

## Sprite - PARTE 2

### Transcrição

Até este ponto temos uma maneira isolada de controlar as mudanças de frame do nosso sprite. Todavia, você ainda precisará:

- Implementar a função `reset()` para voltar nosso sprite para o estado inicial que é a exibição do primeiro frame.
- Implementar a função `isFinished()` que deve retornar `true` ou `false` para sabermos que o sprite chegou ao fim, isto é, se chegou até o seu último frame válido.

### O papel da função `reset()`

Para testar a função `reset()`, vamos apagar a tag script com nosso teste do `setInterval`. A ideia é executar as seguintes instruções através do console do navegador:

```
var sprite = createSprite('.sprite');
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.reset(); // volta a exibir o primeiro frame
sprite.nextFrame(); // vai para o próximo frame
```

### O papel da função `isFinished()`

Para testar o `isFinished()`, faremos no console do Navegador:

```
var sprite = createSprite('.sprite');
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.isFinished(); // false
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.nextFrame();
sprite.isFinished(); // true
```

Mãos na massa!

