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

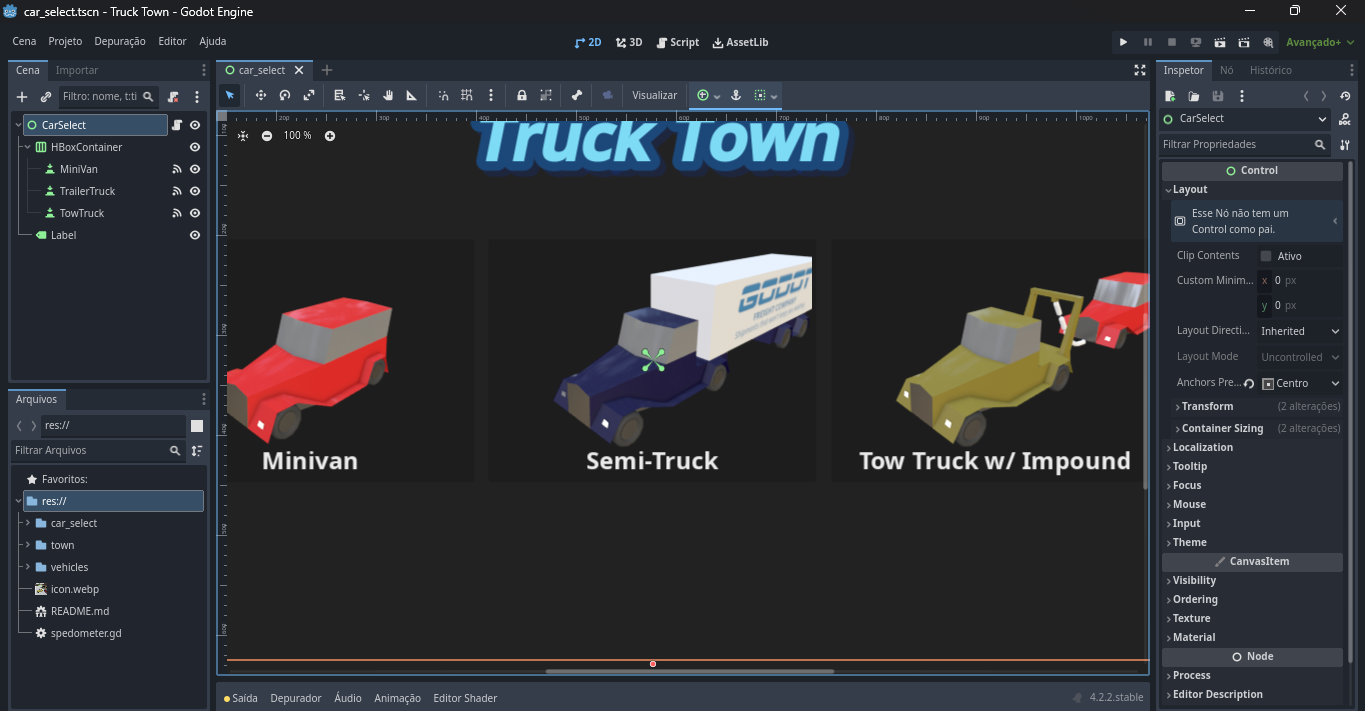
Projetos demos disponibilizados para testes: [godotengine/godot-demo-projects: Demonstration and Template Projects (github.com)](https://github.com/godotengine/godot-demo-projects)

