

Separando responsabilidades

Para guardar o numero de obstáculos que o avião já ultrapassou, criamos o objeto **Pontuação**. Esse objeto é acessado pelos obstáculos do nosso jogo, que fazem com que a pontuação seja acrescida em 1. Por que criamos um objeto separado para guardar esse valores?

Selecione uma alternativa

- A** Colocando um componente **Pontuação** dentro de cada obstáculo, pudemos fazer a contagem da pontuação sem nos preocupar com o resto do jogo precisando saber quem era esse objeto.
- B** Criamos um objeto separado para salvar a pontuação, com a ideia de manter o projeto organizado. Mas, poderíamos fazer a contagem dentro dos próprios obstáculos, sem problemas.
- C** Se o próprio obstáculo fosse responsável por guardar a pontuação, perderíamos a contagem toda vez que o obstáculo fosse destruído. Por isso precisamos de um novo objeto para guardar essa informação.