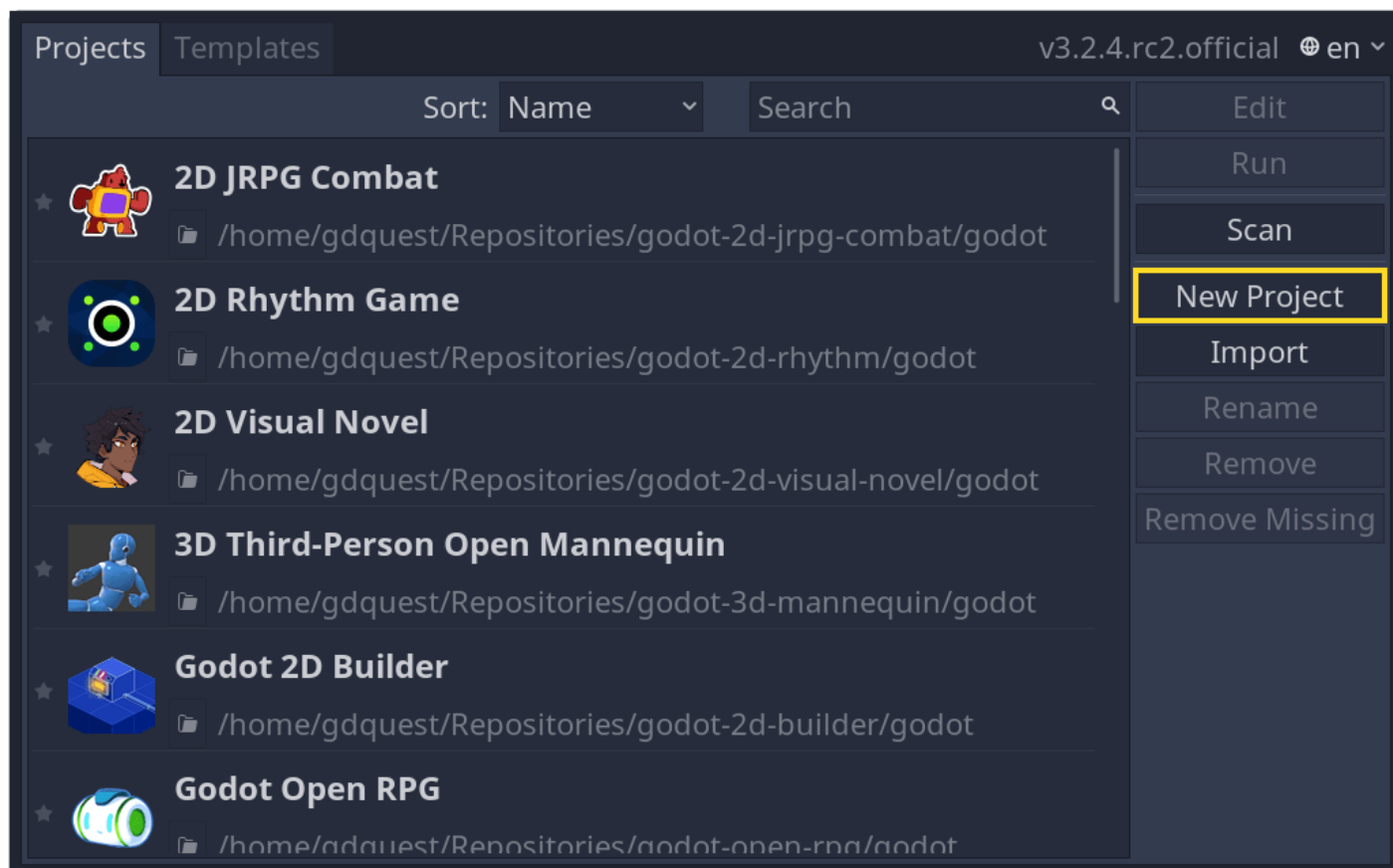


# Настройка проекта

В короткой первой части, мы настроим и организуем проект.

Запустите Godot и создайте новый проект.