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

**Para Importar** projetos é só apertar Import

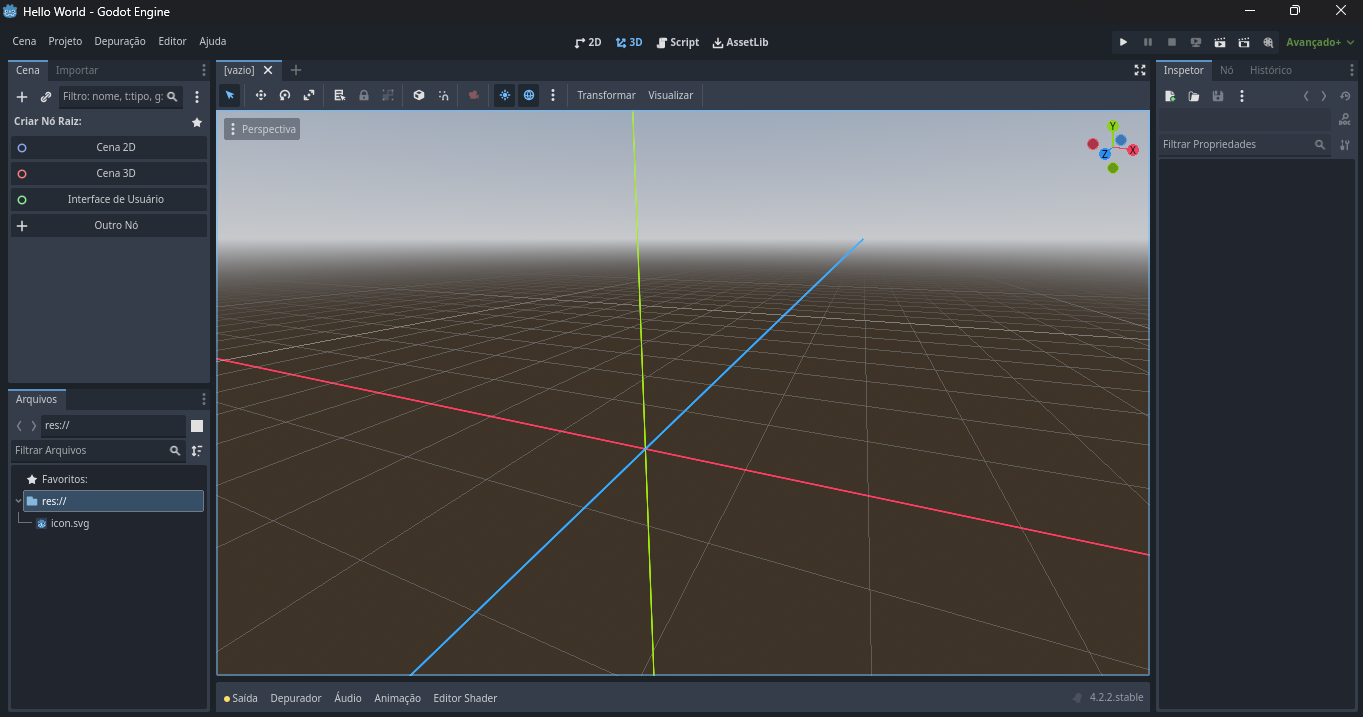
**Para Escanear** uma pasta cheia de projetos é só apertar scan e colocar caminho e escanear a pasta.

**Interface do editor:**



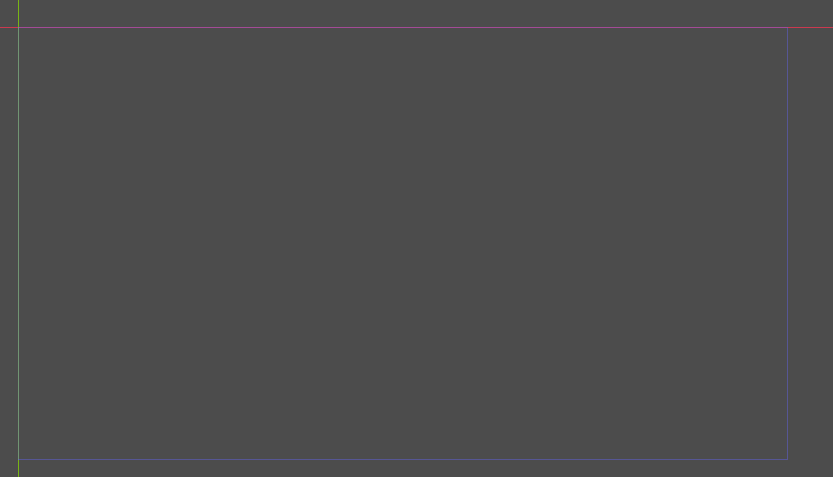
Usando o [digitalinnovationone/trilha-godot (github.com)](https://github.com/digitalinnovationone/trilha-godot) o Hello World

Ao abrir um projeto novo ele aparece assim.

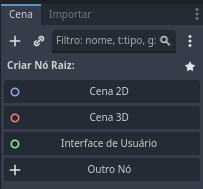


No 2d **para arrastrar aperta o botão do meio do mouse**!

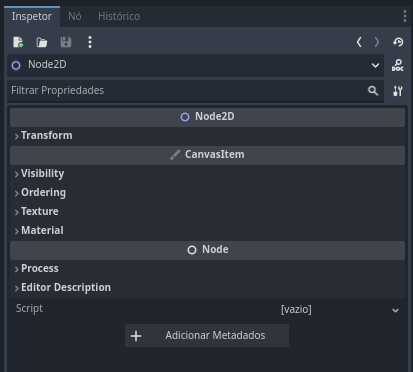
A linha roxa no 2d é o que vai aparecer na tela ao apertar play



**O que é um nó?**

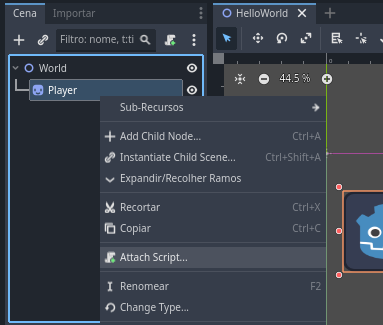


Ao selecionar ele cria o nó. Ao escolher a cena ele habilita novas funções!

