

07

## Desaparecimento

### Transcrição

[00:00] Já conseguimos movimentar nosso herói e os fantasmas. Mas o que acontece se perdemos o jogo? Ou seja, se o fantasma se mover para casa onde está o jogador. Se isso acontecer, o jogador vai desaparecer do mapa. Temos que mostrar quando perdemos o jogo.

[00:30] No nosso código do jogo, depois que movemos os fantasmas, eu tenho que procurar meu jogador. If encontra jogador e passo o mapa. O encontra jogador devolve a posição do jogador. Se não achar, vamos devolver nulo. Então, perdeu o jogo. Vou parar o jogo e mostrar uma mensagem de que você perdeu. Uma mensagem de game over.

[01:15] A função que tem o código do game over vai no ui, def game\_over, que mostra simplesmente linhas em branco e game over.

[01:33] Na nossa lógica, encontrar jogador igual a nulo. Em Ruby, se estou testando o valor de uma variável para nulo, se encontro o jogador, então execute o game over. Se encontra jogador for nulo ou false, isso aqui vai ser verdadeiro e ele mostra o game over.

[02:10] Eu vou extrair isso para uma função. Se o jogador perdeu, recebe o mapa e retornamos se ele encontrou o jogador ou não. Perdeu é igual a isso, para deixar claro que estamos retornando se você perdeu ou não. A variável é desnecessária, só para deixar claro o que nosso código está fazendo.

[03:20] É difícil perder porque o mapa é muito grande e o fantasma se move de forma aleatória.