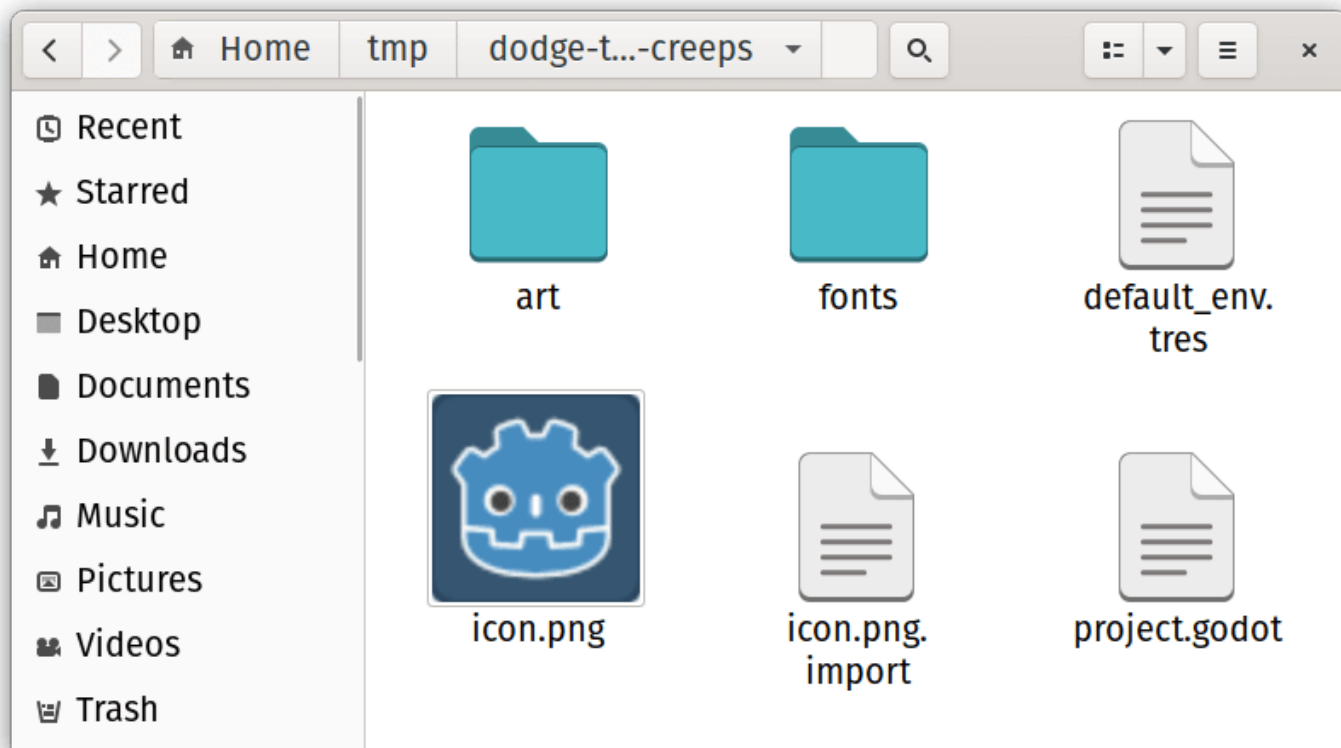
GDScript

C#

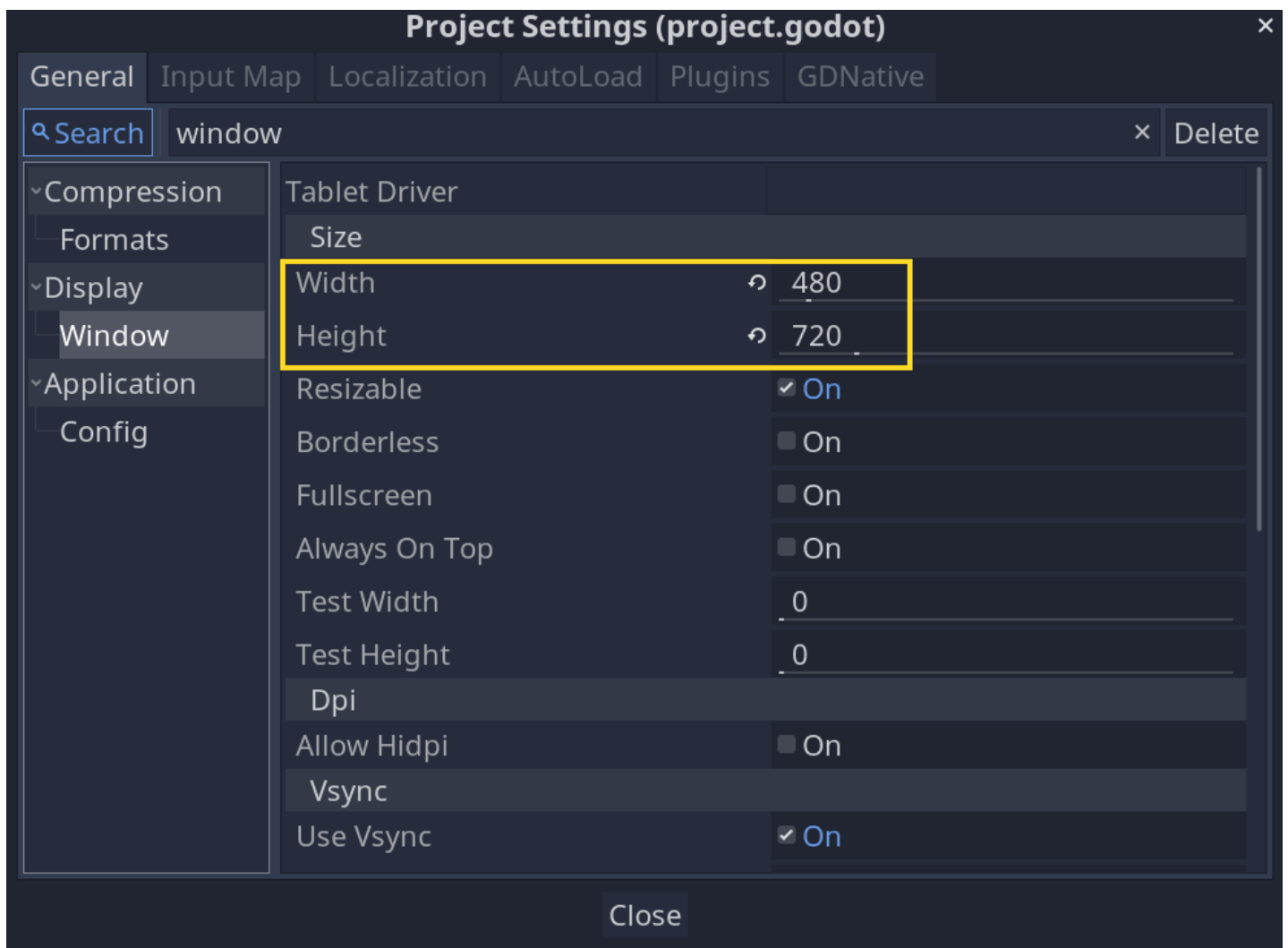
GDNative C++

Скачайте [dodge\\_assets.zip](#). Архив содержит изображения и звуки, которые вы будете использовать для создания игры. Распакуйте архив и переместите каталоги `art/` и `fonts/` в каталог вашего проекта.

