

---

## LABORATÓRIO 29

---

### DISTRIBUIÇÃO DO JOGO

---

### EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

---

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Partindo do código fornecido no projeto **Engine**, crie uma biblioteca para o motor de jogo em modo Debug e Release. Em seguida, organize uma pasta Engine contendo os arquivos necessários para fazer o projeto **GeoWars** compilar e rodar em modo Debug e Release:

```
+-- Engine
|   +-- Bin\
|   |   +-- Debug\
|   |   |   +- Engine.dll
|   |   +-- Release\
|   |   |   +- Engine.dll
|   +-- Include\
|   |   +- Animation.h
|   |   +- Audio.h
|   |   +- ...
|   +-- Lib\
|   |   +- Engine.lib
+-- Shaders\
|   +- Pixel.cso
|   +- Vertex.cso
```

Finalmente, crie uma pasta GeometryWars contendo os arquivos necessários para distribuir o jogo:

```
+-- GeometryWars\
|   +-- Shaders\
|   |   +- Pixel.cso
|   |   +- Vertex.cso
|   +-- Resources\
|   |   +- Ico.ico
|   |   +- Cursor.cur
|   |   +- ...
|   +-- Engine.dll
+-- GeoWars.exe
```