```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width,</pre>
initial-scale=1.0">
    <title>Fuja Das Cobras</title>
    <link rel="shortcut icon" href="imagens/cobra.png"</pre>
type="image/png">
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
    <h1>FUJA DAS COBRAS</h1>
    <section id="topo">
        <div class="inicio">
            <img src="imagens/gameplay.png"</pre>
alt="Gameplay" title="Gameplay">
            Você busca um jogo que desafia sua
capacidade de concentração, melhorar seus reflexos e
ainda que te proporcione entretenimento? <br/> <br/>br>Fuja das
cobras que cai em cima de você! Nele você além de se
divertir desviando e pontuando, é possível você se
divertir.
        </div>
    </section>
```

```
<h2>Ficha Técnica</h2>
   <l
       Estilo: Singleplayer
       Engine: Construct 3
       Plataforma: PC
       Mecânica: Plataforma
       Dispositivos de Entrada: Mouse
   <h2>Como jogar</h2>
   o jogo FDC consiste em desafiar o jogador a
desviar. O jogo não tem tempo, mas pontue o máximo
possível. Para se movimentar no jogo, você utiliza o
botão esquerdo do mouse e mecha o cursor do mouse para
a esquerda e para a direta, assim vc descvia das
cobras e pega a moedas para pontuar.
   <h2>Regras do Jogo</h2>
   type="I">Pontue o máximo que
conseguir;
       type="I">Se você for atingido por uma
cobra, seus pontos reiniciam e você vai de base.
       type="I">Não tem limite de tempo, então
tente ficar vivo.
       As cobras caem aleatoriamente no
mapa.
```

```
As moedas que caem aleatoriamente
no mapa também são os pontos que você precisa
pegar.
      Respeite as regras do jogo e não
use trapaças.
   Aproveite o jogo e divirta-se enquanto desvia
das cobras!
   <h2>Trilhas Sonoras</h2>
   A trilha sonora do jogo consiste em uma música
ambiente em loop, as músicas selecionadas foram:
   <11>
      type="circle">Moeda do Mário
      <audio src="midia/moeda.ogg" controls></audio>
      Som de Morte do Mário
      <audio src="midia/morte.ogg" controls></audio>
      Música de fundo das
Tartarugas Ninjas
      <audio src="midia/fundo.ogg" controls></audio>
   Sons disponíveis aqui:
   <a
href="https://youtu.be/c66vmEYLuHA?si=XhMQbPfvW6f30zE3
" target=" blank" title="Ir para o youtube"
rel="external">Som da morte</a>
```

```
<a
href="https://youtu.be/PavJtEJPpJI?si=twAOFHhxODkHK60i
">Som da moeda</a>
    <a
href="https://youtu.be/TnpmB6JRkRo?si=PKXyeWYfkK7dPVfQ
" target=" blank" rel="external">Som de fundo</a>
    <h2>Sprites</h2>
    <img src="imagens/chao.png" alt="Sprite01"</pre>
title="Sprite01">
    <img src="imagens/cobra.png" alt="Sprite02"</pre>
title="Sprite02">
    <img src="imagens/moeda.png" alt="Sprite03"</pre>
title="Sprite03">
    <img src="imagens/placar.png" alt="Sprite04"</pre>
title="Sprite04">
    <img src="imagens/play.png" alt="Sprite05"</pre>
title="Sprite05">
    <h2>Concorrente / Inspiração</h2>
    <11>
        <a</pre>
href="https://www.crazygames.com.br/jogos/space-
flight" title="SpaceFlight" target=" blank">Space
Flight.</a>
    <h2>Template / Layout</h2>
```

```
<img src="imagens/template5.png" alt="Template"</pre>
title="Inspiração">
    Claro que esse layout não faz sentido, mas esse
foi o que me inspirei para fazer o game.
</body>
</html>
@charset "UTF-8";
body {
    background-color: rgb(60, 240, 99);
    font-family: Arial, Verdana;
    text-align: justify;
}
h1 {
    color: white;
    text-align: center;
    background-color: black;
    margin-left: 450px;
    margin-right: 450px;
    padding: 10px 40px 10px;
    border-radius: 10px;
}
```

```
h2 {
    color: white;
}
.inicio {
    text-align: center;
}
```