

## Troca de tela na horizontal

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/desenvolvimento-de-jogos-com-lua-parte-2/archive/c3048546872f9e2abd2ce9d38290851374ac5c7c.zip\)](https://github.com/alura-cursos/desenvolvimento-de-jogos-com-lua-parte-2/archive/c3048546872f9e2abd2ce9d38290851374ac5c7c.zip) você pode encontrar o projeto completo até a última aula.

Para tornar o nosso jogo mais interessante, uma boa ideia seria aumentar o tamanho do mapa, adicionando novas salas a ele. Só que não basta a gente desenhar uma mapa maior, precisamos fazer com que o nosso jogo consiga trocar as telas do mapa quando o jogador sair da tela por alguma das bordas. Pra facilitar, vamos primeiro fazer apenas a troca da tela inicial para a tela da direita:

- Use o **editor de mapas** para criar uma nova sala no mapa do seu jogo. Como vamos começar fazendo a troca de telas na horizontal, o ideal é criar uma sala do lado direito da sala inicial que já existia
- Crie uma variável global chamada `camera` para guardar as posições `x` e `y` da câmera do jogo. Inicialmente ela tem que começar na posição `x = 0` e `y = 0`
- Edite a função `desenhaMapa` e faça com que a chamada da função `map` comece a desenhar o mapa a partir da posição atual da câmera. Lembre-se que a função `map` trabalha com blocos então você vai precisar converter primeiro a posição da câmera para blocos antes de passá-la como parâmetro para a função. A dica aqui é que cada bloco do nosso mapa tem largura e altura de 8 pixels
- Ainda na função `desenhaMapa`, verifique se o jogador saiu pelo lado direito da tela (lembre-se que cada tela tem 240 pixels de largura e 136 pixels de altura). Quando isso for verdade, altere a posição da câmera para que ela aponte para a posição da tela da direita (`x = 240`, `y = 0`)
- Para finalizar, na função `desenhaJogador`, altere a função para que o jogador seja desenhado considerando a posição `x` da câmera. A dica aqui é que sempre que a câmera se desloca para esquerda ou para direita, o jogador tem que ser deslocado na mesma quantia de pixels só que na direção contrária da câmera

Faça todas alterações e tente ir com o jogador para a tela da direita que você criou. O jogo deve conseguir fazer a troca de tela e o jogador tem que ser desenhado na posição correta nessa nova tela.