

06

Melhoria do jogo

Agora que implementamos as principais funcionalidades do jogo e temos um objetivo é uma boa ideia revisitar o desenho do mapa. Aproveite essa atividade para criar novas salas, adicionar chaves, portas e inimigos sempre pensando em criar um bom desafio para o jogador. Você também pode fazer ajustes no código para fazer com que os inimigos andem mais rápido ou mais devagar.

Outra coisa interessante é pensar na história do jogo e como o seu mapa faz sentido dentro dela. No nosso exemplo, temos um calabouço mas você tem a liberdade de mudar os desenhos do jogo para fazê-lo se passar em um castelo, uma floresta ou uma caverna, por exemplo.

Dica: O vídeo "[Regra da Rua - Dando vida aos Cenários](https://www.youtube.com/watch?v=3nnefusEquE&t=76s)" (<https://www.youtube.com/watch?v=3nnefusEquE&t=76s>) do canal Regra da Casa é uma boa referência falando sobre como o cenário pode ser importante para um jogo e conta com a participação do [Rafael Balbi](https://cursos.alura.com.br/user/rbalbi) (<https://cursos.alura.com.br/user/rbalbi>) que é um dos nossos instrutores da Alura.