

Declaração

Eu, Sara Pissarra Gouveia Vieira, nº92696, aluna da turma 1 do 1º ano da licenciatura de engenharia informática declaro que o código entregue neste projeto é integralmente da minha autoria.

Breve Manual de Utilização

Ao clicar na tecla R o nível reinicia. Se a empilhadora cair no buraco ou ficar sem movimentos o jogo acaba. Quando todos os alvos estão ativos, ou seja, têm caixas em cima deles o jogo passa automaticamente para o nível seguinte, atribuindo uma pontuação. Existe uma lista das dez melhores pontuações.

