**Plano Para Consertar os Bugs**

O primeiro erro que encontramos no jogo é que o usuário pode arrastar e soltar mais de uma peça no local indicado para soltar. As peças acabam ficando uma em cima da outra e isso não deve acontecer, deve haver apenas uma única peça no local em que soltamos a peça por vez.

O código dessa parte, em especifico, inicialmente se encontra dessa maneira:

function handleDrop(e) {

  e.preventDefault();

  console.log("dropped something on me");

  this.appendChild(draggedPiece);

}

Estudando essa parte do código, entendi que o this quando utilizado na função de handleDrop representa o local aonde a peça foi solta, ou seja, a dropzone. O appendChild serve para mover um elemento para dentro de outro. Então o código está dizendo para mover o elemento draggedPiece para dentro do this que é a drop-zone. Aparentemente o que está acontecendo é que o appendChild está movendo o elemento para a drop-zone sem verificar se existe ou não outro elemento lá.

**Solução**: colocar um código que verifique se já existe ou não um elemento na drop-zone. O código .hasChildNodes serve justamente para dizer isso, se tiver uma ! quer dizer que já tem uma peça lá. Nesse caso podemos fazer da seguinte maneira:

function handleDrop(e) {

  e.preventDefault();

  console.log("dropped something on me");

  if(!this.hasChildNodes())

  this.appendChild(draggedPiece);

}

O segundo bug é o problema com peças aparecendo nas zonas de lançamento ao reiniciar/escolher um novo quebra-cabeça. Esses devem ser removidos /

também é transferido de volta para a zona de arrasto, para que o jogador tenha um novo tabuleiro para cair.