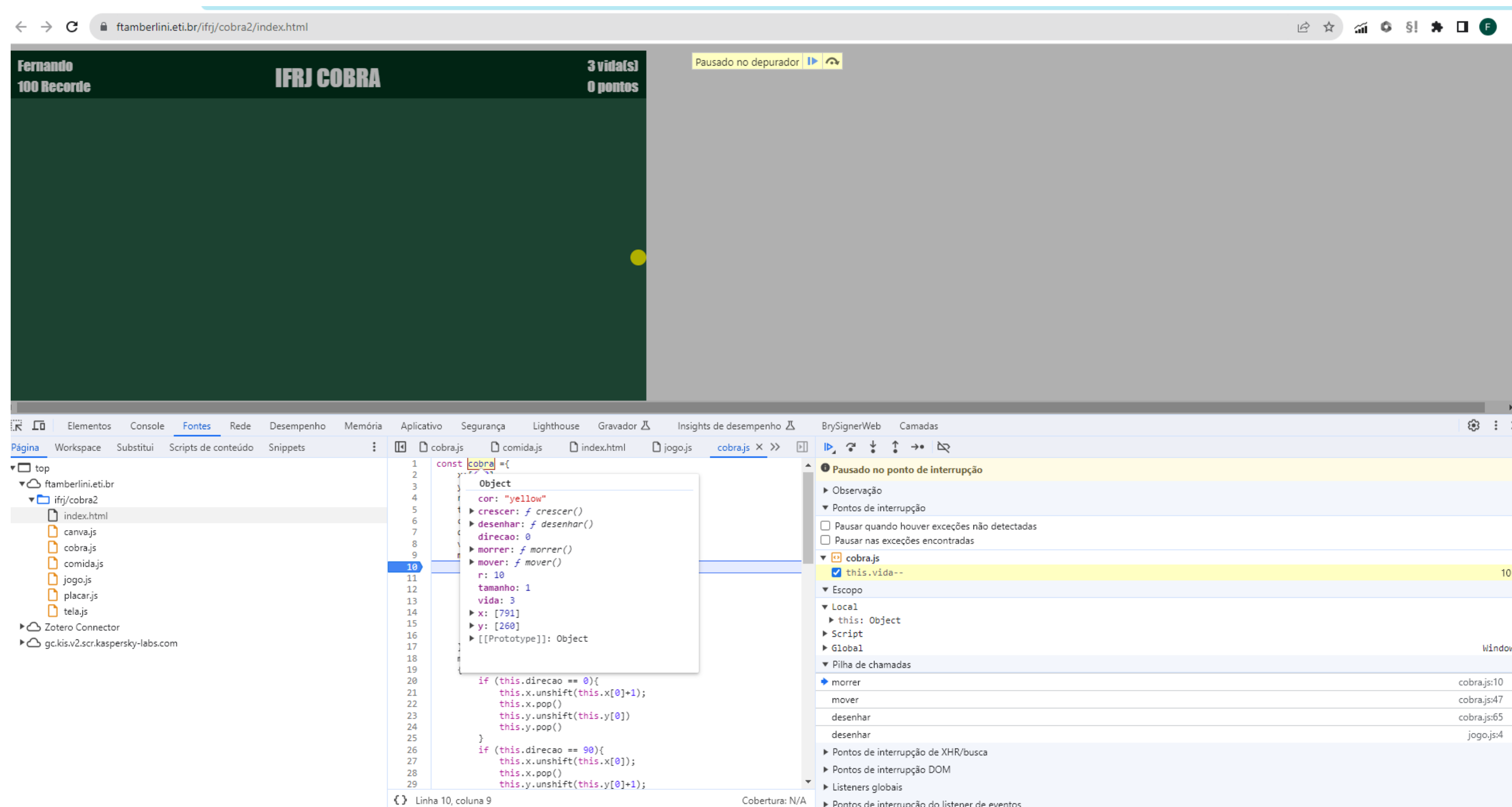
**INSTITUTO FEDERAL  
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
Rio de Janeiro

## Disciplina

Modelagem de Domínio e  
Conceitos de Orientação a Objetos

PROF. FERNANDO TAMBERLINI ALVES

# Ferramenta do Desenvolvedor



✓ F12

✓ Ctrl + Shift + I

✓ Menu Mais Ferramentas -  
> Ferramenta Dsv.

