



O objeto Porta

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula3.zip\)](https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula3.zip) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Nossa heroína já consegue coletar as chaves mais ainda não conseguimos fazer nada com elas! Não temos portas para serem abertas. Esse será o nosso próximo objetivo. Assim como fizemos com a chave, vamos criar um novo elemento no jogo para representar uma porta, assim criamos um obstáculo que o jogador precisa vencer antes de escapar.

- Crie a função **criaPorta()** que recebe uma **coluna** e uma **linha** do mapa e devolve um objeto do tipo porta com sprite, coordenadas x e y e uma cor de fundo. Use como referência o código que você já escreveu na função **criaChave()** pois eles são bem parecidos.
- Use o editor de mapa para modificar o desenho da sala deixando um pequeno corredor com um espaço de 2x2 blocos onde vamos colocar a porta. No próprio editor de mapa, anote a posição onde a porta deve ser criada.
- Na função **inicializa()**, crie uma nova porta na coordenada que você anotou no passo anterior usando a função **criaPorta()**. Adicione o objeto criado na lista de objetos (lembre-se de usar a função `table.insert`)

Agora rode o jogo e confira se a porta foi criada no local que você escolheu! Teste também encostar na porta e perceba que a porta é aberta mesmo que você ainda não tenha pego nenhuma chave. Vamos corrigir isso logo em seguida.