

07

## Organização do código

O jogo está funcionando mas ainda podemos melhorar bastante o código para deixar ele mais fácil de ler e também mais fácil de fazermos alterações. Por exemplo, podemos implementar toda a funcionalidade do jogo na função **TIC()** mas em pouco tempo ela vai ficar muito longa e não vamos conseguir acompanhar facilmente tudo o que está acontecendo ali. Podemos separar o que acontece em duas outras funções: uma para atualizar o estado do jogo e outra para desenhar a tela. Cada uma dessas outras funções por sua vez pode separar as suas tarefas em mais funções como, por exemplo, uma função para desenhar o mapa, outra para desenhar o jogador, etc.

Com esse objetivo, vamos agora refatorar o código do jogo pra facilitar a nossa vida a longo prazo:

- Separe as tarefas do jogo em funções diferentes. O ideal é que uma função não seja muito longa e que tenha uma responsabilidade bem definida
- Crie uma variável para guardar as constantes. Isso evita que a gente tenha *magic numbers*, isto é, números que só fazem sentido para quem escreveu o código e que com o passar do tempo podem atrapalhar até o próprio desenvolvedor que escreveu o código.

Não se esqueça de testar o jogo novamente para garantir que está tudo funcionando como antes! A ideia da refatoração é manter o código fazendo exatamente a mesma coisa que fazia antes mas deixá-lo mais organizado e com uma legibilidade melhor!