# DOCUMENTAÇÃO DO DIAGRAMA DE CLASSES

A classe Jogador interage com a classe Jogo que interage com a classe Inimigo. A classe Jogador possui 2 atributos, Pontuacao (do tipo Int, todo jogador possui uma pontuação) e Vida (do tipo Int, todo jogador possui vida, um total de três vidas), e 2 métodos, Movimentar (o personagem do jogador consegue se movimentar) e GerenciarVida (sempreque o jogador for atingido, sua vida vai diminur). A classe Jogo possui um atributo, Obstaculos (do tipo Int, além dos inimigos, também terão obstáculos no jogo), e 3 métodos, MostrarPontos (define a exibição dos pontos do jogador), Tempo (define a contagem de um temporizador) e GerarObst (define a geração dos obstáculos). E a classe Inimigo possui 2 atributos, Tamanho (do tipo Double, cada inimigo possui um tamanho) e Velocidade (do tipo Double, os inimigos possuem velocidade), e 3 métodos, AumentarVelo (define o aumento de velocidade gradual conforme o tempo passa), Movimentar (os inimigos se movimentam na direção do jogador) e Atacar (quando o inimigo acerta o jogador, o jogador perde vida).