

## Refazendo o inimigo vagar

Assim que nosso zumbi é criado dentro do nosso jogo, ele começa a perseguir nossa personagem, quando aumentamos o tamanho do nosso cenário isso deixou de fazer sentido já que com esse comportamento nosso zumbi parece estar olhando através dos prédios. Isso acaba ficando estranho, já que ele não deveria ver nossa jogadora em qualquer lugar do mapa.

Para arrumarmos isso, fizemos com que nosso zumbi tivesse uma visão limitada do nosso mundo. Assim ele só poderia ver e perseguir a jogadora quando ela estivesse perto o suficiente dele. Para isso precisamos criar algumas propriedades como a distância mínima para o zumbi começar a perseguir a jogadora.

Além disso precisamos dar uma função para o zumbi quando a jogadora estivesse fora do alcance dele. Como ficaria estranho o zumbi ficar parado no meio do cenário sem fazer nada, fizemos ele vagar pela cena, mudando de direção de tempos em tempos.

Recrie esse comportamento do zumbi e faça com que seu próprio zumbi consiga vagar pela cena e perseguir a jogadora.