**Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio**

**Princípios de Engenharia de Software - 2015.1**

**Trabalho 1**

**Jéssica Thaisa Silva de Almeida**

**Diagrama da Arquitetura do Projeto Snake2Love**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versão 1.0** | Rastro entre arquitetura e o código desenvolvido. | **15 de abril de 2015** |

**s  
Legenda**

**Observações:**

Outras funções do framework não estão sendo representadas neste diagrama:  
 Funções de *graphics* (representaçao gráfica), chamadas nas funções **draw** (World.draw, Snake.draw e Food.draw). ’  
 Callbacks *load*, *update*, *draw* e *keypressed* acionam as funções Load, Update, Draw e Controller, respectivamente, do modulo Game.

Entre <...> encontram-se os arquivos *.lua* em que estão as funções descritas.

Arquivo Game.lua Arquivo World.lua

Arquivo Snake.lua Arquivo Food.lua

Arquivo Utils.lua Função do Framework