

10

O que aprendemos?

Nesse capítulo nós aprendemos:

- Como utilizar programas auxiliares
- Os comandos do pureRef
- A estrutura geral do pokemon
- O uso da spotlight

Para que possa comparar sua modelagem com a deste capítulo, baixe o arquivo [aqui](#) (https://www.dropbox.com/s/ew0pmlaefw7e4bh/capitulo2_final.rar?dl=0)

No próximo capítulo daremos continuidade.

Te vejo lá :)