

Percentual de dificuldade

Quando criamos o controle de dificuldade, preferimos calcular o valor da dificuldade em valores percentuais. Ou seja, o valor da propriedade **dificuladde** será sempre um valor entre 0 e 1.

Qual a vantagem de utilizarmos essa abordagem para calcularmos a dificuldade do jogo?

Selecione uma alternativa

- A** Utilizar valores percentuais para o nível de dificuldade do jogo possibilita usarmos esses valores para o tempo de geração dos obstáculos.
- B** Apesar de termos um maior controle sobre o valor da dificuldade e quanto isso afeta os outros componentes, poderíamos utilizar qualquer valor para a dificuldade.
- C** Como a dificuldade do jogo sempre será um valor entre 0 e 1, podemos usar esse valor como um parâmetro de ajuste para o comportamento de outras classes do jogo.