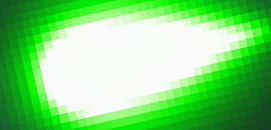
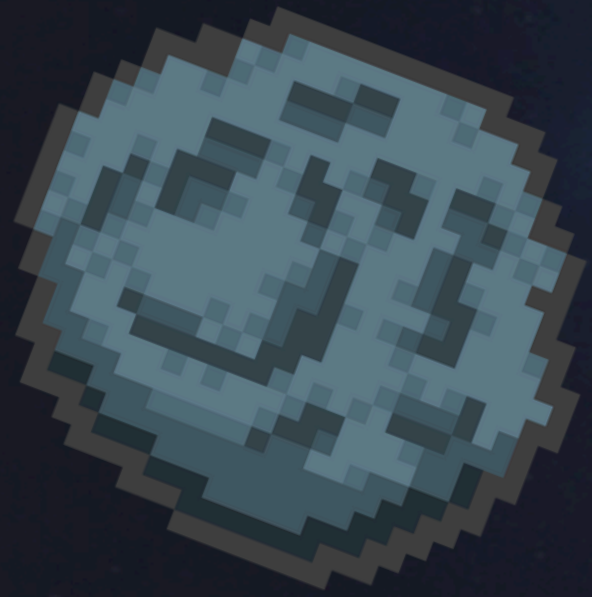


PONTOS: 1

# SPACE WARS





PONTOS: 2

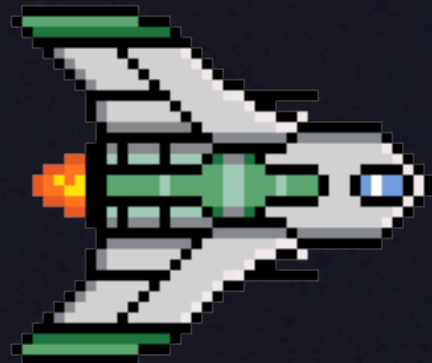
GRUPO

CAIO PRADO

MATHEUS FONTES

RAFAEL MIRANDA

WILLIAM SILVA

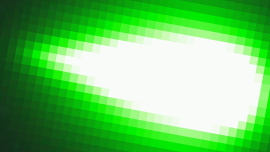




PONTOS: 3

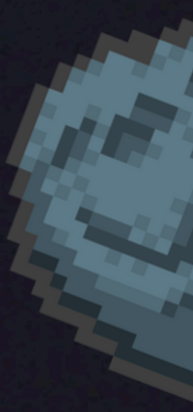


# O JOGO



SPACE WARS É UM SHOOTER EM TEMPO  
REAL NO QUAL DUAS NAVES COMPETEM.

GANHA QUEM ACERTAR MAIS ALVOS  
(ASTERÓIDES, NAVE INIMIGA)





PONTOS: 4



# TECNOLOGIAS

FRONT-END

PHASER

TYPESCRIPT

REACT

HTML

CSS

BACK-END

JAVA

SPRING BOOT

WEBSOCKETS

DOCKER



# TECNOLOGIAS

O PROJETO SEGUE UMA ARQUITETURA

CLIENTE-SERVIDOR:

SERVIDOR É RESPONSÁVEL POR

PROCESSAR AÇÕES.

CLIENTE É RESPONSÁVEL POR

RENDERIZAR E ENVIAR DADOS DAS

AÇÕES.