**Guia de Usuário**

**BPM Game Engine**

**Versão 1.0**

Fabio Takeshi Ishikawa

Janeiro de 2020

Contents

[1. Introdução 2](#_Toc32509404)

[2. Configurando o Ambiente de Desenvolvimento 2](#_Toc32509405)

[3. Criando o seu primeiro jogo baseado em processos de negócio 2](#_Toc32509406)

# 1. Introdução

# 2. Configurando o Ambiente de Desenvolvimento

# 3. Criando o seu primeiro jogo baseado em processos de negócio