

Deve ser <=:

35 linhas

100 colunas

12 pistas

10 carros

(1) Struct galinha;

int posicao_x

int posicao_y

int posicaoInicial_x

int posicaoInicial_y

int vidas

int pontuacao

int qtd movimentoTotal

int qtd movimentoBaixo

(1) Struct Carro;

int id

int posicao_x

int velocidade

char direcao

(1) struct config

int ehAnimado;

int larguraMapa

int qtdPistas;

char configPistas[15][50]

(1) struct skin

char galinha[3]

char carros[4][2]

(2) pista

int id

int centro_y

int velocidade

char direcao

int numero de carros

tCarros carros[10]

int estaSemCarros → evitar casos imprevisíveis

(3) mapa

int largura → colunas

int qtd_pistas

int altura → calculada com base na qtd de pistas

```
tPistas pistas[13]
char planoCartesanoDesenho[35][101] // para acrescentar caracter '\0'
```

(3) atropelamento

```
int iteracao
int pista_id
int carro_id
int galinha_x
int galinha_y
int carro_id
```

(3) pontuacao

```
int pontuacao da galinha
funcoes
    atravessou a pista primeira vez() 1 ponto
    atingiu o topo da pista() 10 pontos
```

(4) Estatisticas

```
tAtropelamento atropelamentos[?]
int altura atropelada maxima
int altura atropelada minima
```

(4) jogo

```
tGalinha galinha
tMapa mapa
int iteracaoAtual
int animacaoAtivada
```

```
int qtdAtropelamentos
tAtropelamento atropelamentos[100]
```

```
int heatmap[35][100]
```