

---

## Bomberman Prova Backend - Gustavo Luiz Campolina Telles

### VISÃO GERAL

O programa foi desenvolvido em C# como uma aplicação de Console.

### FUNCIONAMENTO

Ao executar o programa, é solicitado ao usuário que informe, respectivamente, o número de linhas, colunas e o tempo (em segundos) de duração do jogo.

Os valores digitados são atribuídos às respectivas variáveis e, em seguida, ocorre um preenchimento inicial do grid, utilizando valores aleatórios de um array contendo os caracteres especificados ("X", "O" e ".").

Em seguida, em um while que decresce os segundos, são feitos loops percorrendo a matriz da grid, obedecendo as regras especificadas no desafio de acordo com o tempo do contador.

Ao final da execução é impresso na tela o estado final da grid mostrando seu conteúdo

### OBSERVAÇÕES

Devido ao curto tempo envolvido ao projeto uma funcionalidade se fez ausente: a questão do bloqueio impedir que as bombas estourem o que estiver por trás dos bloqueios. Esta funcionalidade se encontraria no método "Estoura()".