



ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO

UFSM00013

Prof. **MARCELO SERRANO ZANETTI**

Tarefa: Trabalho final (Jogo)

Nomes: Rian Rasch Pereira

Tales Cruz Da Silva

Marcus Vinicius Pereira Dos Santos

Nosso jogo se encaixa no gênero de aventura, logo que iniciamos o jogo, temos nossa personagem(Juquinha) numa dungeon que ela acabou entrando por engano.

Perto da personagem temos uma adaga, a qual é interessante ela pegar para se defender.

No canto superior direito temos breves instruções do jogo.

Para passar de level(mapa) deve-se caminhar até o portão localizado a direita do mapa.

Você se locomove com as setas do teclado e ataca com a tecla z.

Armas melhores tem mais alcance e dão mais dano.