

1. Primeiro, o código define um array **direções** que contém as teclas de direção possíveis.
2. Em seguida, calcula a distância entre a posição do Pacman e a posição atual do inimigo nas coordenadas X e Y.
3. Com base na comparação entre as distâncias, o código decide a direção do inimigo:
  - Se a distância em X for menor que a distância em Y, o código verifica se a distância em X é positiva ou negativa e define a direção do inimigo de acordo.
  - Caso contrário, o código verifica se a distância em Y é positiva ou igual a zero e define a direção do inimigo de acordo.
4. Em seguida, verifica se o inimigo está na mesma posição do buffer (posição anterior).
5. Se estiver, o código verifica quais direções de movimentação são possíveis, verificando as colisões com os elementos do mapa.
6. Se houver possibilidades de movimento, o código seleciona aleatoriamente uma direção disponível.
7. Caso contrário, se não houver possibilidades de movimento, o código define uma direção padrão.
8. Por fim, o código atualiza o buffer com as posições atuais do inimigo.