# Entrega 3 - Descrição e implementação da pontuação do jogo

## Pontuação do jogo

1. **Pontuação**:
   * Cada tijolo destruído concede pontos baseados na linha em que está localizado.
   * Combos consecutivos (destruir tijolos rapidamente) aumentam o multiplicador de pontos.
2. **Colisão**:
   * A bola quica nas paredes, na raquete e nos tijolos.
   * Ao colidir com um tijolo, ele é destruído e a direção da bola é ajustada.
3. **Perda de Vida**:
   * O jogador perde uma vida se a bola cair no fundo da tela.
   * O jogo termina quando todas as vidas são perdidas.
4. **Níveis**:
   * O jogo possui até 5 níveis.
   * Cada nível é completado ao destruir todos os tijolos.
   * O jogo é vencido ao completar o último nível.

| Código   L32 #define SCORE\_MULTIPLIER 10 // Multiplicador base de pontos    L241 // Calcula pontos (linhas superiores valem mais) L240 game.score += (BRICK\_ROWS - i) \* SCORE\_MULTIPLIER \* game.multiplier; |
| --- |
|  |