

06

Movimento do inimigo

O inimigo que criamos não parece muito ameaçador. Ele fica parado no canto dele e só causa problemas se o jogador encostar nele. O ideal seria que os inimigos perseguissem o jogador, assim a gente consegue criar uma tensão a mais pro jogador que precisa fugir dos inimigos enquanto procura as chaves pra fugir do calabouço. Assim como a gente atualiza o jogador a todo quadro do jogo, agora vamos precisar atualizar também os inimigos. Inicialmente só precisamos fazer o inimigo andar para cima e para baixo pra tentar ficar na mesma linha do jogador. Esse vai ser o objetivo desta tarefa:

- Crie uma constante para representar o tipo de objeto que representa um inimigo. Essa constante pode guardar um texto "Inimigo" como valor.
- Altere a função **criaInimigo()** para incluir um atributo **tipo** que recebe como valor a constante que você criou no passo anterior.
- Altere a função **atualiza()** para, depois de atualizar os dados do jogador, percorrer a lista de objetos e atualizar apenas os objetos do tipo inimigo. Aqui você pode verificar o atributo **tipo** de cada objeto pra descobrir se é um inimigo e se isso acontecer, chame a função **atualizaInimigo()** passando o inimigo como parâmetro.
- Crie a função **atualizaInimigo()** e nela verifique se o inimigo está numa posição acima ou abaixo do jogador. Se estiver acima, faça com que o inimigo se move para baixo. Se estiver abaixo, faça o inimigo se mover para cima. Se estiver na mesma linha, aí não precisa fazer nada.
- Ainda nessa função, crie uma variável **AnimacaoInimigo** contendo os valores dos dois sprites do inimigo andando para baixo.
- Logo em seguida, use como referência o código da animação do jogador e atualize o sprite do inimigo para dar a impressão que ele está andando. Aqui você vai precisar criar um novo atributo **quadroDeAnimacao** no inimigo e atualizar esse **quadroDeAnimacao** sempre que o inimigo que se move. Depois basta mudar o sprite do inimigo de acordo com o **quadroDeAnimacao**.

Agora ao rodar o jogo você vai perceber que o inimigo se move até ficar na mesma linha do jogador e depois acompanha cada um dos seus movimentos na vertical.