

## PBL2 DESCRIÇÃO

O Plane Crush funciona com, em média, 850 linhas de código, o sistema tem falhas por conta de problemas no desenvolvimento (falta de tempo, organização e etc), algumas partes do código são um tanto quanto frágeis em relação à funcionalidade por conta da complexidade que o código tomou(muitas partes poderiam ser feitas utilizando métodos melhores e mais otimizados) porém, ao meu ver, o resultado final é agradável se não se considerar estas questões.

O funcionamento do jogo se inspira em 'Candy Crush Saga', contando com várias e várias verificações no modelo de desenvolvimento adotado por mim, o menu principal pode levar o usuário ao jogo em si, à tela de histórico ou a sair. O jogo funciona baseado na interação do cursor, ou seja, não são utilizadas teclas do teclado, apenas o mouse ou entrada Elan.

O jogo conta com botões e gemas que se ajustam às proporções da tela utilizada, cada objeto botão ou gema tem atributos próprios(que são mudados por eles mesmos, como valor dos pontos, proporção, verificação de interação...)

Por conta de utilizar tantas verificações, não há dúvidas de que alguns erros passarão despercebidos por mim, desenvolver esse sistema inteiro debugando por prints e testes e mais testes é cansativo e torna difícil capturar possíveis erros no código.

Os principais problemas, na minha visão, foram:

- Manipular matrizes, verificadores, controladores e etc na proposta de um jogo como Candy Crush é bem cansativo, as vezes frustrante.

- Tratar erros(tomou muito tempo do desenvolvimento)

- Alguns problemas de funcionabilidade foram difíceis de se resolver(como a mudança das gemas de local, onde ninguém conseguiu entender por que não funcionava utilizando as posições x e y no meu caso, por isso optei por mudar as próprias imagens das gemas)