**Guia de Desenvolvimento**

**BPM Game Engine**

**Versão 1.0**

Fabio Takeshi Ishikawa

Janeiro de 2020

Contents

[1. Introdução 2](#_Toc32509805)

[2. Configuração do Ambiente de Desenvolvimento 2](#_Toc32509806)

[3. Visão Geral da Arquitetura 2](#_Toc32509807)

[4. Dependências 2](#_Toc32509808)

[5. Debugando seu código 2](#_Toc32509809)

[6. Classes e Objetos Globais 2](#_Toc32509810)

[7. Personalização 2](#_Toc32509811)

[8. Convenção de Código 2](#_Toc32509812)

# 1. Introdução

# 2. Configuração do Ambiente de Desenvolvimento

# 3. Visão Geral da Arquitetura

# 4. Dependências

# 5. Debugando seu código

# 6. Classes e Objetos Globais

# 7. Personalização

# 8. Convenção de Código