

Retorno

Transcrição

[00:00] Nossa função encontra jogador está quase completa. Falta retornar a posição do jogador. Isso é, return a linha e coluna do herói. Se encontrou, devolve ela. Falta invocar a função. Toda vez que vamos movimentar ele, pedimos a direção, vamos querer falar que o herói encontra jogador nesse mapa. Esse é meu herói.

[00:37] Desenho o mapa, peço o movimento e pego a posição do meu herói. Encontrei o herói no mapa, tenho um array com a posição na linha e coluna, onde nosso herói está. Agora quero movimentar. Caso a direção seja W, vamos pegar a posição da linha e vamos subir uma linha. Mas lembra que a primeira linha lá em cima é a zero. Quanto mais para baixo, maior o número da linha. Então se você está subindo, temos que diminuir em um.

[01:26] Se você digitar a letra S, para ir para baixo, vou somar um. Se você digitar A, vou pegar o herói e tirar uma coluna, para ir para a esquerda. Se você digitar D, vou pegar seu herói e somar um, vou para a direita.

[01:54] Falta pegar o herói, tirar ele da posição atual e colocar na nova posição. Antes de andar, vou pegar o mapa, na posição do herói naquela linha, na posição do herói naquela coluna, e vou colocar um espaço em branco. Coloquei na posição antiga do meu usuário um espaço em branco.

[02:20] Agora que meu usuário, meu herói se movimentou, vou colocar na posição nova a letra H do meu herói. Isso é, estou movimentando meu herói com WSAD maiúsculo.

[03:03] Estamos nos movimentando no mapa usando WASD. Pegamos a posição do mapa e extraímos nosso herói com uma array, um vetor, de duas posições, a linha e coluna. Se você está se movimentando na linha, mudamos a linha. Se está se movimentando na coluna, mudamos a coluna. Tiramos você do mapa e colocamos em outra posição.