

O importante do Spritesheet é simular movimentação dos elementos e para isso você modifica linha x coluna do Spritesheet. Você poderia, por exemplo, utilizar mais que seis sprites modificando o código na classe nave.js (linhas 63 - 69). É só adicionar mais 'else if' com SETA_ACIMA e SETA_BAIXO. Mas no seu cenário, esses são suficientes.

Nesse trecho de código `this.spritesheet = new Spritesheet(context, imagem, 3, 2);` (Linha 15) você pode colocar como parâmetro linha 1 e coluna 5 como imagem inicial do canhão e depois alternar (linhas 63 - 69).



Monte seu spritesheet pegando seis imagens entre essas, que simule FRENTE, DIREITA, ESQUERDA. Exemplo as seguir:

Frente: Linhas 1 | Colunas 1 e 2



Direita: Linhas 2 | Colunas 1 e 2



Esquerda: Linhas 3 | Colunas 1 e 2



```
logo-definitivo.html JS fundo.js JS nave.js X
nave.js > Nave > constructor
7 Nave.prototype = {
8   /*São quatro 'if', sem o uso do 'else', para permitir que
9   mais de uma seta possam estar pressionadas ao mesmo tempo.
10  Isso permite mover a nave na diagonal.*/
11  atualizar: function() {
12    var incremento =
13      this.velocidade * this.animacao.decorrido / 1000;
14
15    if (this.teclado.pressionada(SETA_ESQUERDA) && this.x > 0)
16      this.x -= incremento;
17
18    if (this.teclado.pressionada(SETA_DIREITA) &&
19        this.x < this.context.canvas.width - 36)
20      this.x += incremento;
21
22    if (this.teclado.pressionada(SETA_ACIMA) && this.y > 0)
23      this.y -= incremento;
24
25    if (this.teclado.pressionada(SETA_ABAIXO) &&
26        this.y < this.context.canvas.height - 48)
27      this.y += incremento;
28  }, /*Não esquecer dessa vírgula sempre que for criar um novo método.
29  /*Tratando a spritesheet da nave:
30  - Selecionar o quadro da spritesheet
31  - Para definir a linha a ser animada, lemos o estado das setas do teclado
32  */
33  desenhar: function() {
34    if (this.teclado.pressionada(SETA_ESQUERDA))
35      this.spritesheet.linha = 1;
36    else if (this.teclado.pressionada(SETA_DIREITA))
37      this.spritesheet.linha = 2;
38    else
39      this.spritesheet.linha = 0;
40
41    this.spritesheet.desenhar(this.x, this.y);
42    this.spritesheet.proximoQuadro();
43  }
44 }
```

O mesmo serve para o cenário do surfista

linha 1 | coluna 1



linha 1 | coluna 2



linha 2 | coluna 1 e coluna 2



linha 3 | coluna 1 e coluna 2

