

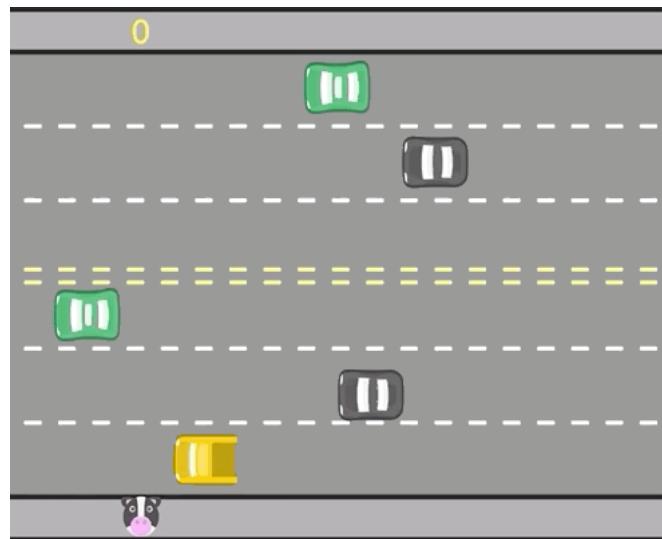
05

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 sons da `colisão` e o som quando `marcamos pontos`.

Projeto final do curso



Código final

- No link a seguir, você têm 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>)