

Recriando eventos de anim

Com as novas animações do zumbi atacando a jogadora precisamos alterar a maneira com que fizemos o ataque do zumbi. Já que agora devemos utilizar as novas animações de ataque.

Para alterar a animação que é executada quando o zumbi ataca devemos chamar o método `mudaAnimação` do nosso *script* **ControleDeAnimação**. Esse método requer um parâmetro informando o estado da animação e um parâmetro informando a direção da animação.

Lembre-se que para isso funcionar precisamos ter configurado as animações de ataque seguindo o mesmo padrão de nome que utilizamos nas animações de "andar" e "parado".

Com todas as animações configuradas e sendo chamadas pelo método `update` ainda precisamos travar nosso *loop* de atualização do zumbi e fazer com que a animação de ataque chame um método do nosso código para atacar definitivamente a jogadora. Fazer com que a animação chame partes do nosso código é conhecido como eventos de animação.

Utilize as animações de ataque do zumbi para implementar esses eventos de animação e fazer o zumbi atacar a jogadora.