

Questionário:

1. Como a herança está presente no jogo? Em qual parte (classe, linha) aparece o conceito de herança?
2. Existe sobrescrita no seu código? Se sim, em qual classe e linha(s)?
3. Dê um exemplo de atributo (classe e linha em que aparece).
4. Dê um exemplo de método (classe e linha em que aparece).
5. Como encapsulamento está presente no jogo? Em qual classe e linhas? (Se você não aplicou encapsulamento em nenhum momento, ainda há tempo...)
6. Indique um local no seu código em que exista instanciação de um objeto (arquivo / linha).
7. Indique um local no seu código em que haja a chamada a um método (arquivo / linha).

Respostas:

1. None.
2. None.
3. Na classe Matriz, há os atributos **superficie** do tipo pygame.display, **blocos_matriz**: do tipo lista, **desfazer_jogada** do tipo lista, **fonte** do tipo pygame.font e **placar_fonte** do tipo pygame.font, **tot_pontos**, **placar_padrao**, **placa_tam** do tipo inteiro e cor, que é um objeto (agregação da classe Cor). Estão presentes nas linhas 11 à 19.
4. Existem os métodos **exibir_matriz** (linha 21), **exibir_gameover** (linha 39), **posicionar_bloco** (linha 45), **mover_bloco** (linha 60), etc.
5. None.
6. Na linha 22 do arquivo *main.py*, o objeto **tabuleiro** foi instanciado, a partir da classe Matriz e, na linha 19 do arquivo *tabuleiro.py*, na classe Matriz, o objeto **cor** é instanciado através de uma agregação da classe Cor, no arquivo *cores.py*.
7. No arquivo *main.py*, o método **exibir_gameover()** do objeto **tabuleiro** é chamado.