

Tela de fim do jogo

Agora que a saída está pronta, precisamos criar uma nova tela de final do jogo que será mostrada quando o jogador encontrar a saída. Vamos ao passo a passo:

- Adicione uma nova tela à variável `Tela`. O nome da tela deve ser `FINAL`, a função de atualização deve ser `atualizaFinal` e a função de desenho deve ser `desenhaOFinal`
- Crie a função `desenhaOFinal` e dentro dela limpe a tela e imprima uma mensagem de congratulações para o jogador. Além disso, imprima uma outra mensagem informando o jogador que ele pode reiniciar o jogo pressionando a tecla Z
- Crie a função `atualizaFinal` e dentro dela verifique se o botão 4 (tecla Z) foi pressionada. Em caso positivo, chame a função `inicializa` para reiniciar o jogo
- Crie uma constante `ID_SFX_FINAL` com valor `4`. Use o **editor de efeitos sonoros** para criar um novo efeito com `IDX 4` para ser utilizado quando o jogador encontra a saída
- Na função `inicializa`, altere o atributo `colisoes` da `posicaoDaSaida` para que a colisão com o jogador use a função `chegaNoFinal`
- Crie a função `chegaNoFinal` e nessa função execute o efeito sonoro do final e troque a tela atual do jogo para `Tela.FINAL`

Teste o jogo e vá até a saída. Ao entrar nela, o jogo deve mudar para a tela de final que deve conter as mensagens de congratulações e de reinício do jogo. Teste pressionar a tecla Z e verifique se o jogo reinicia corretamente antes de prosseguir.