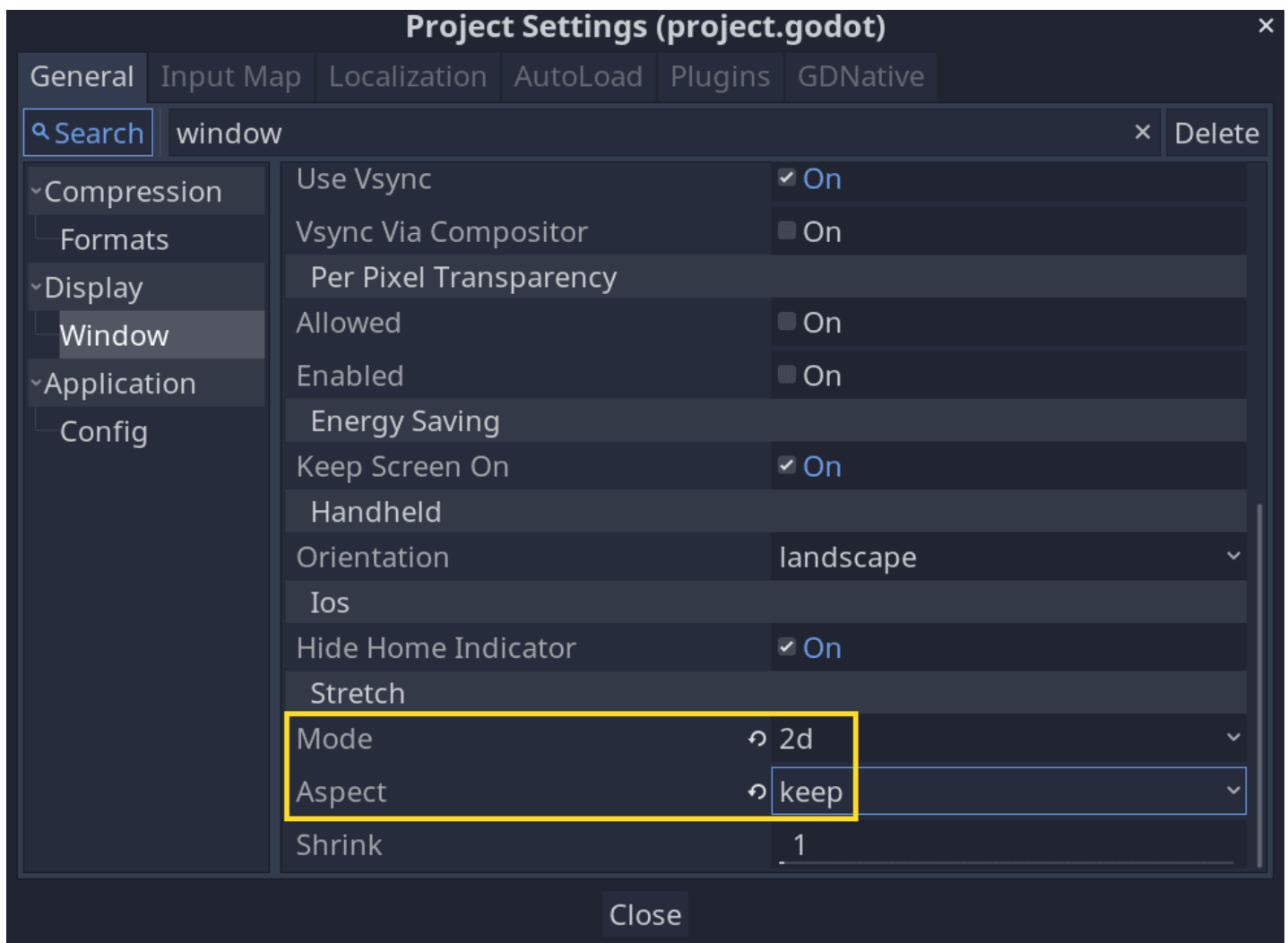
Папка вашего проекта должна выглядеть следующим образом.



Эта игра разработана для портретного режима, поэтому нам нужно настроить размер окна игры. Нажмите на *Project* -> *Project Settings*, чтобы открыть окно настроек проекта, и в левой колонке откройте вкладку *Display* -> *Window*. Там установите "Width" на  и "Height" на .



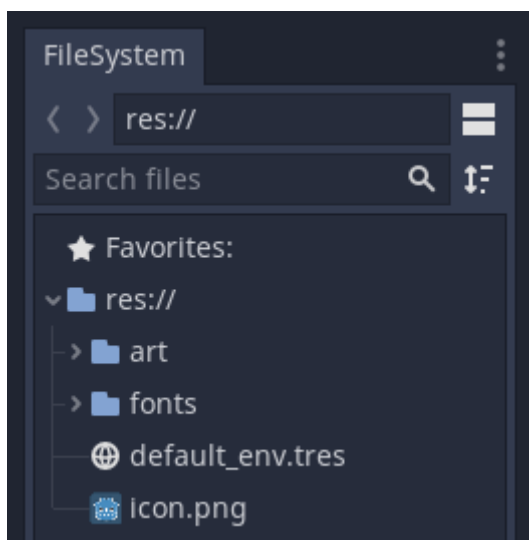
Кроме того, прокрутите раздел вниз и в опциях "Stretch" установите **Mode** на "2d" и **Aspect** на "keep". Это обеспечит стабильное масштабирование игры на экранах разного размера.



## Организация проекта

В этом проекте мы создадим 3 независимых сцены: `Player`, `Mob`, and `HUD`, которые мы образуем в сцену игры `Main`.

В более крупном проекте было бы полезно сделать папки для хранения различных сцен и их скриптов, но для этой, относительно небольшой игры, Вы можете сохранять свои сцены и скрипты в корневой папке, называемой `res://`. Вы можете видеть папки проекта в окне FileSystem (Файловая Система) в нижнем левом углу:



С установленным проектом мы готовы создать сцену игрока в следующем уроке.