

Colisão

Transcrição

[00:00] Nosso herói já consegue se mover pelo mapa, mas ainda tem algo estranho. Se eu rodar meu jogo e andar para cima, bato no muro e atravesso ele. Não costuma funcionar assim. Preciso tomar cuidado para isso não acontecer. Vamos validar se estou colidindo com o muro ou com as bordas do mapa.

[00:41] Tenho que detectar colisão no meu jogo. Antes de me movimentar, se quem está na posição for a letra x, quer dizer que é um muro. Se você tem um muro, não anda. Você vai para a próxima rodada.

[01:20] Agora meu herói sumiu. Eu tirei ele do jogo e não coloquei em lugar nenhum. Só posso tirar do mapa depois de verificar que a posição é válida. Porém, se eu ainda tentar ir para a direita, para baixo, consigo andar mais do que eu devia. Tenho que validar as bordas do mapa. Por exemplo, se a posição for menor que a linha zero, não rola. A mesma coisa para a coluna. Se a posição da linha for maior ou igual ao mapa.size, então não pode ir mais para baixo. Se você tentar ir mais para a direita do que deve, sendo que maior ou igual é porque temos o zero, você está saindo do mapa e não pode.

[03:05] Fiz a colisão com as bordas do mapa e com o muro.