

# Miniprojeto 3

Autor: Diego Andrade Nogueira de Oliveira

## 1. Resumo.

Este trabalho visa a apresentação da UML do miniprojeto 3. O jogo escolhido foi o famoso Snake Game, ou o Jogo da Cobrinha. O jogo consiste em mover uma cobrinha, em uma região retangular, e comer uma fruta. À medida que a cobra come a fruta, seu comprimento aumenta, o que torna mais difícil de se movimentar no mapa, uma vez que, para perder, basta o jogador colidir a cobrinha nas paredes do mapa ou em si mesma. A condição de vitória está em ocupar toda a área possível com a cobrinha.

## 2. UML.

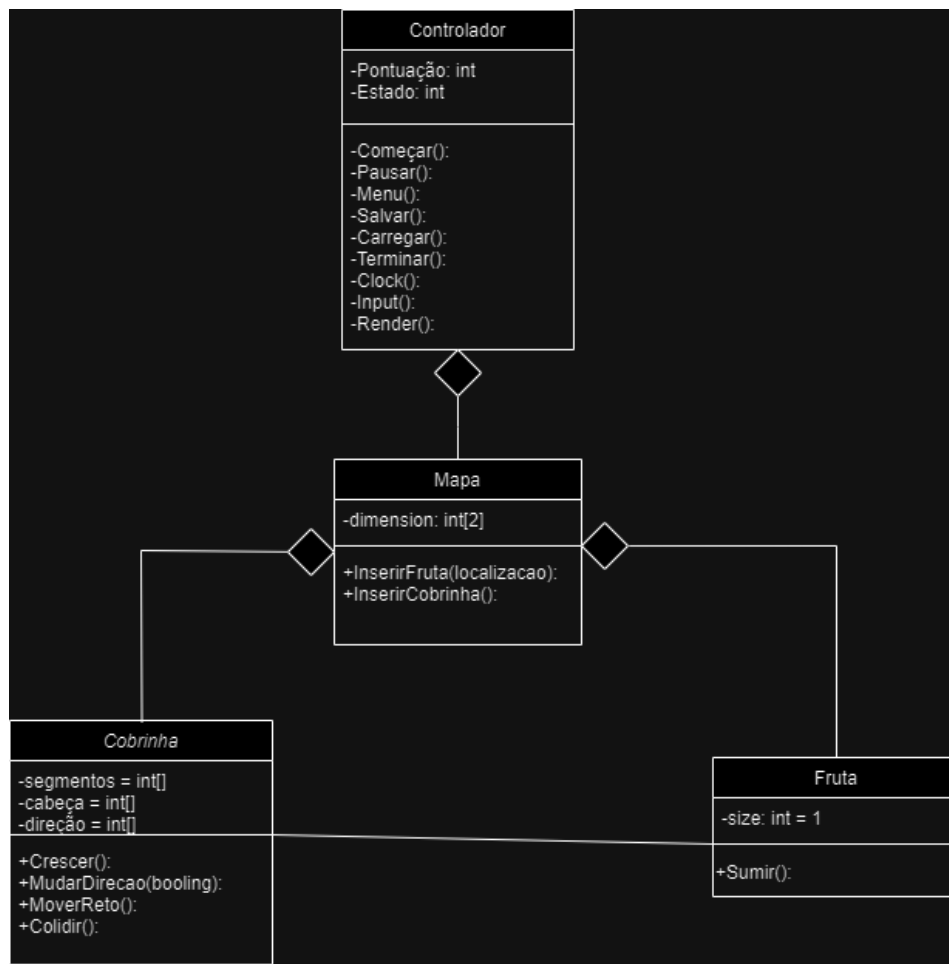


Figura 1: Diagrama de Classe

Por se tratar de um projeto simples, não foi considerada a criação de um diagrama de caso de uso.

