

 04

## Dificuldade do jogo

Uma coisa muito importante de termos em mente quando estamos fazendo um jogo é garantir que é possível chegar ao final. No nosso caso, por enquanto só temos que garantir que não está muito difícil do jogador fugir dos monstros. Para isso seria legal ajustarmos o comportamento dos monstros para que eles parem de perseguir o jogador quando ele se afasta. Além disso, temos que pensar melhor em como desenhar o mapa para que o jogador possa usá-lo pra enganar os inimigos como mostramos na aula.

- Para facilitar fazer ajustes no jogo, vamos criar uma constante para guardar a distância mínima para o inimigo perseguir o jogador. Na variável `Constantes` que criamos no início do código, adicione uma constante `VISAO_DO_INIMIGO` com valor `40`
- Na função `atualizaInimigo`, use a constante `VISAO_DO_INIMIGO` no lugar do valor `40` que tínhamos colocado antes. Agora toda vez que precisarmos ajustar a distância de perseguição, basta alterar a constante que definimos no passo anterior
- Ainda na função `atualizaInimigo` vamos mudar a condição para mudar o estado do inimigo. Modifique o `if` para que independente do estado do inimigo, se ele estiver perto o suficiente do jogador, mudamos o seu estado para `PERSEGUINDO`. Caso contrário, se o jogador estiver longe, mudamos o estado para `PARADO`
- Se for necessário, faça alterações no seu mapa para incluir corredores e blocos para que o jogador consiga usá-los para despistar os inimigos. Faça ajustes na quantidade de inimigos e também nas suas posições sempre pensando em deixar o jogo nem muito fácil nem muito difícil para o jogador.

Teste o seu jogo e verifique se os inimigos perseguem o jogador e se eles ficam parados quando o jogador se afasta demais. Se isso estiver ok, estamos prontos para seguir em frente!