

Arquitetura de software:

Cobra:

uma fila com um sentido, deve ter sua representação visual e deve ter design intuitivo. Deve conter funções que interpretem o input do usuário e o transforme em movimentação, checagem de colisão, tanto nas bordas, na própria cobra como em questões erradas, deve crescer de forma correta caso a escolha de respostas esteja aceitável

Célula:

Deve conter uma abstração útil de bloco, tendo a posição do mesmo, seu tipo e sua representação visual.

Campo:

Deve ser não somente uma matriz de células, mas deve conter informações sobre seu tamanho, em altura e largura, deve conter funções para sua limpeza, remoção de todos elementos de um tipo, e ser possível imprimi-lo.

Fila:

Uma fila é uma estrutura de dados de agregação que deve implementar à entrada e saída de elementos de modo que o primeiro elemento a entrar é também o primeiro elemento a sair, pode ser implementada com um vetor dinâmico.

Menus:

Deve conter os menus, que podem ser funções que implementam um loop de eventos simples e retornar tipos úteis ao contexto, deve conter uma função que implemente a escrita de uma String no campo, utilizável em todos os menus.

Devem ser menus:

Inicial

Dificuldade

Reiniciar/Score

Pergunta:

Deve conter a representação de uma pergunta em forma de string e a resposta correta, deve ser possível ler uma pergunta de um arquivo em uma pasta e retornar um objeto do tipo pergunta. As alternativas apresentadas na pergunta diferenciam-se da comida, não são interativas, diferente da “comida”.

Comida:

As respostas que serão geradas devem ser células do tipo comida, sendo criadas ao se escolher uma nova pergunta, ou então no início do jogo.