Snake Game

* **MainClass**

É criado um objeto frame da classe JFrame;

É criado um objeto game da classe PainelGrafico;

É passado o objeto game para o JFrame;

São setadas diversas caracteristicas do objeto Frame:

Borda, Visibilidade, Redimensionabilidade, Local em tela e etc...

* **PainelGrafico**

É a classe responsável por toda a parte visual do jogo;

Possui diversos atributos que estão bem explicados;

Tem um construtor, que é responsável por:

setFocusable(true) = Faz com que a classe PainelGrafico seja o foco do JFrame, sem isso, os “KeyListeners” não funcionam;

Setar tamanho do painel;

Inicializar o objeto ‘cobra’, que é um vetor de ‘PedacoCobra’;

Iniciar o jogo;

**MÉTODOS:**

IniciaJogo() = Seta variável booleana que controla o funcionamento do jogo para true; Cria e Starta uma nova Thread [(NÃO ENTENDI)];

ParaJogo() = Faz o contrário, isto é, seta variável booleana que controla o funcionamento do jogo para false e faz um join da Thread que foi criada.

Rasteja() = Faz a verificação do tamanho da cobra, se for 0 ele é automaticamente incrementado pra 1; “if(rastejos > VELOCIDADE) = NÃO ENTENDI!”

Paint(Graphics g) = O método é chamado durante a criação do painel, isto é, ‘setVisible(true)’. É aqui que tudo é renderizado, o fundo (seta cor de fundo e quais quadrados serão pintados), a cobra e a maça! Além disso ele desenha as linhas de fundo (verticais e horizontais) e a cobra!

Run() = Metodo herdado da interface ‘Runnable’

* **PedacoCobra**

Possui os atributos de posição, que são: Coordenadas X e Y e largura e altura;

Tem um construtor que recebe todos os atributos, isto é, as coordenadas X e Y a partir do canto superior esquerdo e a área do pedaço da cobra, que no nosso caso é 10 por 10 pixels.

**MÉTODOS:**

rasteja() = Ainda não implementado

draw(Graphics g) = É chamado toda vez que um ‘PedacoCobra’ é adicionado ao vetor ‘cobra’, esse método é responsável por desenhar o quadrado do novo pedaço e pinta-lo.