

Trabalho Final de Desenvolvimentos de Jogos 2016.2

- Aluno: Edwino Alberto Lopes Stein
- Matricula: 1201324411
- Professor: Dion Ribeiro Laranjeira
- Instituição: Universiade Federal de Roraima

Descrição Rápida

Jogo para a plataforma Windows ao estilo arcade de aeronave de tiro, onde o objetivo é tentar ao máximo destruir os inimigos no solo em sequência para somar mais pontos, e evitar ser atingido pelos projéteis dos inimigos.

Comandos:

- Tecla **W**: Move a nave para **cima**
- Tecla **S**: Move a nave para **baixo**
- Tecla **A**: Move a nave para **esquerda**
- Tecla **D**: Move a nave para **direita**
- Teclas **Espaço** ou **ESC**: (Des)Pausa o jogo

Datos Tecnicos

- Desenvolvido com Unity 3D 5.5.0f3
- Modelagem feita através do Blender 2.78
- A build do jogo é para Windows x86

Ambiente de Desenvolvimento e Testes

- Ambiente principal:
 - SO: Windows 10 Home 1607 x64
 - CPU: Intel Core i7 2600 3.4GHz
 - GPU: Nvidia GTX 770 2GB
 - Memória RAM: 12GB
- Ambiente Secundário:
 - SO: Windows 10 Home 1607 x64
 - CPU: Intel Core i3 2377M 1.5GHz
 - GPU: Intel HD Graphics 3000
 - Memória RAM: 6GB