

 10

## 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?

*Seleciona 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.