**Relatório do Jogo da Cobrinha (Snake)**

**Objetivo:**  
Controlar uma cobra que coleta comida para crescer e acumular pontos, evitando colidir com as bordas ou com seu próprio corpo para manter o jogo ativo.

**Principais funcionalidades:**

* Movimentação da cobra com as setas do teclado, impedindo inversões diretas.
* Pontuação que aumenta a cada comida consumida, com crescimento da cobra.
* Dois temas visuais ao pressionar a tecla “l” : cobra verde com cabeça Creeper e cobra bege com cabeça Steve, alternando também a aparência da comida para (steve ou minério de diamante).
* Detecção de colisões em paredes ou no próprio corpo que finaliza o jogo.
* Menu para iniciar e reiniciar o jogo com exibição da pontuação final.
* Velocidade do jogo ajustada dinamicamente conforme o progresso.

**Desafios:**

* Implementar movimentação e colisões precisas.
* Garantir que a comida não apareça sobre a cobra.
* Fazer a musica de game over tocar uma única vez ou entrar em loop
* Gerenciar o loop do jogo com ajuste dinâmico de velocidade.
* Criar alternância funcional entre temas visuais.

**Conclusões e aprendizados:**  
Desenvolver o jogo proporcionou experiência prática com **canvas** 2D (ainda não vistas em sala), manipulação de eventos e lógica de jogos. Aprimorei técnicas de detecção de colisão, controle de estados e integração visual. O projeto destacou a importância do planejamento e testes para criar uma jogabilidade fluida e atraente.