

 03

Organizando os assets

Em um arquivo à parte, deixe todos os seus elementos organizados para que você possa consultar com agilidade. Crie um arquivo separado para as plataformas, outro para os obstáculos e assim por diante. Isso vai agilizar muito o seu processo e o de quem for programar o game! É interessante, inclusive, ter uma versão impressa desses elementos para consulta rápida.