

Boas práticas de desenvolvimento

Adicionamos dois novos métodos na classe "Personagem". Esses métodos são:

```
calcularDirecao:function(destino)
{
    let direcao = destino.sub(this.node.position);
    direcao = direcao.normalize();
    return direcao;
},

olharPara:function(direcao)
{
    let angulo = Math.atan2(direcao.y, direcao.x);
    angulo = -angulo * (180/Math.PI);
    return angulo;
},
```

Por que adicionamos esses métodos na classe "Personagem" e não nas classes "Jogador" e "Inimigo" separadamente?

Selecione uma alternativa

- A** Adicionamos dois novos métodos na classe "Personagem", pois tínhamos dois comportamentos repetidos nas classes filhas "Inimigo" e "Jogador".
- B** Como queríamos instanciar um novo objeto do tipo **Personagem** que tivesse dois comportamentos distintos do inimigo e do jogador, precisamos criar dois métodos novos que descrevessem esses novos comportamentos.
- C** Criamos esses dois métodos pois iríamos querer um novo comportamento para nossas classes filhas, como as duas teriam esse novo comportamento o melhor é fazer um método na classe pai.