

 10

Correção do inimigo

Quando fazemos muitas refatorações, precisamos tomar cuidado para não quebrar algo que já estava funcionando. Um exemplo é que se testarmos os inimigos no nosso jogo agora, veremos que o jogo vai quebrar. Isso acontece por causa de uma mudança que fizemos na função `tentaMoverPara` onde adicionamos um parâmetro. Até aí tudo bem mas o que faltou vou checar o código inteiro pra descobrir quem usava essa função pra adicionar o novo parâmetro. Vamos corrigir isso agora:

- Na função `atualizaInimigo`, encontre todas as ocorrências da chamada a função `tentaMoverPara` e adicione o parâmetro `direcao` em cada uma delas

Rode novamente o jogo e tente se aproximar de algum inimigo. Agora ele deve se conseguir perseguir a personagem como é o esperado.