

08

Movimento do inimigo nas quatro direções

O inimigo já consegue perseguir a heroína mas por enquanto ele não consegue andar pra esquerda e pra direita, somente pra cima e pra baixo. Além disso, a animação do inimigo é sempre a mesma independente da direção para onde ele está se movendo. Para fazer o inimigo se mover nas direções restantes só precisamos acrescentar mais 2 condições para decidir se o inimigo tem que ir pra esquerda ou pra direita. Para corrigir a animação, vamos precisar adicionar os quadros restantes de animação na variável **AnimacaoInimigo** e escolher quais quadros usar com base na **direção** para o qual o inimigo está se movendo. Vamos ver como fica o passo a passo:

- Na função **atualizaInimigo()**, altere a variável **AnimacaoInimigo** para ter quatro objetos contendo os sprites de animação do inimigo na seguinte ordem: cima, baixo, esquerda, direita.
- Crie uma constante chamada **Direcao** que contenha quatro outras constantes para guardar os valores que vão representar as quatro direções de movimento. A constante deve ficar assim: **Direcao = {CIMA=1, BAIXO=2, ESQUERDA=3, DIREITA=4 }**, tudo isso dentro do objeto **Constantes** que já temos.
- Ainda na função **atualizaInimigo()**, faça um **if** similar ao que colocamos para decidir se o inimigo se move para cima ou para baixo só que agora para decidir se o inimigo precisa se mover pra esquerda ou pra direita. Em cada um desses **if**, guarde no inimigo em um atributo **direcao**, qual a direcao para a qual o inimigo está se movendo. Lembre-se de usar as constantes que você definiu no passo anterior.
- Atualize o código da animação do inimigo para usar a direção do inimigo para decidir qual conjunto de quadros usar.

Teste novamente o jogo e repare se o inimigo usa as novas animações e se ele se move tanto na horizontal quanto na vertical.