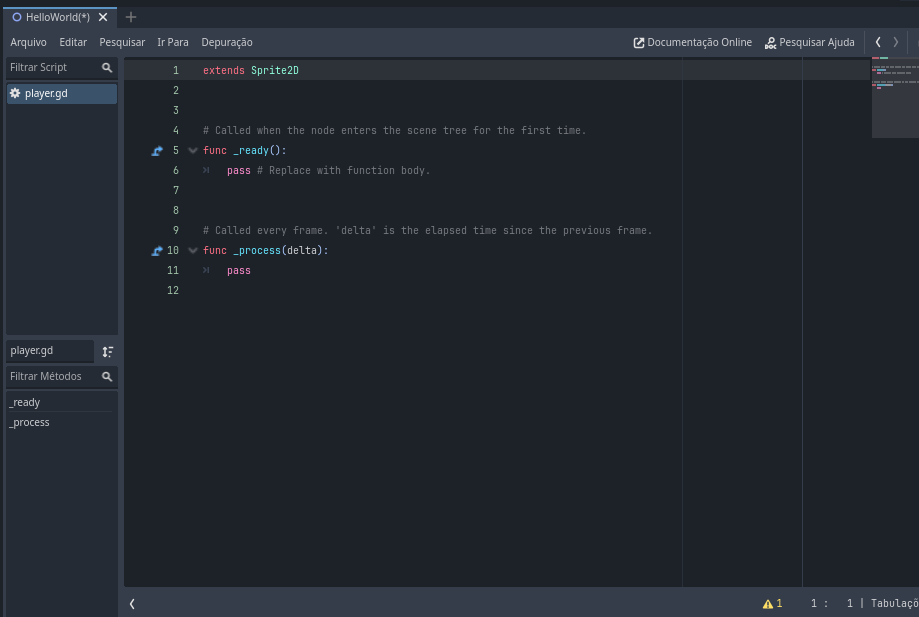


**Nosso primeiro Script:**

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

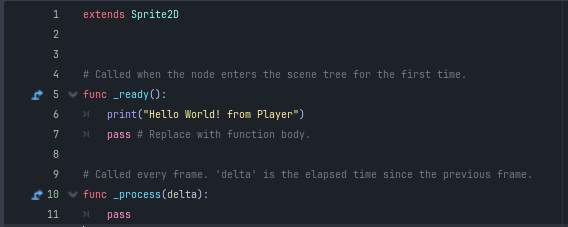


Para amarrar um script ao objeto é selecionar ele e escolher **attach script**



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

Pass: para passar



Dando 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 .**

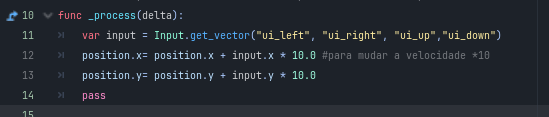
Para pegar usa o get então **Input.get**

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

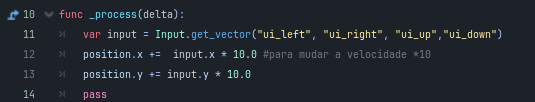
E tem que colocar tudo isso numa variável.

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

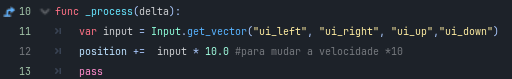
**\*\*CUIDADO IDENTAÇÃO!**



Mas podemos simplificar tudo isso para: **+=**

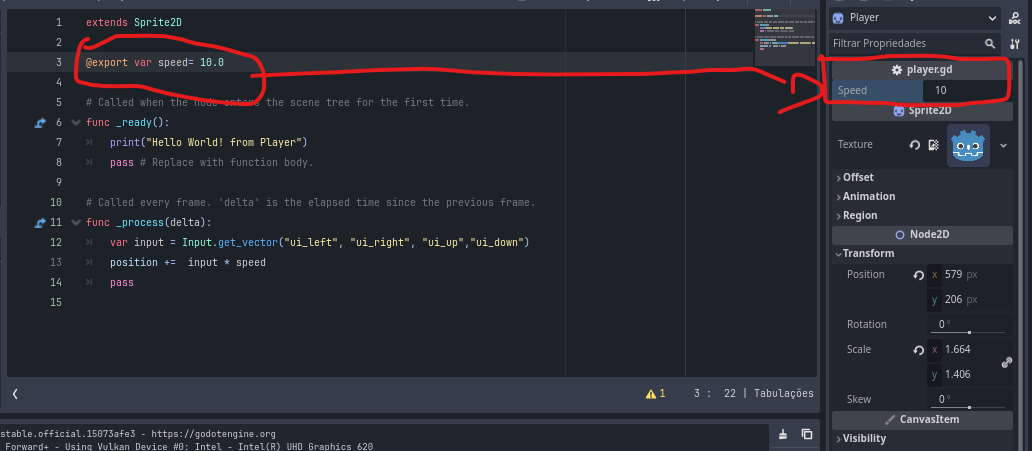


O position é um vetor que tem x e y e o input é um vetor que tbm tem x e y então não precisa especificar!

