

02

O objeto Inimigo

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula5.zip\)](https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula5.zip) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Agora chegou a hora deixar o calabouço mais perigoso adicionando inimigos para perseguir a heroína. Um inimigo também vai ser um objeto dinâmico no jogo logo podemos criá-lo do mesmo jeito que criamos a chave e a porta. Por enquanto, ele vai ficar parado mas queremos que pelo menos o jogo reinicie se o jogador encostar em algum inimigo. Vamos ver o que precisa ser feito para isso funcionar.

- Crie uma constante para o sprite do inimigo. Inicialmente vamos usar o sprite do inimigo olhando para baixo
- Crie a função `criaInimigo()` da mesma forma que você criou as funções `criaChave()` e `criaPorta()`.
- Altere a função `inicializa()` para criar um novo inimigo em alguma posição a sua escolha.

Teste o jogo e veja se o inimigo aparece no mapa. O próximo passo vai ser fazer o jogo reiniciar quando o jogador colide com o inimigo. Para isso vamos ter alterar a função `inicializa()` para limpar a lista de objetos, adicionar os objetos iniciais e depois inicializar os dados do jogador. Com isso, podemos chamar a função `inicializa()` sempre que houver colisão do jogador com o inimigo. Vamos ao passo a passo:

- Altere a função `inicializa()` para fazer a inicialização da lista de objetos deixando ela vazia.
- Mova a inicialização do `jogador` que estava no começo do código para dentro da função `inicializa()`.
- Crie a função `fazColisaoDoJogadorComOInimigo()` que deve chamar a função `inicializa()` e devolver o valor `true` para indicar que o movimento tem que ser bloqueado.
- Altere a função `verificaColisaoComObjetos()` para considerar também a colisão com os inimigos chamando a função `fazColisaoDoJogadorComOInimigo()`.

Agora sim, teste novamente o jogo e confira se os objetos chave e porta estão sendo recriados quando o jogador encosta no inimigo. Lembre-se que o jogador também tem que voltar para a posição inicial.

