

07

Olhando em todas as direções

Até esse momento nossos personagens só estavam olhando na diagonal. Como queremos fazer com que eles sigam o mouse, precisamos arrumar a maneira com que o controle de direção calcula a animação que deve ser executada, de acordo com a direção que foi passada para o método `mudaAnimação`.

No caso do nosso **ControleDeAnimações**, podemos pensar que a animação que deve ser executada depende do ângulo que o angulo direção forma entre nosso objeto e o ponto de interesse dele. No caso da jogadora o ponto de interesse dela é o mouse, no caso do zumbi o ponto de interesse dele é a própria personagem.

Pensando nisso, faça as alterações necessárias na sua classe **ControleDeAnimação** para que seus personagens consigam olhar em todas as direções.