**Configurações Iniciais**:

1. Criei um novo projeto no Unity como 2D
2. Project Setings -> Player
   1. Company Name e Product Name
   2. Supported Aspect Ratios

**Assets:**

1. Importar um Sprite Sheet
   1. Exemplo: HD\Player.png
   2. Sprite Mode: Multiple
   3. Sprite Editor -> Slice
      1. Grid 96 x 96
2. Criar um GameObject
   1. Create -> Sprite
   2. Propriedade -> Sprite Renderer -> Sprite
      1. Defino qual sprite vou usar como padrão.
3. Renomeio o Objeto para “Player”
4. Salvo a Scene como Scene1

**Controle do Player:**

1. Objeto Player -> Add Component
   1. New Script
      1. Name: PlayerMovement
      2. Language: CSharp
2. Objeto Main Camera -> Add Component
   1. New Script
      1. Name: CameraMovement
      2. Language: CSharp