Sons

Pulo: <https://www.sounds-resource.com/mobile/maplestorylivedeluxe/sound/4629/> - “MapleStory Live Deluxe” by LittleMissYumi

Chaves: <https://www.sounds-resource.com/mobile/maplestorylivedeluxe/sound/4629/> - “MapleStory Live Deluxe” by LittleMissYumi

Diamantes: <https://www.sounds-resource.com/pc_computer/maplestoryadventures/sound/2888/> - “MapleStory Adventures” by Soeufans

Baús: <http://soundimage.org/wp-content/uploads/2017/03/Interior-Door_Unlock.mp3> - “Interior Door Unlock By Eric Matyas

Música principal: <https://opengameart.org/content/adventure-begins> - “The Adventure Begins” By bart

Música inicial: <http://soundimage.org/wp-content/uploads/2016/12/Low-Point_Looping.mp3> - “Low Point Looping” By Eric Matyas

Terrenos/personagem/sprites:

“HandPainted Platform Tileset” By Ludic Arts - <https://opengameart.org/content/handpainted-platform-tileset>

“Free Volcano Platform Tileset” By Ludic Arts - <https://opengameart.org/content/free-volcano-platform-tileset>

“Magic Cliffs Environment” By ansimuz - <https://opengameart.org/content/magic-cliffs-environment>

Plataforma utilizada: Unity 3D

Linguagem de programação utilizada: C#

Tutorial base: <http://www.fabricadejogos.net/posts/tutorial-jogo-de-plataforma-no-unity-5-parte-1/> - “Tutorial: Jogo de Plataforma no Unity 5 By Filipe Leal

Este trabalho foi realizado por Felipe Nedopetalski e Gabriel Carvalho Ferreira para a disciplina de Paradigmas de Programação ministrada pelo professor Mestre Flavio Ferreira Borges em busca de mostrar uma das utilidades da linguagem C# e dar uma breve explanação sobre os principais paradigmas de programação.

/\*\* deve ser colocado antes da tela do jogo

Por ser compilado em WebGL (fornecido pela Unity), o programa PODE conter problemas ao rodar em certos navegadores, pois há certas placas de vídeo que são desabilitadas por padrão e, portanto, não executarão o programa.

\*\*/