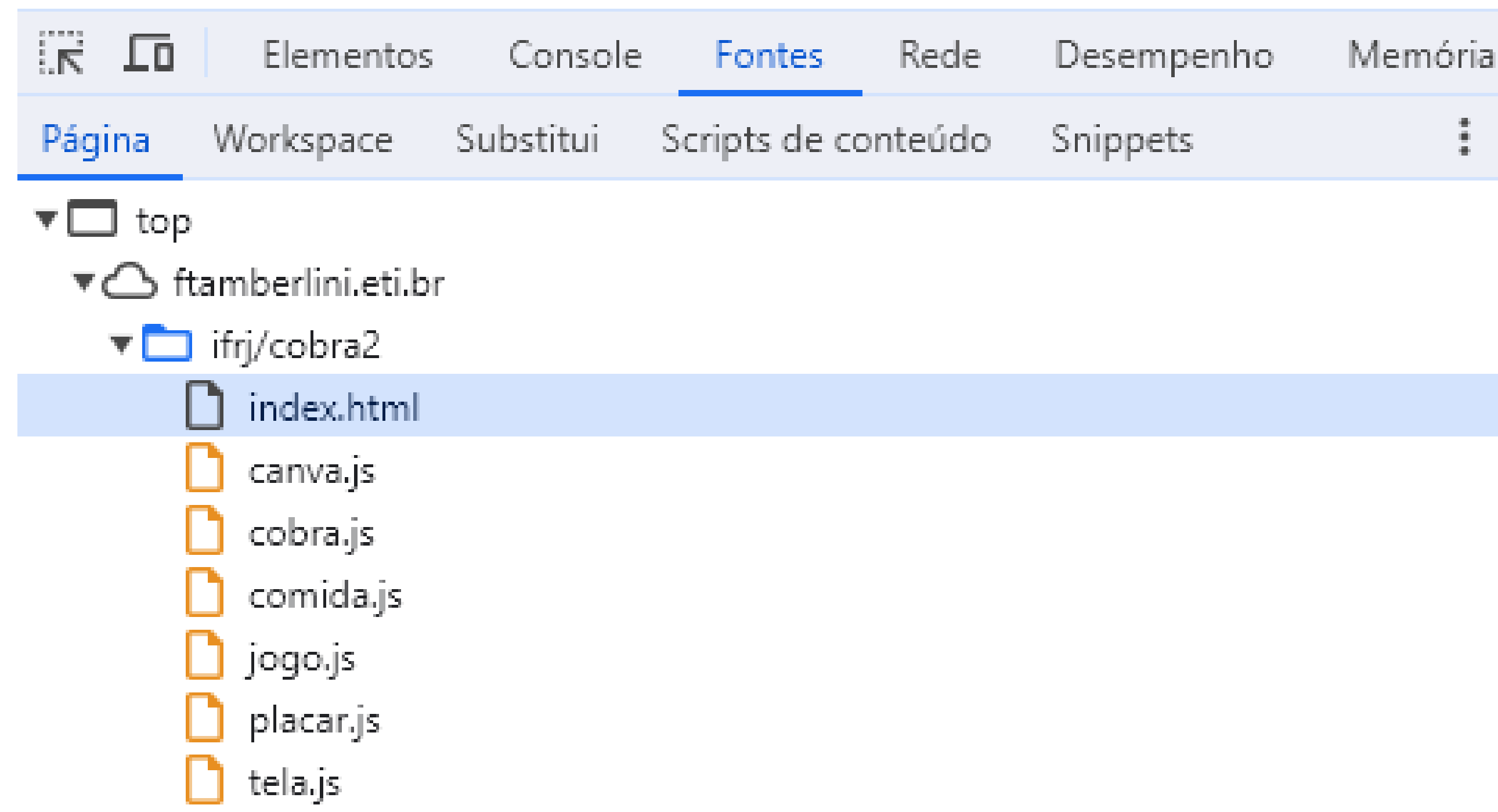
# Dev Tools -> Fontes

## ❖ Página

- Contém todos os arquivos fontes

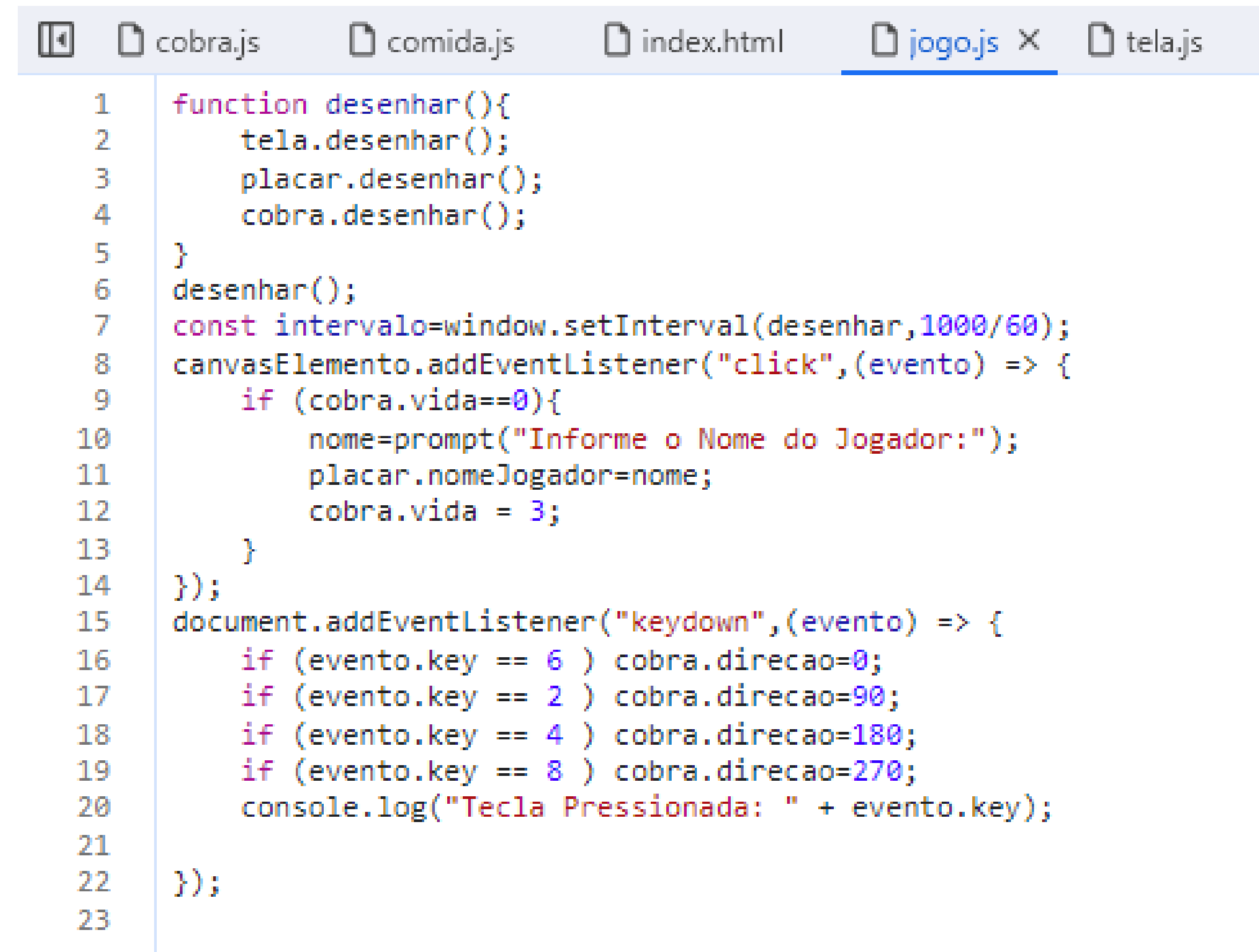
## ❖ Workspace

- Cria um ambiente de trabalho na máquina local



## ❖ Editor de Código

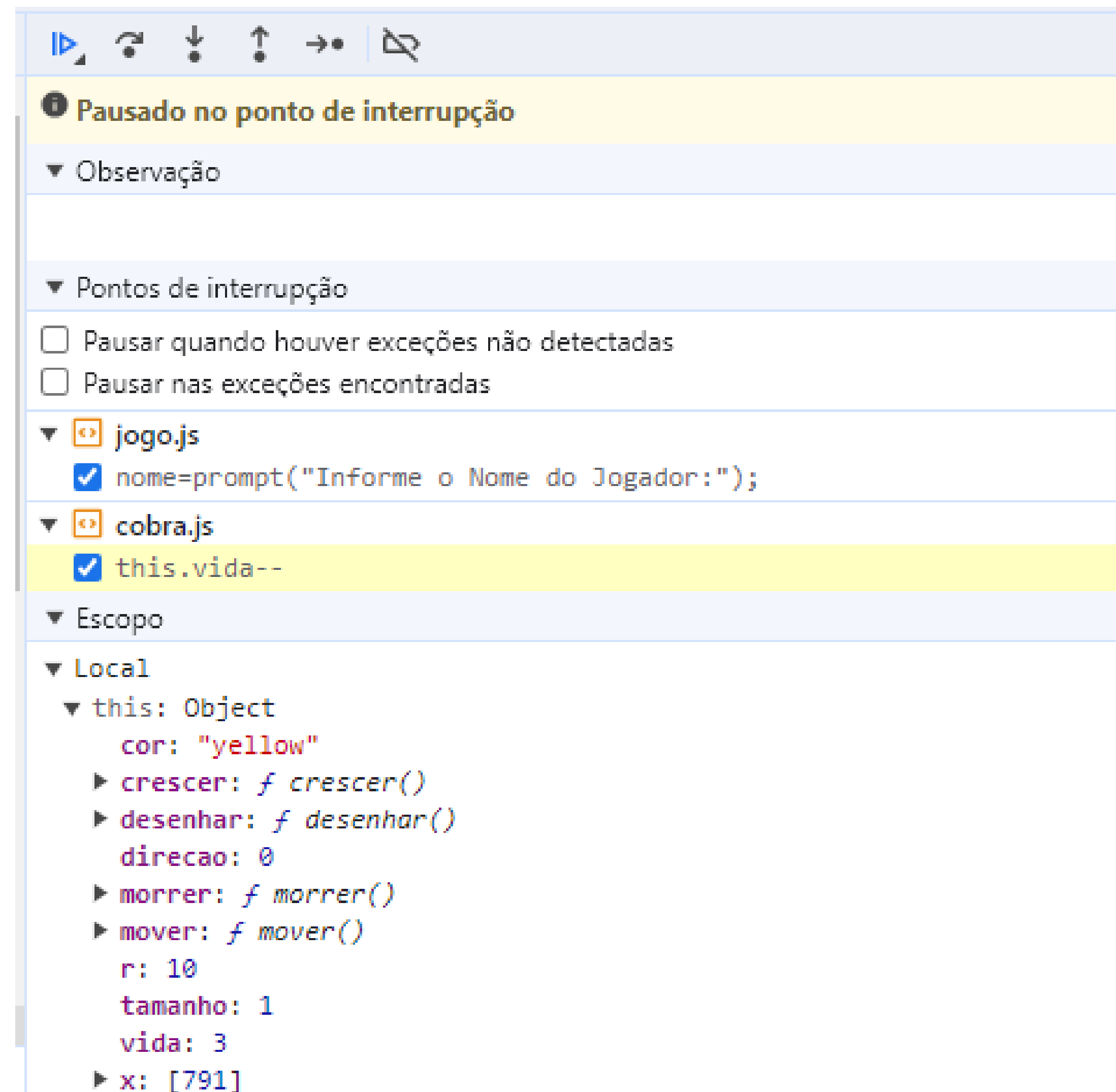
- A ferramenta DEV TOOLS possui um editor de código



```
1 function desenhar(){
2     tela.desenhar();
3     placar.desenhar();
4     cobra.desenhar();
5 }
6 desenhar();
7 const intervalo=window.setInterval(desenhar,1000/60);
8 canvasElemento.addEventListener("click",(evento) => {
9     if (cobra.vida==0){
10         nome=prompt("Informe o Nome do Jogador:");
11         placar.nomeJogador=nome;
12         cobra.vida = 3;
13     }
14 });
15 document.addEventListener("keydown",(evento) => {
16     if (evento.key == 6 ) cobra.direcao=0;
17     if (evento.key == 2 ) cobra.direcao=90;
18     if (evento.key == 4 ) cobra.direcao=180;
19     if (evento.key == 8 ) cobra.direcao=270;
20     console.log("Tecla Pressionada: " + evento.key);
21
22 });
23
```

## ❖ Depurador de Código

- Com o depurador de código é possível navegar no código a cada instrução



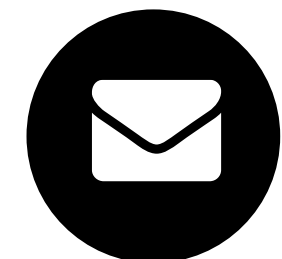
# Dúvidas?

---



---

## Dúvidas?



**fernando.alves@ifrj.edu.br**



**ftamberlini.eti.br/ifrj**