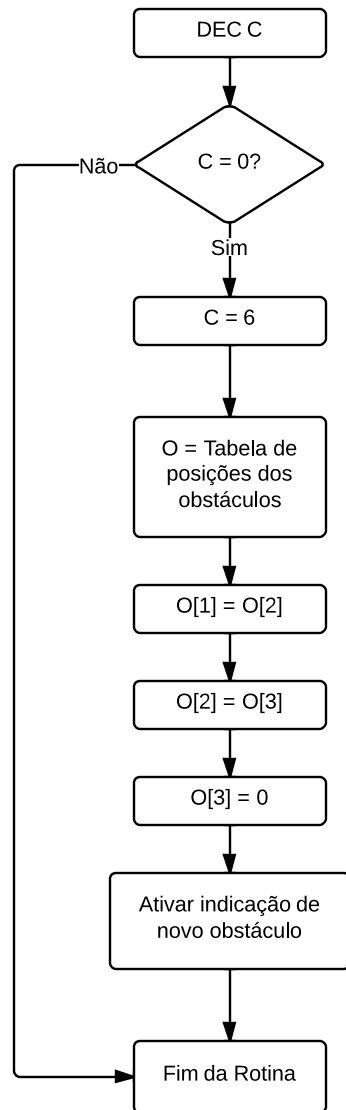


Criar



Igual a 6 porque só queremos criar um novo obstáculo quando o último obstáculo estiver na linha 6

Esta posição da tabela será onde se inserirá a posição do novo obstáculo

C é o contador de movimento de obstáculos (já referido no fluxograma de início de jogo).

É iniciado com o valor 6.