

## Correção das transições

Na última atividade melhoramos as transições das telas do jogo mas ainda restam alguns detalhes que precisamos corrigir. O primeiro dele é que quando o jogo termina, conseguimos ver o mapa ser reinicializado e o jogo continua funcionando normalmente enquanto a transição não acontece. Além disso, quando fazemos um ataque e nos movemos, a espada fica parada sendo que o correto seria ela acompanhar o movimento da personagem. Vamos corrigir esses pontos:

- Na função `atualizaEspada`, faça com que a posição da espada seja sempre atualizada independente do jogador estar atacando ou não
- Na função `fazColisaoDoJogadorComInimigo` troque a chamada da função `mudaParaTela` para uma atribuição `tela = Tela.INICIO`. Isso vai fazer a tela mudar instantaneamente pra tela de título evitando que o jogador perceba que o mapa foi reinicializado
- Na função `TIC`, faça a tela do jogo ser atualizada somente se não houver uma transição para a próxima tela sendo realizada. Isso vai impedir que o jogo continue funcionando enquanto tem uma transição de tela acontecendo

Rode o jogo e teste realizar um ataque enquanto você se move. A espada deve acompanhar o movimento da personagem. Teste também ser pego pelos monstros para ver se a transição para a tela de título acontece imediatamente.