

## Tarefa de casa:

Tripulante, chegou a hora de colocar a mão na massa! Nesse desafio, o objetivo é garantir que o jogador também se mova para cima e para baixo dentro dos limites da tela, sem ultrapassar as bordas.

```
if (teclas.cima && jogador.posicao.y >= 0){  
    jogador.moverCima();  
}  
  
if (teclas.baixo && jogador.posicao.y <= canvas.height- jogador.altura){  
    jogador.moverBaixo();  
}
```

- 1) Criar a verificação das teclas “w” e “s” nos eventos “keydown” e “keyup”;
- 2) Criar 2 novos estados na const teclas;
- 3) Implementar 2 novas funcionalidades (moverCima e moverBaixo) na classe Jogador;
- 4) Verificar se os estados de *teclas.cima* ou *teclas.baixo* foram alteradas no jogoLoop;