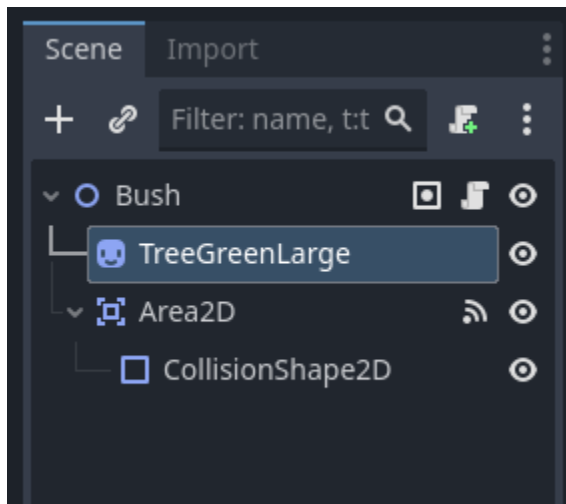
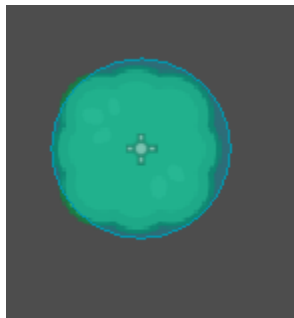


Bruerveiledning for musinteraksjon

Click



Sett opp scenen din med en node2D. Legg til sprite2D og area2D som children av node2D. Legg til collisionshape2D og gi den en shape og legg den over sprite2D i game-scenen.

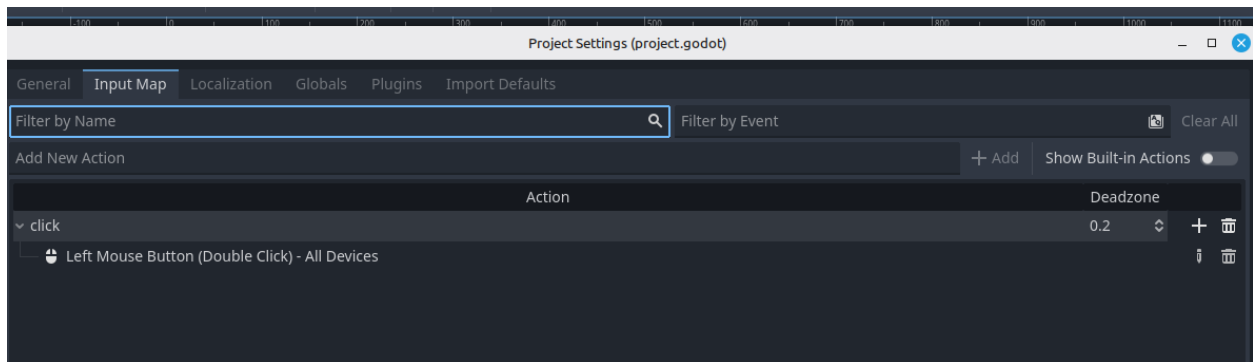


Legg til en script i din node2D.

