



Correção dos objetos

Com as últimas alterações já conseguimos navegar pelo nosso mapa em todas as direções... só que se a gente tentar criar alguns objetos nas outras salas do mapa veremos que esses objetos não são desenhados na posição correta. Isso acontece porque a gente não está considerando a posição da câmera na hora de desenhar os objetos. Vamos precisar fazer algo parecido com o que a gente fez com o jogador pra corrigir esse detalhe:

- Altere a função `desenhaObjetos` para que a chamada a função `spr` considere a posição da câmera no desenho. Aqui vale a mesma dica que usamos para o jogador. Precisamos deslocar a posição de cada objeto na direção contrária do deslocamento da câmera. Se for necessário, reveja a solução que usamos na função `desenhaJogador`
- Pra conseguir testar, altere a função `inicializa` e crie uma chave, uma porta e um inimigo em uma tela diferente da tela inicial do seu jogo. Use o mouse no **editor de mapas** para pegar as coordenadas de um modo mais fácil

Execute o seu jogo e vá até as salas onde você criou os novos objetos. Se eles estiverem nas posições corretas então deu tudo certo e podemos seguir em frente! Caso contrário, confira os passos acima e se for necessário consulte a opinião do instrutor.