

 03

Movimento

Transcrição

[00:00] Agora que já temos o mapa, queremos movimentar nosso jogador. Toda vez que pedimos um movimento, queremos pegar o jogador, nosso herói naquela posição específica e mover ele para alguma direção. Mas se quero pegar o herói numa posição específica, cadê ele? Tenho que encontrar o jogador. Vamos escrever uma função de lógica que se chama def encontra o jogador dado o mapa.

[00:38] Se eu quero procurar o jogador dentro do mapa, vou fazer um for. Em que linha ele está? Vai do zero até mapa.size menos um. Se o mapa nessa linha incluir o belíssimo H, ele está ali dentro. Se ele está nessa linha, tenho que procurar em que coluna? Vou fazer um for coluna vai do zero até o mapa linha.size menos um. Se o mapa nessa linha e nessa coluna for igual a H, aí sim achei a posição. Se não chegar, não achei.