Para baixar o godot: [Godot Engine - Free and open source 2D and 3D game engine](https://godotengine.org/)

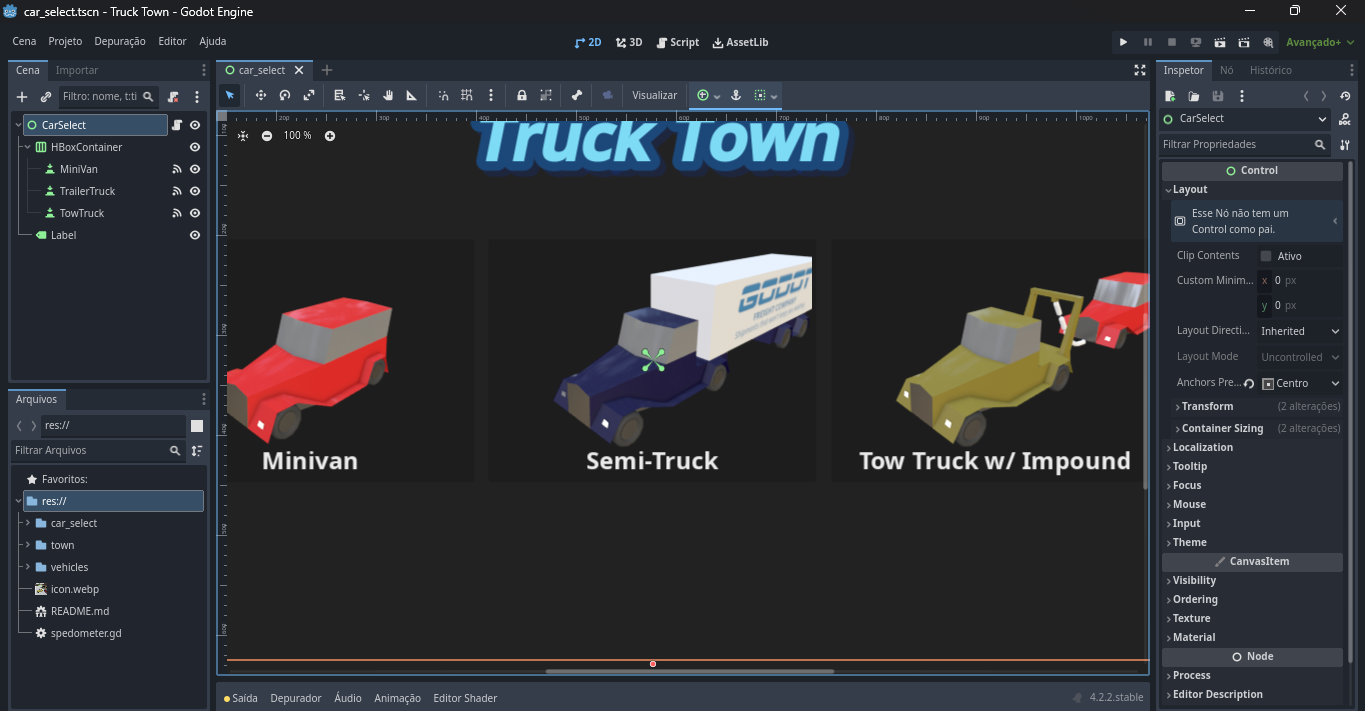
Projetos demos disponibilizados para testes: [godotengine/godot-demo-projects: Demonstration and Template Projects (github.com)](https://github.com/godotengine/godot-demo-projects)

