

Por questão de simplicidade, eventos que não causam efeito não serão representados

Estado Atual	Evento	Próximo estado	Output
Executando Tela Menu Principal (MM)	Botão “Modo Campanha” Pressionado	Executando Tela Seleção de Mundos(Ws)	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca recursos do Menu Principal Lê arquivo “mundos.txt” e constrói os dados relativos à tela a partir dele Empilha MM
	Botão “Editor de Níveis” Pressionado	Executando Tela de Editor de Níveis(LE)	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca recursos do Menu Principal Aloca recursos do editor Inicia o Editor com um Nível vazio Empilha MM
	Botão “Biblioteca do jogador” Pressionado	Executando Tela de Biblioteca do Jogador(PL)	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca recursos do Menu Principal Lê arquivo “meusniveis.txt” constrói os dados relativos à tela a partir dele Empilha MM
Executando Tela de Seleção de Mundos(Ws)	Botão “Voltar” Pressionado	*Estado no topo da Pilha	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca os recursos da Seleção de Mundos Realoca dados do estado anterior Desempilha
	Mundo Selecionado	Executando Tela de Seleção de Níveis	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca Recursos da tela de seleção de mundos Aloca recursos baseados no mundo selecionado Empilha WS
Executando Tela de Seleção de Níveis(LS)	Botão “Voltar” Selecionado	*Estado no topo da Pilha	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca recursos da Seleção de Níveis Realoca Recursos do Estado anterior Desempilha
	Nível Selecionado	Executando Tela de Nível em Execução	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca Recursos da Seleção de Níveis Aloca recursos do nível selecionado Empilha LS
Executando Tela de Nível	Botão “Voltar” Selecionado ou	*Estado no topo da pilha	<ul style="list-style-type: none"> Desaloca recursos do Nível em Execução

em Execução(EX)	Fim de Mundo Alcançado		<ul style="list-style-type: none"> • Realoca recursos do estado anterior • Desempilha
Executando Tela de Editor de Níveis(LE)	Botão “Voltar” Selecionado	*Estado no topo da pilha	<ul style="list-style-type: none"> • Desaloca recursos do Editor • Realoca recursos do estado anterior • Desempilha
	Botão “Executar Nível” Selecionado	Executando Tela de Nível em Execução(EX)	<ul style="list-style-type: none"> • Transfere o Nível que estava sendo editado para o estado de Execução • Desaloca recursos da interface do editor • Empilha LE
	Botão “Salvar” Selecionado	Executando Tela de Editor de Níveis(LE)	<ul style="list-style-type: none"> • Salva o struct do nível em um arquivo. • Adiciona nível na biblioteca de níveis do jogador caso não exista anteriormente
Executando Tela de Biblioteca do Jogador(PL)	Botão “Voltar” Selecionado	*Estado no topo da Pilha	<ul style="list-style-type: none"> • Desaloca recursos da Biblioteca do jogador • Realoca recursos do estado anterior • Desempilha
	Botão “Executar nível” Selecionado	Executando Tela de Nível em Execução(EX)	<ul style="list-style-type: none"> • Desaloca recursos da Biblioteca de Níveis • Aloca recursos do nível selecionado • Empilha PL
	Botão “Editar Nível” Selecionado	Executando Tela de Editor de Níveis(LE)	<ul style="list-style-type: none"> • Desaloca recursos da Biblioteca do jogador • Aloca recursos do nível selecionado • Empilha PL