

CLASSE: <i>SplashScreen</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Responsável pelo efeito de flash na tela.	GameObject, IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>TransitionEffect</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Controla o efeito de transição entre telas do jogo.	IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>FlappyLogo</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Gerencia a animação de flutuação do nome do jogo na tela inicial.	GameObject, IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>GameOverScreen</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Lógica da tela de fim de jogo. Determina a medalha recebida pelo jogador de acordo com o ponto obtido, mostra caso tenha um novo score com a mensagem "new".	GameObject, IDrawable, IUpdatable, ScoreManager

CLASSE: <i>GetReadyUI</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Animação do sprite com instruções de toque com efeito pulsante durante o pré jogo.	IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>ScoreBoard</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Exibição da tela de pontuação geral.	GameObject, ScoreManager, IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>Bird</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Gerenciamento de todas as ações do personagem principal como a física (pulo e queda), animação e estado. Modos se alternam entre flutuando, jogando e morrendo.	GameObject, IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>Floor</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Representação do chão no cenário e lógica de movimentação para efeito parallax.	GameObject, IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>ParallaxBackground</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Efeito rolagem infinita. Objetivo criar uma ilusão de continuidade para os sprites de fundo.	GameObject, IDrawable, IUpdatable, Constants

CLASSE: <i>Pipe</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Representação dos canos superiores e inferiores do jogo.	GameObject

CLASSE: <i>PipePair</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Conjunto dos dois canos gerenciamento da distância entre canos e detecta colisão.	GameObject, IDrawable, IUpdatable, Pipe

CLASSE: <i>PipePool</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Estratégia de otimização reutiliza uma lista de objeto.	PipePair

CLASSE: <i>SoundButton</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Botão utilizado para ligar/desligar a música de fundo.	GameSound, IDrawable

CLASSE: <i>Game</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Administra o ciclo principal do jogo (inicialização, execução e desligar). Delegação de eventos, atualizações e desenhos.	SceneMaganer

CLASSE: <i>GameObject</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Base para todos os objetos do jogo. Armazenamento das principais características (posições e dimensões).	N/A

CLASSE: <i>GameSound</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Coordena todos os sons do jogo: músicas de fundo e efeitos sonoros.	N/A

CLASSE: <i>PlayerData</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Guarda as informações de apelido e pontuação do jogador.	N/A

CLASSE: <i>Scene</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Serve como base para todas as cenas do jogo (menu, fase, etc). Define o contrato que as cenas "filhas" devem seguir.	IDrawable, IUpdatable

CLASSE: <i>IDrawable</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Define o contrato para qualquer objeto que possa ser desenhado durante o jogo.	N/A

CLASSE: <i>IUpdatable</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Define o contrato para qualquer objeto que necessite de atualização lógica a cada quadrado do jogo.	N/A

CLASSE: <i>ResourceManager</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Carregamento de recursos, incluindo atlas de texturas, associando a um ID.	N/A

CLASSE: <i>SceneManager</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Administração a cena ativa e controla a transição entre cenas.	Scene, TransitionEffect

CLASSE: <i>ScoreManager</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Manter e gerenciar a pontuação atual do jogador. Desenha os números da tela na fonte tema do jogo.	IDrawable

CLASSE: <i>CharacterSelectionScene</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Permitir que o jogador escolha um tema visual para o jogo e uam exibição prévia de cada tema antes da seleção.	Scene, IDrawable, Theme

CLASSE: <i>GameScene</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Combina todo os aspectos da gameplay. Gerenciamento dos estados, entidades, efeitos de cena, controlar lógica de colisões e gerenciamento de obstáculos, inciar a sequência de morte e reiniciar o jogo.	Scene, Theme, IDrawable, IUpdatable, Bird, ParallaxBackground, Floor, PipePool, ScoreManager, SplashScreen, GameOverScreen, GetReadyUI, SoundButton, GameSound

CLASSE: <i>RankingScene</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Visualização das pontuações em forma de raking e possibilidade de navegar entre páginas.	Scene

CLASSE: <i>StartMenu</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Gerenciar e exibir a cena do menu principal com a parte interativa.	Scene, FlappyLogo

CLASSE: <i>ScoreSystem</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Gerenciamento do placar do jogo como registro, atualização e consulta da pontuação dos jogadores. Validação de nomes e pontuações com lançamentos de exceções em caso de erro. Fornecimento do ranking.	N/A

CLASSE: <i>Theme</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Agrupar todos os recursos visuais e sonoros de cada tema diferente do jogo.	N/A

CLASSE: <i>Constants</i>	
RESPONSABILIDADE	COLABORAÇÃO
Centralização de todas as constantes para funcionamento do jogo.	N/A