

Ataque para todos lados

Com o código que preparamos na atividade anterior, agora fica mais fácil de fazer o ataque com a espada funcionar para todos os lados. O que precisamos fazer é ter uma lista de todos os sprites e posições da espada para cada direção da personagem. Aí verificamos a direção e usamos os dados corretos para aquela direção antes de fazer a espada ficar visível. Vamos ver como fazer isso:

- Remova a constante `SPRITE_ESPADA` da variável `Constantes`. Como cada direção vai usar um sprite diferente da espada, vamos definir os sprites mais pra frente no momento do ataque. Aproveite e remova o atributo `sprite` da `espada` na função `inicializa`
- Na função `atualizaEspada`, crie uma variável local chamada `DadosDaEspada`. Dentro dessa variável, defina 4 objetos no modelo `{x = 0, y = -16, sprite = 324}`. Os dados representam a posição da espada e o sprite correspondente para cada direção na ordem `CIMA`, `BAIXO`, `ESQUERDA`, `DIREITA`, portanto lembre-se de atualizar os dados com os valores corretos para cada direção
- Na mesma função, complete o `if` do ataque para verificar se o jogador possui alguma direção válida. Ele deve ficar assim `if btn(4) and jogador.direcao then`. Agora dentro do `if`, acesse a posição da variável `DadosDaEspada` correspondente a direção do jogador e guarde o resultado numa variável local `direcao`. Agora a variável `direcao` vai conter um objeto com `x`, `y` e `sprite`. Use esses valores no código que altera os dados da espada para que ela fique com a posição e sprite corretos
- Na função `atualizaOJogo`, mude o nome da variável `Direcao` para `DirecaoDoJogador` só para deixar mais claro o que essa variável representa daqui pra frente

Teste o jogo e tente fazer ataques nas quatro direções!