

Sprites diferentes para cada direção

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula1.zip\)](https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula1.zip) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Nos sprites que importamos temos sprites diferentes representando o jogador se movendo em cada uma das quatro direções. A próxima tarefa é modificar o código da movimentação do jogador para mostrar o sprite correspondente a cada direção quando o jogador se move.

- Use o editor de sprites e observe os números dos sprites que representam cada um dos quadros de animação do jogador.
- Crie uma variável na função **atualiza()** para guardar os números dos sprites do jogador para cada direção de movimento.
- Use a variável criada para modificar a função **atualiza()** para fazer com que ela altere o sprite do jogador para usar o sprite correto para cada direção de movimento.

Ao terminar essas alterações, o desenho do jogador deve refletir a direção para a qual ele está se movendo!