

Arquitetura do sistema

Precisamos alterar a classe `Avião` para que ela não reconhecesse os inputs de mouse. Com isso criamos uma segunda classe “`TeclaPressionada`” que reconhecia os inputs de teclado e manipulava o avião.

Qual a vantagem de termos uma classe que cuida exclusivamente dos inputs de teclado?

Selecione 2 alternativas

- A** Com uma classe separada para o controle de inputs, nós temos menos código dentro da classe `avião`.
- B** Com uma classe dedicada ao reconhecimento de inputs de teclado temos a capacidade de reutilizar ela por todo nosso projeto.
- C** Dessa forma, podemos ter várias cópias do objeto `avião`, cada uma podendo ser controlada por uma tecla diferente.