

# ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

No desenvolvimento do jogo SmartQuiz, utilizamos estruturas de funções e procedimentos para organizar a lógica principal de movimentação, controle de câmera e pontuação.

Por exemplo, a função `ClimbSteps(int quantidade)` utiliza algoritmos de repetição e condicionais para controlar a subida da cápsula degrau por degrau, considerando pausas, verificação de vitória, e movimentação fluida. Já os procedimentos como `Resetar()` e `FimDeJogo()` executam ações específicas sem retorno, seguindo o conceito de procedimentos (void).

Também aplicamos estruturas de dados (List) para armazenar e ordenar os degraus da escada dinamicamente, e utilizamos corrotinas (IEnumerator) para lidar com tempo e fluxo assíncrono no jogo.

Toda essa estrutura reflete a aplicação prática de algoritmos e estruturas de programação fundamentais, como laços, condicionais, modularização (funções), e controle de eventos em tempo real.