



## Ganhando

### Transcrição

[00:00] Mas nesse nosso jogo do foge foge tenho que ganhar alguma hora. Isso acontece quando todos os fantasmas desaparecerem. Preciso ter alguma capacidade de destruir os fantasmas. Vamos colocar uma bomba.

[00:25] Para facilitar, vamos explodir quatro casas para a direita. Vou criar um arquivo novo, coloco o mapa que quero, como sempre criamos, só que com um asterisco. O asterisco é a bomba. Quando o fantasma pega a bomba, ela some. Se o herói encosta na bomba, temos que explodir algumas casas para a direita.

[01:15] No foge foge, vou mandar carregar o mapa três. Testando, o fantasma pega a bomba e eu perdi ela. Outra maneira de jogar seria eu andar para a posição da bomba e explodir quatro casas para a direita. Vamos pegar quatro casas à direita do nosso herói e vamos tirar qualquer coisa que esteja lá.

[02:10] Pego o mapa na nova posição, mais um, ou seja, logo onde peguei a bomba, e coloco um vazio. Mas só quero executar o código se tem uma bomba na posição que acabei de chegar. Vou tirar quatro casas da direita.

[03:02] Está funcionando. Claro que podemos fazer um for ao invés de ficar copiando linha. Depois do herói sair do mapa, verificamos a posição que ele caiu, se é uma bomba. Se for, pego as quatro posições à direita e limpamos. Quando rodamos, se eu andar para baixo, as quatro posições da direita foram limpas. A bomba que limpa para a direita funciona, mas é uma bomba simples, nada muito legal. Queremos algo melhor para destruir os fantasmas e ganhar o jogo.