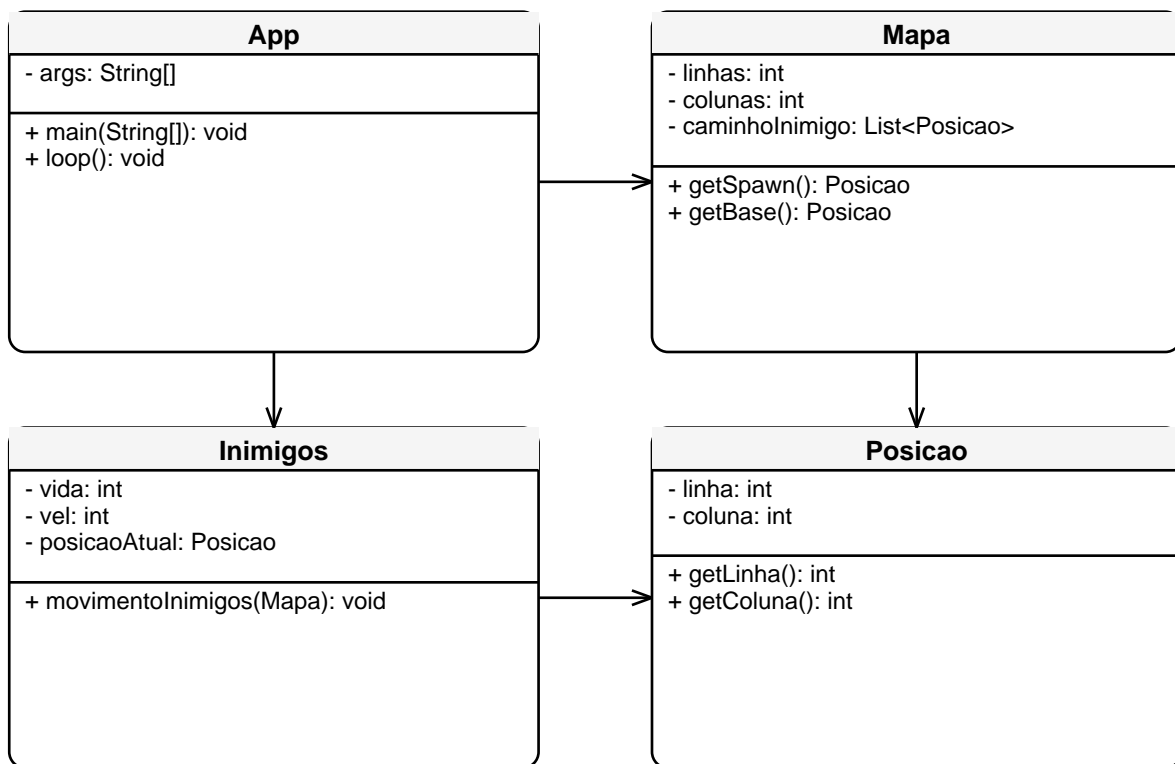


TowerDefenseJava — Checkpoint 1 (UML Simplificado)



Relações: usa/controla = dependência | contém/possui = agregação

Justificativa de Design

Separamos responsabilidades para manter clareza e extensibilidade:

- 'Mapa' modela a grade e o caminho dos inimigos.
- 'Posicao' encapsula coordenadas e igualdade.
- 'Inimigos' concentra atributos e lógica de movimento pelo caminho.
- 'App' orquestra o loop principal.

Esse design reduz acoplamento e aumenta encapsulamento, permitindo evolução natural para próximos checkpoints (herança de inimigos, torres, projéteis e WaveManager).