

# phaser.min.js

Game engine usada para criar os objetos e funções no desenvolvimento do jogo.

## boot.js

Carrega a imagem que será exibida durante o carregamento dos recursos do jogo.

## load.js

Responsável pelo carregamento dos recursos (assets) do jogo.

## menu.js

Responsável pela tela de introdução do jogo.

## stage1.js

Responsável pela lógica da primeira fase do jogo.

## stage2.js

Responsável pela lógica da segunda fase do jogo.

## end.js

Exibe a tela de finalização do jogo.

## game.js

Cria o objeto 'game' (instância do Phaser), inserindo todos os estados do jogo.

