

## Refatoração do ataque

Já temos como fazer ataques com a espada mas por enquanto só conseguimos atacar para a direita. Vamos precisar fazer algumas alterações no código pra prepará-lo para depois fazer o ataque funcionar em todas as direções. Vamos ao passo a passo:

- A primeira coisa a fazer é guardar a direção do jogador quando ele se move. Para isso na função `atualizaOJogo`, dentro do `if btn(tecla)` crie uma variável local `direcao` e guarde nela o valor `tecla + 1`. Logo abaixo, na chamada da função `tentaMoverPara`, passe essa variável `direcao` como o último parâmetro
- Agora na função `tentaMoverPara`, altere a declaração para que ela receba uma `direcao` como último parâmetro. Dentro dessa mesma função, guarde a `direcao` no atributo `personagem.direcao` logo após atualizar a posição do jogador com `personagem.y = personagem.y + delta.deltaY`
- Voltando na função `atualizaOJogo`, remova o `if btn(4)` que tínhamos colocado antes e substitua esse `if` simplesmente pela chamada da função `atualizaEspada`. A ideia é que vamos isolar o código do ataque e de atualização da espada na função `atualizaEspada`.
- Na função `atualizaEspada`, o código que temos atualmente só serve para atacar para direita então coloque todo esse código dentro de um `if` que verifica se a direção do jogador é `DIREITA`. Aproveite e corrija a posição da espada, devemos somar `16` na posição `X` ao invés de `8`
- Na mesma função, só devemos atacar se o botão 4 foi pressionado então crie um outro `if` envolvendo todo o código da função e que só deve ser executado quando o botão 4 for pressionado
- De volta à função `atualizaOJogo`, recorte o código que fazia a atualização do contador de `tempoParaDesaparecer` da espada e coloque esse código dentro da função `atualizaEspada` logo após o primeiro `if` do ataque. Agora faça esse código do `tempoParaDesaparecer` só ser executado quando a espada estiver visível para evitar ficar subtraindo o contador a todo momento
- Finalmente, só para inicializarmos corretamente a espada, na função `inicializa` adicione na espada o atributo `tempoParaDesaparecer` e faça ele começar com o valor `0`

Como essa atividade foi mais uma refatoração do nosso código, teste o jogo para ver se tudo continua funcionando como antes. O principal é que o ataque tem que funcionar, a espada precisa aparecer na posição correta ao lado da personagem e depois deve desaparecer automaticamente.