

**Nome Projeto:** Vertical Shooter

**Grupo:** Felipe Cardoso, Bruno Lck, Paulo André Lima Flores.

## ARQUIVO INI

Os dados serão salvos em um arquivo **INI**. Arquivos INI são arquivos de texto simples com uma estrutura básica composta de "seções" e "propriedades".

**Chaves(propriedades):** O elemento básico contido em um arquivo INI é a *chave* ou *propriedade*. Toda chave tem um *nome* e um *valor*, delimitado por um sinal de igual(=). O nome aparece à esquerda do sinal de igual.

Ex: **nome=valor**

**Seções:** Chaves podem (mas não necessitam) ser agrupadas em *seções* nomeadas arbitrariamente. O nome da seção aparece em uma linha, entre colchetes ([ e ]). Todas as chaves após a declaração de seção são associadas com aquela seção. Não há um delimitador explícito de "final de seção". Elas terminam na próxima declaração de seção ou no final do arquivo e não podem ser aninhadas.

Ex: **[seção]**  
**health=5**  
**stage=2**

## DADOS QUE SERÃO SALVOS

<b>stage:</b>	Salvar em qual stage o player parou.
<b>health:</b>	Salvar a quantidade de vida do player.
<b>powerup:</b>	Salvar nível de power up do player.
<b>super:</b>	Salvar quantidade de super ataque do player.
<b>score:</b>	Salvar o score atual do player.
<b>highscore:</b>	Salvar pontuação máxima do player.
<b>player:</b>	Salvar player escolhido.