

12

Colisão da espada

Para concluir a implementação do ataque em nosso jogo, só precisamos fazer o ataque conseguir eliminar os inimigos. Como já fizemos a espada ser um objeto assim como as chaves e portas, fica fácil fazer ela colidir com os inimigos e removê-los do jogo. Vamos ao passo a passo para chegar nesse objetivo:

- Por enquanto só temos colisões dos objetos com o jogador ou com os inimigos. Vamos precisar ter também a colisão dos objetos com a espada. Comece criando uma constante `ESPADA` com o valor `"ESPADA"` na variável `Constantes`
- Agora, em cada função que cria um novo objeto, temos que considerar também a colisão com a `ESPADA`. Em cada objeto que possui o atributo `colisoes`, adicione um atributo com nome `ESPADA` e com valor `deixaPassar`. Apenas para o inimigo, ao invés de usar a função `deixaPassar`, use a função `fazColisaoDaEspadaComOInimigo` que ainda vamos implementar
- Crie a função `fazColisaoDaEspadaComOInimigo` que recebe o índice de um inimigo e remove esse inimigo da lista de objetos. Além disso, essa função também deve devolver o valor `false` (para indicar que essa ação não bloqueia o movimento da espada ou do inimigo)
- Na função `atualizaEspada`, sempre que a espada estiver visível precisamos verificar se ela está colidindo com outros objetos. Para isso, chame a função `verificaColisaoComObjetos` passando a espada como primeiro e segundo parâmetros (ela não está se movendo então passamos o mesmo objeto com posição inicial e posição final)

Rode o jogo e tente atacar algum inimigo. O resultado deve ser que o inimigo deve ser removido do jogo.