

## Desenho da espada

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/desenvolvimento-de-jogos-com-lua-parte-2/archive/c41d51d5a4878343bb55e160b0fd7c7177408859.zip\)](https://github.com/alura-cursos/desenvolvimento-de-jogos-com-lua-parte-2/archive/c41d51d5a4878343bb55e160b0fd7c7177408859.zip) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Com o aumento do número de inimigos e agora que eles estão mais espertos precisamos equilibrar o jogo fazendo com que o jogador possa se defender usando uma espada. A espada pode ser criada como um objeto que acompanha o jogador mas que só deve aparecer somente quando a gente pressionar o botão de ataque. Por esse motivo, vamos começar fazendo uma pequena alteração nos objetos pra dizer se eles estão ou não visíveis. Depois podemos criar o objeto da espada:

- Altere as funções `criaPorta` , `criaChave` e `criaInimigo` para incluir um novo atributo `visivel` que inicialmente deve ter o valor `true` . Isso indica que todo objeto vai começar visível.
- Na função `desenhaObjetos` , antes de chamar a função `spr` , verifique se o objeto em questão está visível e só desenhe o objeto em caso positivo
- Agora para criar a espada, vamos começar definindo uma constante `SPRITE_ESPADA` com valor `328` dentro da nossa variável `Constantes`
- Na função `inicializa` crie uma variável local chamada `espada` antes do objeto `jogador` . Essa variável deve ter os mesmos atributos dos outros objetos. O sprite vai ser o da espada, a posição será `(8, 8)`, a visibilidade será `false` , a cor de fundo `0` e para as colisões com o jogador e com o inimigo vamos usar a função `deixaPassar` . Depois de criar o objeto, lembre-se de adicioná-lo a lista de objetos
- Ainda nessa função `inicializa` , crie um atributo `espada` com valor `espada` dentro do objeto `jogador` . Desse modo, estamos guardando a espada dentro do objeto `jogador` e daqui pra frente podemos acessar o objeto espada fazendo `jogador.espada` sempre que precisarmos
- Agora precisamos fazer o código do ataque com a espada. Para deixar mais organizado, crie uma função `atualizaEspada` e dentro dessa função faça com que a espada fique visível. Além disso, atualize a posição da espada para que ela fique à direita da posição do jogador. Finalmente, crie um atributo chamado `tempoParaDesaparecer` na espada e coloque o valor `15` nesse atributo. Esse atributo vai servir pra gente marcar o tempo que a espada tem que ficar visível na tela
- Na função `atualizaJogo` , faça um `if` para verificar se o botão 4 foi pressionado (use a função `btn` para isso). Em caso positivo, chame a função `atualizaEspada` para que a espada seja mostrada e colocada na posição correta
- Ainda na função `atualizaJogo` , subtraia em 1 o contador de `tempoParaDesaparecer` da espada. Caso o contador seja menor ou igual a 0, faça a espada desaparecer da tela alterando o seu atributo `visivel`

Teste o seu jogo e tente pressionar a tecla `z` que é equivalente ao botão 4 do TIC-80. A espada deve aparecer logo à direita do jogador e desaparecer logo em seguida. Se tudo funciona é hora de avançar!