

 03

Movimento

Transcrição

[00:00] Vimos que se tentarmos rodar o jogo e andarmos duas vezes para a direita, o fantasma entra no muro. Não verificamos se a posição dele é válida. Para fazer isso, tenho que chamar a função posição válida. Será que a posição linha, coluna mais um é válida? Se for, executo o código e mexo nosso fantasma.

[00:47] Só para não ficar repetido, vou usar posição um e posição zero. Testando isso, os movimentos estão ok.