

Manual

Ambiente: Windows

Compilador utilizado: MinGW

Escolhendo avião:

Digite '0' para escolher o avião comercial, '1' para o avião da Primeira Guerra Mundial e '2' para o avião futurístico.

Escolhendo câmera:

Digite '1' para escolher a câmera em primeira pessoa, '2', '3' e '4' para câmera em terceira pessoa (o que diferencia estas últimas é a distancia da câmera em relação ao avião).

Visão traseira:

Digite '0' para ter a visão traseira.

Aproximar ou afastar câmera do avião:

Digite '+' para aproximar a câmera do avião e '-' para se afastar.

Observação: Os arquivos da pasta objetos devem estar dentro da pasta do executável.