**ORGANIZAÇAO DO PROJETO MVC E FCS**

**CONFIGURAÇAO DE ARQUITETURA MVC PARA INTERFACE DO USUARIO**

Modelo – contem os dados relacionados ao estado da UI, como pontuação do jogador, numero e vidas e estados do menu

Visão – responsável pela representação gráfica da interface do usuário, lendo informações do modelo e atualização da tela

Exemplo : para renderizar os componentes de UI como painéis de pontuação, vidas e menus, utilizando HTML e CSS

Controlador – gerenciar a interação entre o usuário e o modelo ouvindo eventos do usuário e atualizando o modelo conforme necessário

Exemplo : um arquivo que lida com eventos de cliques e teclas, atualizando o modelo solicitando atualização da visão

**IMPLEMENTAÇAO DA ARQUITETURA DE ECS PARA A LOGICA DO JOGO**

Entidades – objetos do jogo como personagens , inimigos, itens, etc

Exemplo : um arquivo onde cada entidade é um objeto contendo apenas uma ID e uma lista de componentes

Sistemas – logica que processa as entidades de acordo com seus componentes . cada sistema opera em um conjunto