

Class TelaDeJogo <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Executar o loop da partida • Atualizar a posição do pássaro • Verificar colisões • Controlar o score e o tempo </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Passaro - Obstaculo - Colisao - HUD - ObjetoJogo </div>	Class TelaInicial <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Exibir a tela inicial com fundo animado • Criar e desenhar os botões "Jogar", "Placar", "Sair" • Verificar cliques e direcionar a próxima tela </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Botao - ObjetoJogo </div>	Class TelaPlacar <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Exibir o fundo da tela de placar • Mostrar uma tabela com os melhores jogadores • Verificar cliques no botão "Voltar" </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Botao - GerenciadorCadastro - ObjetoJogo </div>
Class TelaGameOver <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Exibir fundo e imagem "Game Over" • Mostrar botões "Reiniciar" e "Menu Inicial" • Verificar cliques do jogador </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Irenderizavel - Botao </div>	Class TelaCadastro <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Exibir campo de texto e botões "Logar" e "Voltar" • Detectar cliques e digitação • Retornar nome inserido • Gerar nome placeholder aleatório. </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - CaixaDeTexto - Botao - ObjetoJogo </div>	Class Passaro <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Renderizar o pássaro com escala • Atualizar posição vertical com base no estado do jogo • Fornecer posição e tamanho • Reiniciar posição no início da partida </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - ObjetoJogo </div>
Struct Botao <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Desenhar o botão com aparência estilizada (GerarBotao) • Verificar se foi clicado com coordenadas do mouse (FoiClicado) </div>	Class ObjetoJogo <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Fornecer interface para posição e dimensões de elementos do jogo • Implementar base comum para objetos renderizáveis </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Irenderizavel </div>	Class Irenderizavel <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Definir interface para objetos desenhados nas telas com a função Render() </div>
Class HUD <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Exibir informações da partida: score, tempo e nome do jogador • Atualizar os dados em tempo real • Renderizar o HUD na tela </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - ObjetoJogo </div>	Class GerenciadorCadastro <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Realizar login de jogador • Atualizar pontuação e número de partidas • Retornar ranking dos top jogadores • Acessar e modificar arquivos de dados de jogadores </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Sistema de arquivos (fstream) - Interface gráfica (exibe dados do jogador) </div>	Class Colisao <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Verificar se o Pássaro colidiu com a tela (colidirT) • Verificar se o Pássaro colidiu com um Obstaculo (colidirO) </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - Passaro - TelaDeJogo - Obstaculos </div>
Class CaixaDeTexto <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Armazenar texto digitado • Identificar se foi clicada • Controlar estado de ativação • Desenhar interface de entrada de texto </div>	Class Obstaculo <div> Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Gerar e posicionar obstáculos • Atualizar posição horizontal (movimento) • Renderizar os canos superiores e inferiores • Verificar se saiu da tela • Resetar posição com nova abertura • Informar abertura e posição vertical • Controlar se o score já foi contabilizado </div> <div> Colaborações: <ul style="list-style-type: none"> - ObjetoJogo </div>	