

04

Animação do jogador

Já conseguimos mostrar um sprite diferente para cada direção de movimento mas no momento a impressão que temos é que o jogador está deslizando quando ele está se movendo. Precisamos mudar os quadros de animação durante o movimento para dar a impressão que o jogador está trocando os passos. Como já temos os sprites representando esse movimento, precisamos alterar novamente o nosso código para guardar o quadro de animação do jogador e também fazer a troca deles enquanto o jogador se move.

- Altere a variável `jogador` para guardar o quadro de animação atual. Por padrão o valor inicial desse quadro vai ser 1.
- Na função `atualiza()`, atualize a variável `AnimacaoJogador` para incluir os dois quadros de animação para cada direção. O resultado vai ser uma coleção de objetos do tipo `AnimacaoJogador = {{256, 258}, {260, 262}, ...}`. Assim, se você acessar `AnimacaoJogador[1]`, o retorno vai ser um objeto `{256, 258}` e se você acessar `AnimacaoJogador[1][1]` o retorno será `256`.
- Para cada direção, atualize o sprite de acordo com o quadro de animação atual do jogador
- Atualize o quadro de animação atual do jogador na função `tentaMoverPara()`. A ideia é que se o jogador consegue se mover, então precisamos fazer a animação acontecer então somamos um pequeno valor (`0.1`, por exemplo) no quadro de animação atual. Se o quadro de animação atual for maior ou igual a 3, precisamos voltar o valor para 1 pois só temos 2 quadros de animação para cada direção.

Teste o seu jogo e veja que o jogador agora possui uma animação bem mais legal que o deslizamento que tínhamos até agora!