

 05

## Jogador, movimento e mapa

A nossa primeira tarefa é criar os desenhos do jogador, do chão e da parede. A ideia por enquanto é desenhar esses elementos de forma bem simples pra gente conseguir testar as funções básicas do jogo.

- Use o editor de sprites para desenhar o chão do mapa com tamanho 8x8 e a parede com tamanho 16x16 (*lembre-se de reservar a posição 0 para o chão*)
- Desenhe também o sprite do jogador com tamanho de 16x16
- Use o editor de mapas para desenhar a tela inicial do mapa
- Vá para o editor de código e altere o cabeçalho (nome do jogo, autor e descrição)
- Apague todo código dentro e fora da função **TIC()**. Deve sobrar apenas a função **TIC()** vazia.
- Dentro da função **TIC()**, use as funções **cls**, **map** e **spr** para limpar a tela, desenhar o mapa e o jogador. Se tiver dúvidas sobre as funções e parâmetros, consulte a documentação do TIC-80 no link: <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki> (<https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki>)
- Use também a função **btn** para verificar se as setas de direção estão pressionadas e altere a posição do jogador de acordo.

Teste o seu jogo antes de seguir em frente pra não ter surpresas! Até agora você deve ter o mapa desenhado e o jogador que podemos movimentar usando as setas do teclado!