

Faça o que eu fiz na aula

Sua vez!

O arquivo que contém o código do jogo, o `sketch.js` está com 48 linhas, com:

- código do ator e do carro,
- carregamento de imagens,
- funções referentes ao ator e outras referentes ao carro.

Isto não está legal...

À medida que o nosso jogo vai ganhando novas funcionalidades, ficará difícil manter ou editar o código.

```
1 let imagemDaEstrada;  
2 let imagemDoAtor;  
3 let imagemCarro;  
4  
5 //carro  
6 let xCarro = 600;  
7  
8 //ator  
9 let yAtor = 366;  
10  
11~ function preload(){  
12   imagemDaEstrada = loadImage("imagens/estrada.png");  
13   imagemDoAtor = loadImage("imagens/ator-1.png");  
14   imagemCarro = loadImage("imagens/carro-1.png");  
15 }
```

Pensando nisso, divida o código criando mais arquivos `.js`, como:

- `carro.js` para manter todo código referente ao carro,
- `imagens.js` para manter o código relacionado ao carregamento das imagens
- `ator.js` para o código do ator do jogo.

Além disso, adicione mais 2 carros e faça com que eles reapareçam na tela após o término da faixa em que estão!