

02

## Lendo mapas

### Transcrição

[00:00] Agora que já definimos a estrutura de um mapa, seja o mapa1 ou o mapa2, vamos lê-lo. Vamos ter uma lógica de negócios que se chamar lê mapa. Recebe o número do mapa, o nome do arquivo, lembrando sempre de extrair as strings para dizer alguma coisa. Vamos ler o arquivo dentro dele. O nosso mapa é o texto e quebra nas \n. É isso que vamos fazer. Estou quebrando meus \n e devolvendo um array de strings.

[01:09] Muito cuidado com interpelação de string. Muitas vezes usamos sem dó e fica difícil entender o que a string quer dizer. Aqui fica bem claro se eu disser que esse cara é um arquivo. Extraia a variável sem medo. Fica bem mais legível no nosso código.

[01:35] Quando vamos jogar, primeiro lemos o mapa. Começamos com o mapa1, mais divertido. Vamos ter que rodar um laço eterno. Enquanto for verdadeiro, vamos desenhar o mapa. Mas isso é interface com o usuário. Desenhamos o mapa com o puts mapa.

[02:14] Agora quero pedir para o usuário para onde ele deseja ir. Isso é, a direção que você deseja ir é o pede movimento. Ela vai perguntar para onde deseja ir. Lemos o movimento e devolvemos para a função que invocou essa direção. Rodamos de novo para desenhar o mapa.

[03:05] Ele não achou o desenho, porque eu tinha escrito errado. Tentando de novo, funciona bonitinho. Temos que implementar agora a lógica de negócio do nosso jogo. Por enquanto fomos capazes de ler o jogo e mostrar para o nosso jogador onde ele deseja ir.

[04:05] Em programação, quando estamos usando uma array de arrays, com mais de uma dimensão, costumamos chamar de matriz. Na computação é comum usar o termo matriz quando temos mais de uma dimensão. E chamar uma única dimensão de vetor. Apesar de que na matemática poderíamos chamar o vetor de duas dimensões, podemos falar que a matriz tem uma dimensão. O conceito matemático por trás é usado com outro sentido. Para nós, chamamos tudo de array, e é comum usar a palavra vetor quando tem duas ou mais dimensões, usar a palavra matriz.

[05:05] Esse é o uso corriqueiro dos dois termos na programação. Na matemática é diferente. Não se preocupe. Aqui estamos preocupados com outras coisas.