

Relatório do Jogo Cobras MATA 40

Professor: Antonio Apolinario

Aluno: Cainã Brazil Roriz

Sobre as Estruturas de Dados:

Neste trabalho utilizei estruturas de dados sem me prender à suas definições. A que usei para descrever o corpo da cobra foi similar a uma lista duplamente encadeada, para que eu pudesse, tanto "escrever" segmentos de frente para trás (o ato de comer), quanto deletá-los de trás para frente (ato de deletar segmentos do grupo comido na ordem correta), de forma simplificada.

Para as comidas, utilizei algo similar à uma pilha, para que a ordem de criação fosse significativa, o que facilitou a checagem da ordem em que os elementos foram "comidos". No entanto, a remoção dos elementos não foi igual a que se dá numa Pilha, pois quando um elemento fosse comido, ele deveria ser retirado da pilha(para que não fosse mais mostrado na tela), independente de estar no topo ou não.

Sobre os Testes efetuados:

Os testes efetuados foram diversos, no entanto, cabe citar o uso de "cheats" (atalhos para determinados estágios do jogo) para avançar instantaneamente e testar alguns comportamentos, ao exemplo do atalho 'd', que incrementa a cobra em 40 unidades, facilitando o teste de colisão da cabeça com o corpo. Outro atalho é a tecla 'w' que provocava a retirada do último segmento do corpo da cobra, podendo assim, testar a função **deleteGRUPO()**.