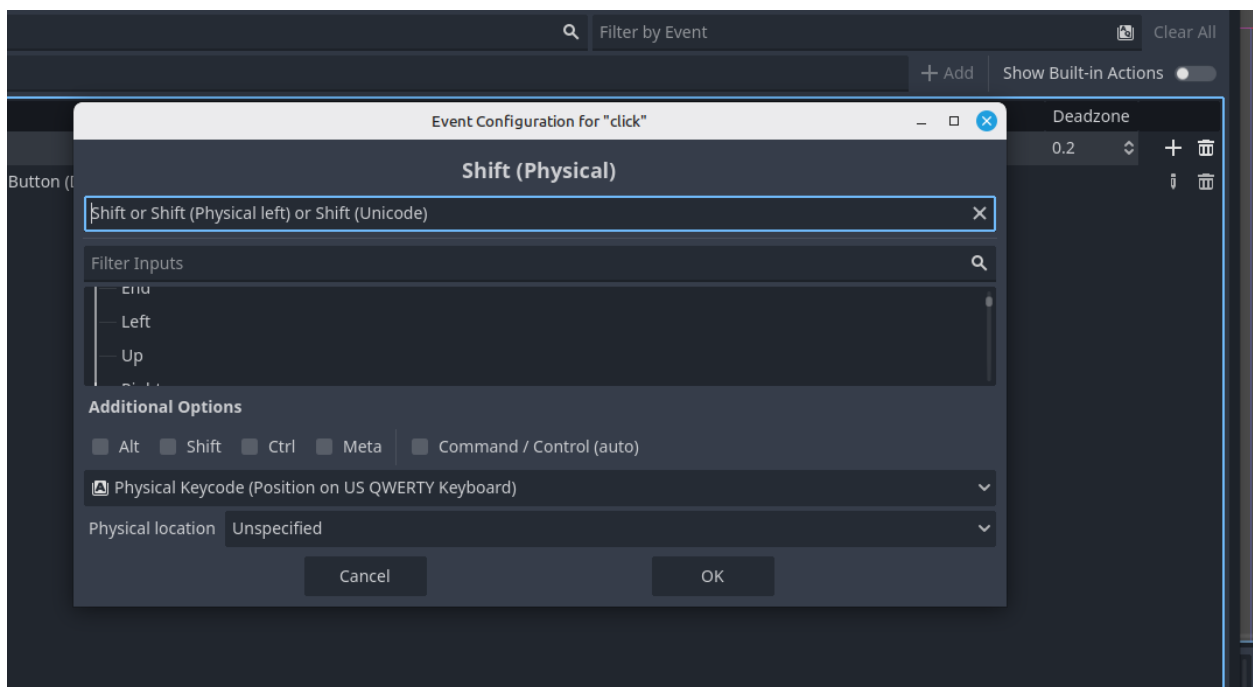
Det er to måter og detecte inputs i godot. En er via input map den andre er _Input funksjon.

For å gjøre det så lett som mulig bruker vi input map.

Gå tll project -> project settings -> input-map



Jeg har allerede en action, men der det står add new action skriver du hva din action skal hete (min heter click), så trykker du add, og så pluss knappen.



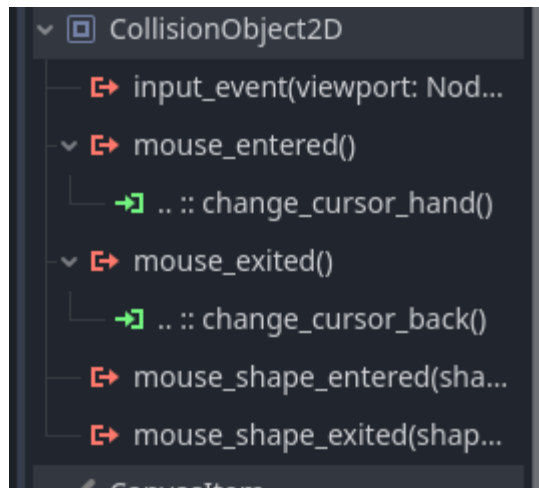
Her trykker du bare på hva action-knappen skal være.

Gå tilbake til scripten

Skriv inn dette:

```
func _process(_delta: float) -> void:
    >| if Input.is_action_just_pressed("click"): #klikk
    >| >| print("klikk")
```

Hover



For hover må du bruke signaler.

Klikk på area2D og så node og legg til mouse_entered + mouse_exited

```
13
→ 14 func _on_area_2d_mouse_entered() -> void:
15     > Input.set_custom_mouse_cursor(Global.hand_cursor)
16     > scale = Vector2(1.05, 1.05)
17
→ 18 func _on_area_2d_mouse_exited() -> void:
19     > Input.set_custom_mouse_cursor(Global.hand_cursor)
20     > scale = Vector2(1, 1)
21
```

Input er for å endre din cursor.

Scale endrer på størrelsen.