**Para Criar** projetos é só apertar New;

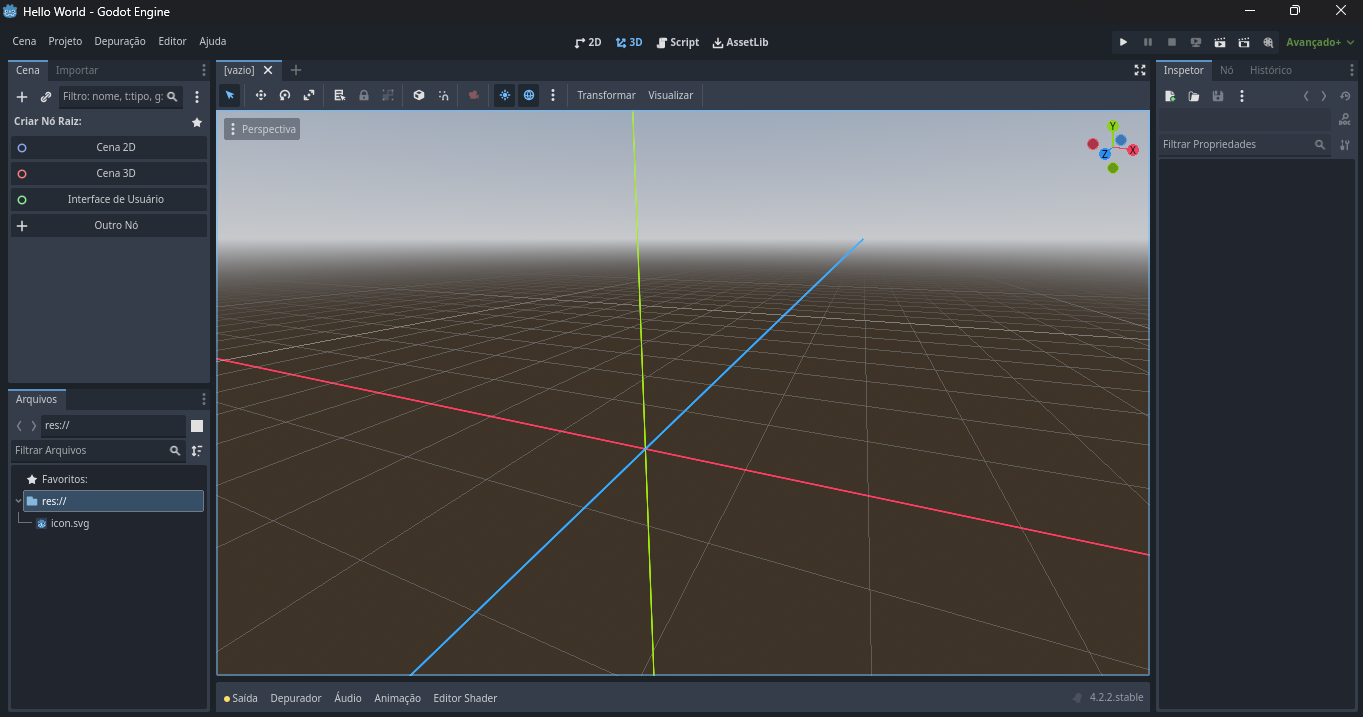
**Para Importar** projetos é só apertar Import

**Para Escanear** uma pasta cheia de projetos é só apertar scan e colocar caminho e escanear a pasta.

**Interface do editor:**



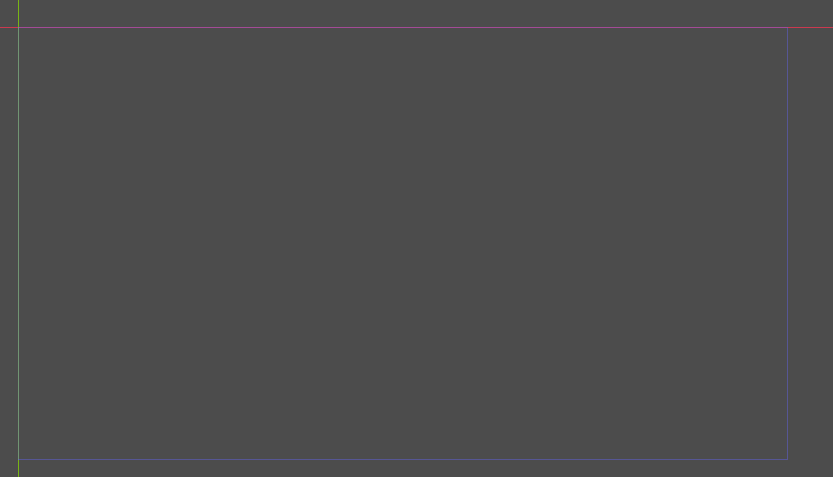
Usando o [digitalinnovationone/trilha-godot (github.com)](https://github.com/digitalinnovationone/trilha-godot) o Hello World



