

 06

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.