

02

Saída do calabouço

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link](https://github.com/alura-cursos/desenvolvimento-de-jogos-com-lua-parte-2/archive/debf2a6887cb8c725bcc17699c34aa0f7612b53d.zip) (<https://github.com/alura-cursos/desenvolvimento-de-jogos-com-lua-parte-2/archive/debf2a6887cb8c725bcc17699c34aa0f7612b53d.zip>) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Nosso jogo precisa de um objetivo e nesse momento o que vamos fazer é esconder uma saída em algum lugar do calabouço para que o jogador tenha que encontrá-la. Vamos ao passo a passo:

- Desenhe a saída do calabouço de preferência em alguma sala que não seja a inicial. Lembre-se que você precisa preencher a entrada usando algum sprite que esteja na metade de cima da área dos sprites. A gente precisa fazer isso senão a personagem vai colidir com a saída e não vai conseguir entrar
- Na função `inicializa` , crie uma variável chamada `posicaoDaSaida` que tenha as coordenadas `x` e `y` da saída correspondentes a posição onde você criou no seu mapa

Por enquanto, o resultado dessa atividade é apenas visual. Você deve conseguir visualizar a saída e entrar com a personagem nela mas nada deve acontecer.