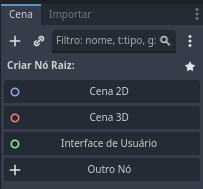
Ao abrir um projeto novo ele aparece assim.

No 2d **para arrastrar aperta o botão do meio do mouse**!

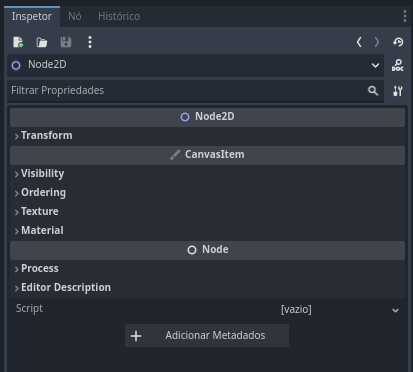
A linha roxa no 2d é o que vai aparecer na tela ao apertar play



O que é um nó?

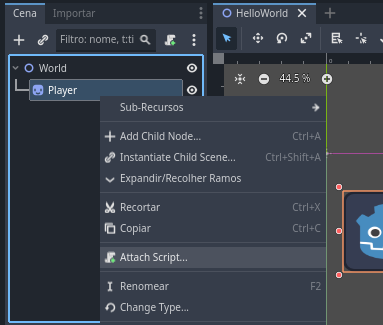


Ao selecionar ele cria o nó. Ao escolher a cena ele habilita novas funções!

