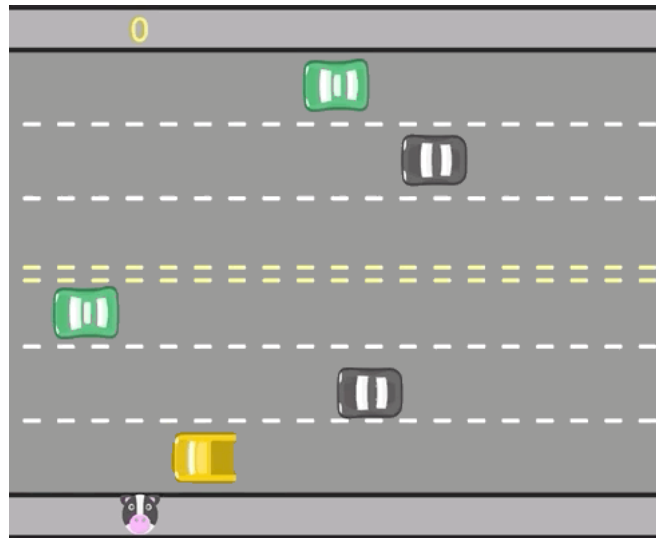


O que aprendemos?

Nessa aula:

- Criamos uma função que verifica se a variável `meusPontos` é maior do que `0`, para evitar que a pontuação fique negativa quando houver colisão com algum dos carros;
- Adicionamos 3 diferentes sons no jogo: o som da trilha sonora, que executamos com o comando `loop()`, o som da colisão e o som quando marcamos pontos.

Projeto final do curso



Código final

- No link a seguir, você tem acesso ao [código final do curso](https://github.com/alura-cursos/freeway/archive/aula-5.zip). (<https://github.com/alura-cursos/freeway/archive/aula-5.zip>)