

04

O objeto Saída

Na atividade anterior, desenhamos a saída e definimos a sua posição no código. Para conseguirmos fazer o jogador conseguir interagir com a saída, é uma boa ideia convertê-la para um objeto assim como a chave ou a porta. Fazendo isso, ganhamos todos os comportamentos que já fizemos para os outros objetos. Por exemplo, vamos poder usar a colisão da saída com a personagem pra descobrir quando o jogador encontrou a saída. Vamos lá:

- Crie uma constante `SPRITE_SAIDA` com valor `1` na variável `Constantes`
- Na função `inicializa`, adicione a variável `posicaoDaSaída` todos os atributos que os outros objetos (como a porta ou a chave) tem. Para as `colisoes`, por enquanto use a função `deixaPassar`. Depois adicione a saída na lista de objetos
- Na função `desenhaOJogo`, troque a ordem das funções para que os objetos sejam desenhados antes do jogador. Desse modo, o jogador vai ser sempre desenhado por cima dos outros objetos

Teste novamente o jogo. Tudo tem que continuar funcionando como antes mas agora já temos o código preparado para fazermos o fim do jogo quando a personagem escapar.