TODO trabalho de jogos:

1. Cursor ok
2. Mover entre tabs ok
3. Colisor

3.0.) Matrix de colisores 4k colisores!

Ex.: peçaT[0 rotação][0 flip][4 nós] =

colisorA = (0,0)

colisorB = (1,0)

colisorC = (2,0,buraco)

colisorD = (1,1,buraco)

peçaT[0 rotação][1 flip][4 nós] =

colisorA = (1,0,buraco)

colisorB = (1,)

colisorC = (0,2)

colisorD = (1,1,buraco)

3.1.) Bloco com peça ok (para dar grap)

3.2.) Peça com peça ok

3.2.1.) Ajustar tamanho do colisor

3.3.) Peça com pino

3.3.1) Matrix de colisores.

3.5) Flag botão.

1. Peças

3.1.) Move

3.2) Flip

3.2.1) Caso de borda

3.3.) Rotação (ajustar a posição da peça?)

3.3.1) Casos de borda;

3.3.2) Posição da peça;

1. Movimentação (bug dos dois botoẽs)
2. Sprite da peça atualizado com os pinos

6.1.) ManageSprite()

6.2.) BackGround

1. SFS and music
2. Menu