

Refatoração da animação

A animação já está funcionando da forma que queríamos mas o nosso código está novamente ficando mais difícil de ler e de manter. Se olharmos o código da função **atualiza()**, conseguimos ver que o código executado dentro de cada um dos **if** é praticamente o mesmo. Podemos tornar esse código mais genérico e usar um laço para tratar todas as direções da mesma forma.

- Faça um **for** para testar cada seta de direção e então mover e atualizar o sprite do jogador para cada direção.
- Crie uma variável **Direcao** na função **atualiza()** para guardar os deslocamentos que o jogador precisa fazer para cada direção. Seu objeto deve ficar parecido com **Direcao = {{deltaX = 0, deltaY = -1}, {deltaX = 0, deltaY = 1}, ...}**.
- Atualize a função **tentaMoverPara()** para que ela receba apenas um parâmetro que vai ser um objeto que tenha **deltaX** e **deltaY**. Então atualize todas as chamadas a essa função que existem na função **atualiza()** para que elas passem uma direção que venha do objeto **Direcao**.

Novamente, teste o seu jogo para ter certeza que tudo continua funcionando! Não adicionamos nenhuma funcionalidade nova mas o código fica mais organizado e facilita as alterações que vamos precisar fazer mais pra frente.