



## 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.