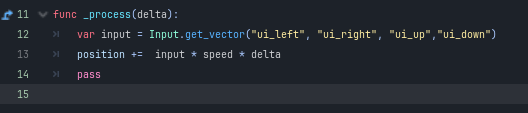


É possível exportar uma variável que vive no código para o espetro.

Basta colocar **@export** **var**



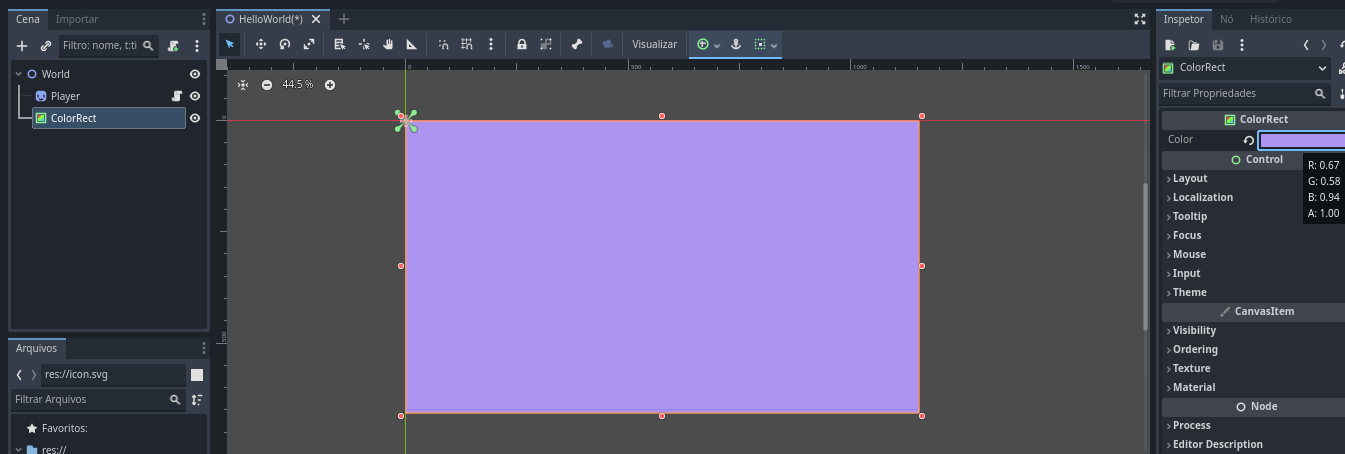
Quando colocamos delta na função ele vai ser constante a movimentação de acordo com o frame da tela!



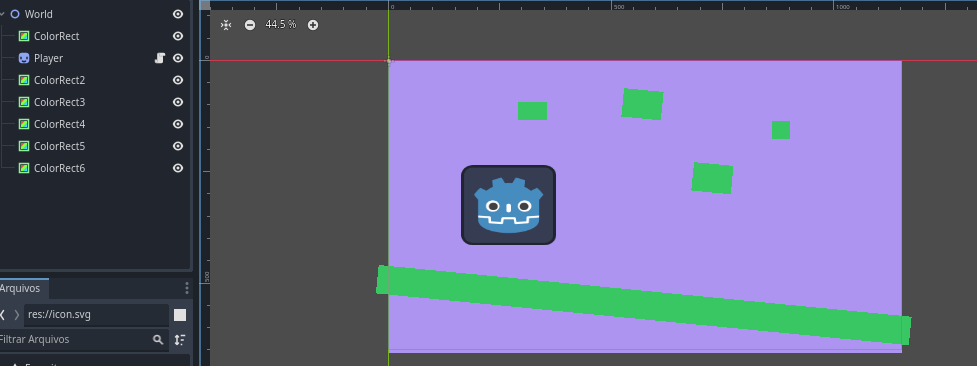
Assim teremos a movimentação com as setas do personagem e sua velocidade multiplicada por cada frame da tela, evitando travamento.

* **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



Isso é um Whiteboxing, não é o mapa em si, é apenas um “cenário” que poderá virar o mapa! Apenas um esboço.