

Documento de Especificação

1. Introdução

Este documento descreve os detalhes do projeto do jogo Snake (famoso jogo da cobrinha), incluindo a estrutura de dados utilizada, os principais requisitos e funcionalidades implementadas.

2. Tema Escolhido

O projeto consiste em um jogo clássico da cobrinha, no qual o jogador controla uma cobra que se move pelo espaço do jogo, coletando comida para crescer e acumular pontos.

3. Utilização estrutura de dados

```
typedef struct Node {  
    Recorde recorde;  
    struct Node* proximo;  
} Node;  
  
Node* filaRecordes = NULL;
```

A estrutura Node é utilizada para criar uma fila de recordes, onde cada nó contém um registro de recorde e um ponteiro para o próximo nó na fila.

4. Principais Requisitos

- **Jogar:**
 - Iniciar um novo jogo da Snake.
 - Controlar a cobra usando as teclas WASD ou as setas.
 - Coletar comida para aumentar os pontos e a velocidade da cobra.
 - Detectar colisões com a borda do campo de jogo e consigo mesma.
- **Recordes:**
 - Exibir os recordes dos jogadores.
 - Atualizar os recordes após o término de cada jogo.
- **Menu:**
 - Apresentar um menu de opções para o jogador, incluindo Jogar, Ver Recordes e Sair.

5. Considerações Finais

Este documento serve como guia para o desenvolvimento e compreensão do projeto. Certifique-se de seguir as boas práticas de programação e realizar testes adequados para garantir o funcionamento correto do jogo.