

01

## Agrupamento

### Transcrição

[00:00] Vamos dar uma olhada nesse nosso código ainda. Repare que quando somo dois vetores, estou movimentando um personagem. Quando copio o mapa, estou copiando um mapa. É muito bizarra essa história de um personagem ser uma array de duas posições. Um mapa ser uma array de strings, e por aí vai. Deixamos vazar em todo o nosso código qual a implementação por trás do nosso mapa, do nosso personagem, do fantasma. Não só lógica. Na interface também, porque sabemos que o personagem é uma array de duas posições, que o mapa é uma array de strings, mas será que um mapa é uma array de strings? Um mapa é um mapa.

[01:10] Vamos querer começar a agrupar os dados em algum tipo de estrutura que tenha sentido. O sentido que estamos procurando, por exemplo, é de um herói, que tem uma linha e uma coluna atual. Queremos encontrar estruturas que agrupem valores que fazem sentido. Vamos ver a criação dessas estruturas.

[01:32] No caso de um curso de introdução à computação, abordamos o assunto de estruturas, só que como estamos em Ruby vamos um pouco mais além. Vamos falar da estrutura, de classes e de objetos. Nossa foco não é ensinar orientação e objetos, que é um próximo curso, mas sim o conceito de como agrupar dados e comportamentos, criando classes e outros objetos.