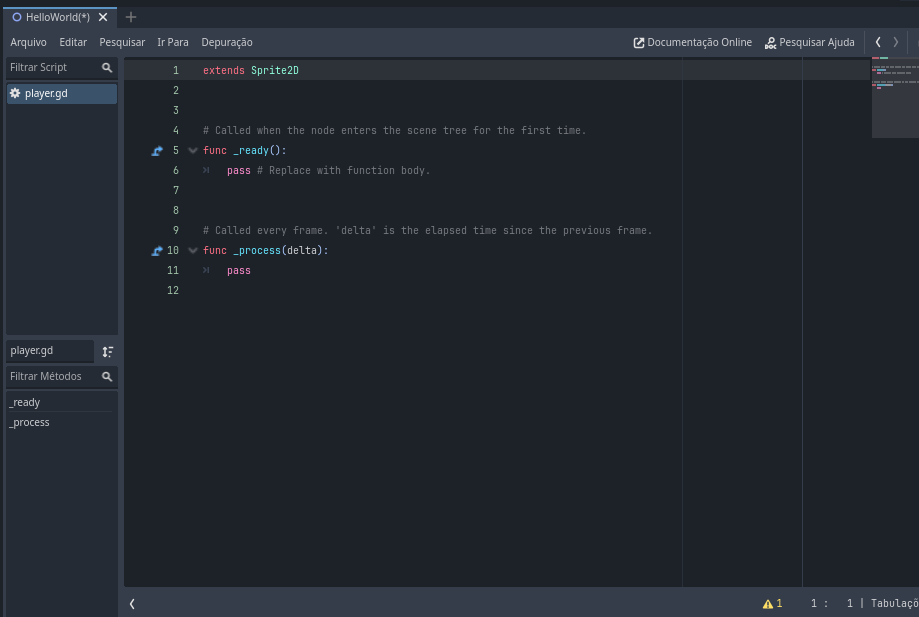


**Nosso primeiro Script:**

Cada nó é um objeto, um objeto pode ou não ter um script nele

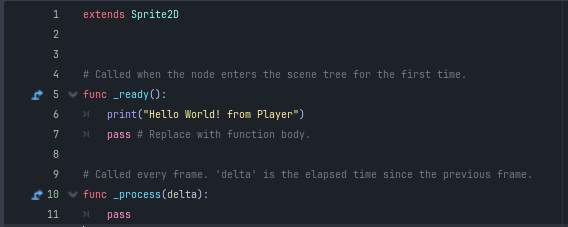


Para amarrar um script ao objeto é selecionar ele e escolher attach script



**Func\_ready()**: toda bem que o objeto aparecer na tela na 1ª vez

Pass: para passar



Movimentação do personagem:

**Func\_procc()**: chamada a todo frame do jogo

**Delta**: conta em segundos quanto quadro por segundo passou!

Para acessar as informações é apartir do **Input .**

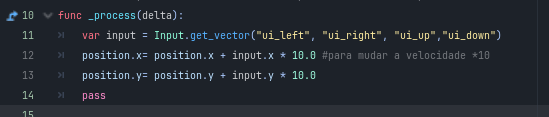
Para pegar usa o get então **Input.get**

Onde tem diversas opções. Vamos usar vector então **Input.get\_vector("ui\_left", "ui\_right", "ui\_down", "ui\_up")**

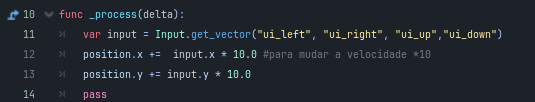
E tem que colocar tudo isso numa variável.

Var input = **Input.get\_vector("ui\_left", "ui\_right", "ui\_down", "ui\_up")**

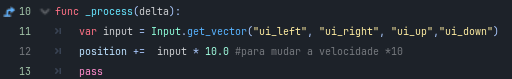
**\*\*CUIDADO IDENTAÇÃO!**



Mas podemos simplificar tudo isso para:

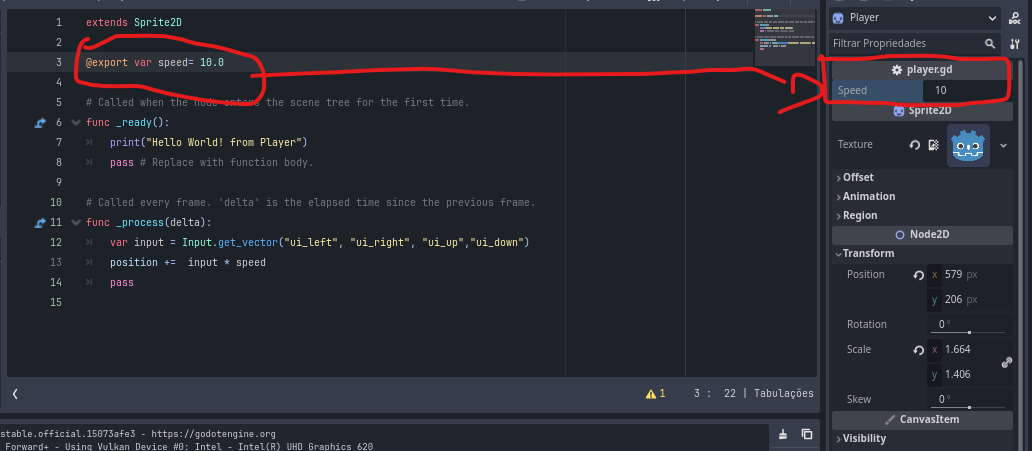


O position é um vetor que tem x e y e o input é um vetor que tbm tem x e y então não precisa especificar!

