



## 2. Classes do Núcleo do Jogo

Estas classes controlam o funcionamento central e a persistência dos dados.

### GerenciadorDeContas

- **Responsabilidade:** Gerenciar o cadastro e autenticação dos jogadores.
- **Funções Chave:**
  - `validarLogin(login, senha)`: valida as credenciais e retorna o jogador.
  - `cadastrarUsuario(login, nome, senha)`: cria um novo usuário.

### Persistencia

- **Responsabilidade:** Salvar e carregar os dados de jogo.
- **Funções Chave:**
  - `salvarDados(jogador)`: grava as informações do jogador.
  - `carregarDados(login)`: recupera dados previamente salvos.

## GerenciadorJogo

- **Responsabilidade:** Centralizar a lógica principal, controlando o fluxo de jogo.
- **Funções Chave:**
  - `iniciarNovoJogo(jogador)`, `pausar()`, `continuar()`, `salvarProgresso()`, `sairDoJogo()`, `atualizar()`.
- **Atributos:** `jogadorAtual`, `faseAtual`, `estadoJogo`.

## EstadoJogo (Enum)

- **Responsabilidade:** Definir os estados possíveis do jogo.
- **Estados:** `MENU`, `JOGANDO`, `PAUSADO`, `FINALIZADO`.

## 3. Classes de Lógica e Mundo do Jogo

Representam as entidades e as fases que compõem a mecânica da aventura.

### Jogador

- **Responsabilidade:** Representar o usuário no jogo.
- **Atributos:** `nome`, `login`, `senha`, `pontuacao`, `vida`, `posicao`.
- **Funções Chave:**
  - `mover(direcao)`, `atacar(alvo)`, `receberDano(quantia)`.

### Fase (Superclasse)

- **Responsabilidade:** Servir de modelo para as fases do jogo.
- **Funções Chave:**
  - `carregar()`, `atualizar()`.

### FaseProtecao (Subclasse de Fase)

- **Responsabilidade:** Implementar a lógica específica da fase de proteção da floresta.

### Coordenada

- **Responsabilidade:** Indicar a posição de entidades no mapa.
- **Atributos:** `x`, `y`.

## 4. Classes de Entidades

Objetos e personagens com os quais o jogador interage.

### Animal (Abstract)

- **Responsabilidade:** Representar os animais da floresta.
- **Funções Chave:**
  - `perseguir(alvo)`, `interagir(alvo)`.

### Caipora

- **Responsabilidade:** Guardiã da floresta, capaz de expulsar caçadores.
- **Função Chave:**
  - `expulsarCaçador(caçador)`.

### Caçador

- **Responsabilidade:** Personagem inimigo que ameaça a floresta.