# **ORGANIZAÇÃO DO PROJETO MVC E FCS**

**1 - CONFIGURAÇAO DE ARQUITETURA MVC PARA INTERFACE DO USUARIO:**

* Modelo – contém os dados relacionados ao estado da UI, como pontuação do jogador, número e vidas e estados do menu
* Visão – responsável pela representação gráfica da interface do usuário, lendo informações do modelo e atualização da tela
* Exemplo: para renderizar os componentes de UI como painéis de pontuação, vidas e menus, utilizando HTML e CSS
* Controlador – gerenciar a interação entre o usuário e o modelo ouvindo eventos do usuário e atualizando o modelo conforme necessário
* Exemplo: um arquivo que lida com eventos de cliques e teclas, atualizando o modelo solicitando atualização da visão

**2 – IMPLEMENTAÇÃO DA ARQUITETURA DE ECS PARA A LOGICA DO JOGO:**

* Entidades – objetos do jogo como personagens, inimigos, itens, etc
* Exemplo: um arquivo onde cada entidade é um objeto contendo apenas uma ID e uma lista de componentes
* Sistemas – logica que processa as entidades de acordo com seus componentes. Cada sistema opera em um conjunto