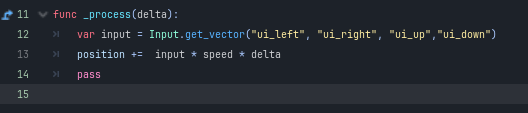


É possível exportar uma variável que vive no código para o espetor.

Basta colocar @export var

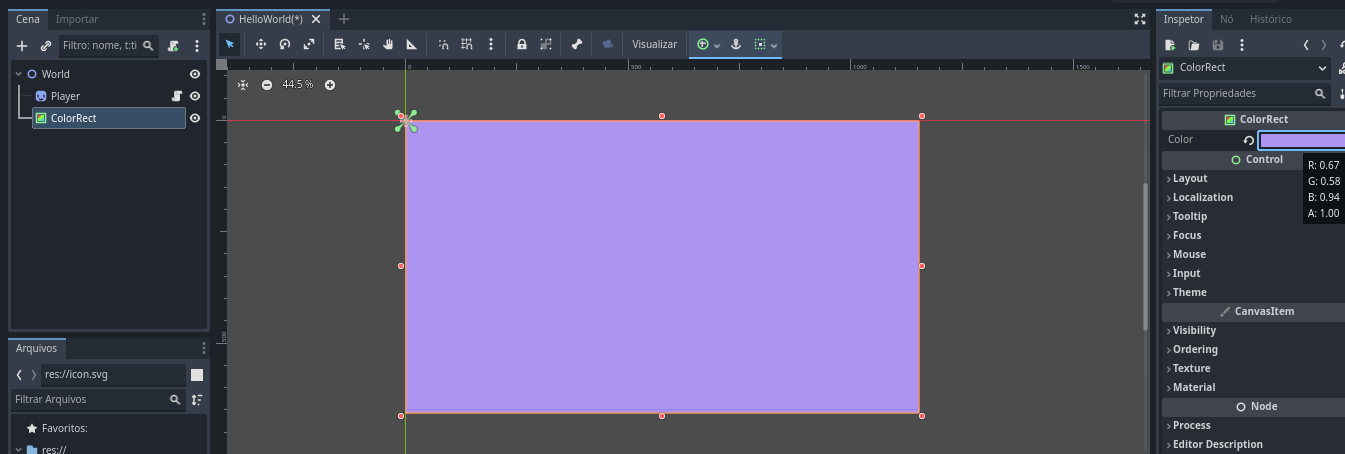


Quando colocamos delta na função ele vai ser constante a movimentação de acordo com o frame da tela!

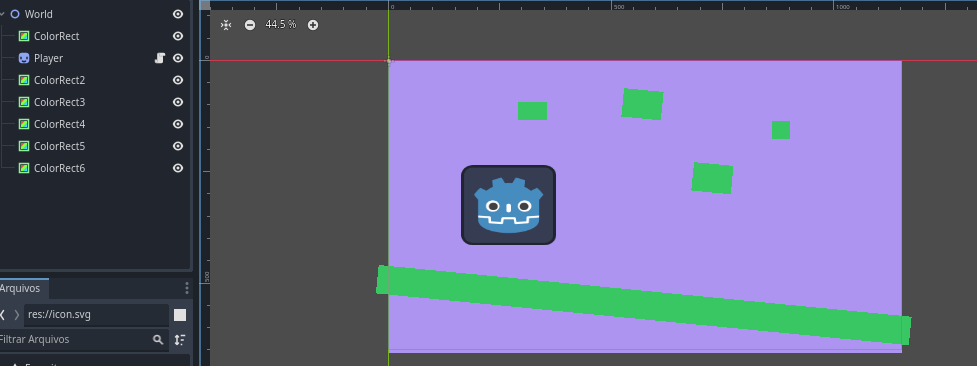


Para criar uma caixa de cor no nosso jogo:

1ª criar um novo node, no + e adicionar o colorrect



Para colocar o jogador “embaixo” do color, só arrastrar o personagem para baixo.



**Whiteboxing**: cria caixa brancas para simular um cenário, nível, mapa