APS 1 – Parte B

Samuel Porto

Meu projeto final de Desoft foi o jogo Archery Physics, basicamente um jogo de arco e flecha, em que você possui 5 tentativas para acertar uma maça na cabeça de uma pessoa. Caso você mate a pessoa ou suas tentativas se esgotem você perde para ganhar basta acertar a maça:

Uma imagem contendo céu, ao ar livre

Descrição gerada com muito alta confiança

Na implementação criamos classes para cada componente do jogo:

Uma imagem contendo captura de tela, texto

Descrição gerada com alta confiança

As classes criadas foram Flecha, Arco, Pessoa e Maça. Cada classe possui seus métodos, contudo não definimos os métodos dentro das classes e sim como funções que foram implementadas sequencialmente, e eram chamadas dentro do jogo caso necessário:

Uma imagem contendo captura de tela

Descrição gerada com muito alta confiança

Cada uma dessas funções era responsável pela ação de uma classe especifica, contudo, estavam todos no mesmo srcipt e quando precisávamos alterar algo, consequentemente, tinha problemas na distribuição de quem fazia o que e podíamos comprometer todo o jogo caso algo desse errado, ou seja, não estava nada coeso o código do jogo.

Para solucionar esse problema, poderíamos criar as classes em arquivos *.py* separados e em cada arquivo definir somente os métodos responsáveis pelas ações daquela classe. E por fim deixar esses métodos privados, evitando assim que outras classes os chamem.

Dessa forma o código fica mais coeso, portanto, é possível dividir trabalhos e debugar de maneira mais ágil.