

 09

Separando responsabilidades

Criamos o componente “InterfaceGameOver” e fizemos com que esse componente fosse responsável por atualizar nossa interface. Por que deixamos de utilizar o “diretor” para fazer esse tipo de controle?

Selecione uma alternativa

- A** Como a classe do diretor já estava com muitas linhas de código, a melhor opção era realmente separarmos o controle da interface gráfica para outra classe. Assim, não teríamos um código muito longo.
- B** A função principal do “diretor” é controlar o estado do jogo e por isso não faz sentido ele saber como a implementação da interface gráfica é feita.
- C** Deixamos o controle da interface gráfica para outro componente porque, dessa forma, nosso jogo fica mais rápido, temos menos código para ser executado em cada classe e melhoramos a performance dele.