



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.