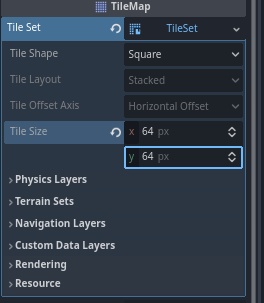
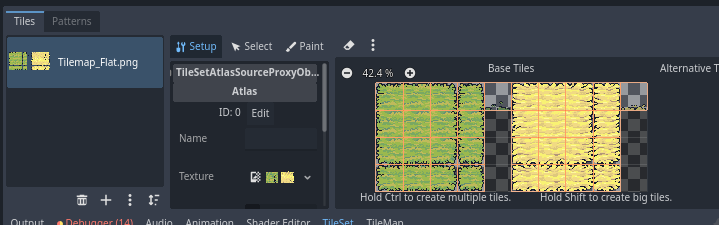
**Criando o Cenário:**

Criamos uma cena chamada main! Ela vai ser nossa cena principal. Juntamos tudo inicialmente a cena (player, mobspawner, interface)

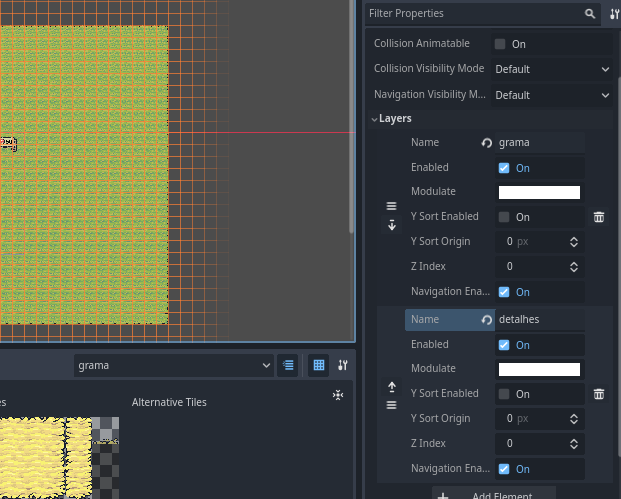
Para criar o cenário a gente adiciona um **tilemap,** nele criamos um novo tile set e ajustamos o tamanho para o do nosso cenário (64)



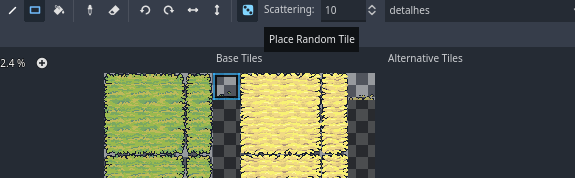


Depois de pintar o mapa, podemos usar camadas para fazer alguns efeitos.

Mexemos em layers



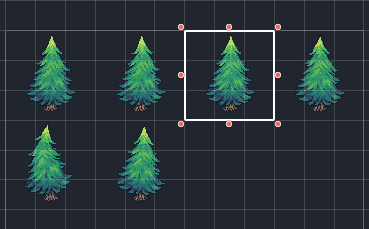
Se a gente marcar os dados e definir 10, existe 10% de chance dele pintar a área, assim fazemos:

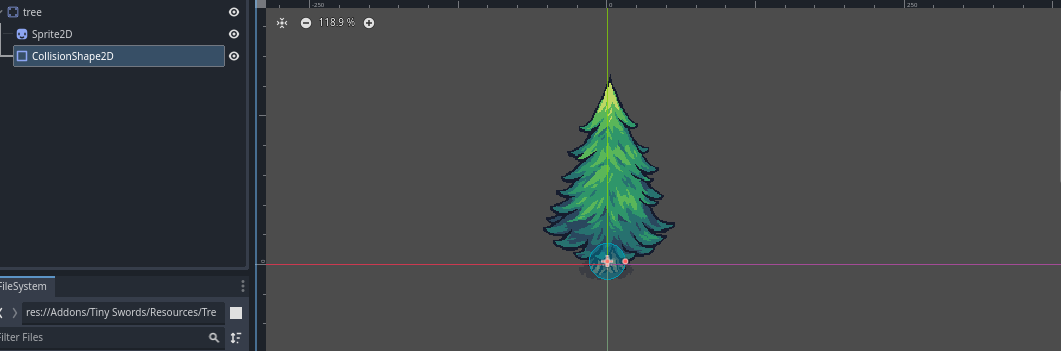


**Criando arvore:**

Eu criei uma nova cena, no qual é um staticbody2d, nele criei um collisionshape e um Sprite2d para receber a imagem.

Ai no sprite2d em region> habilitei e editei e selecionei a arvore que eu quero:

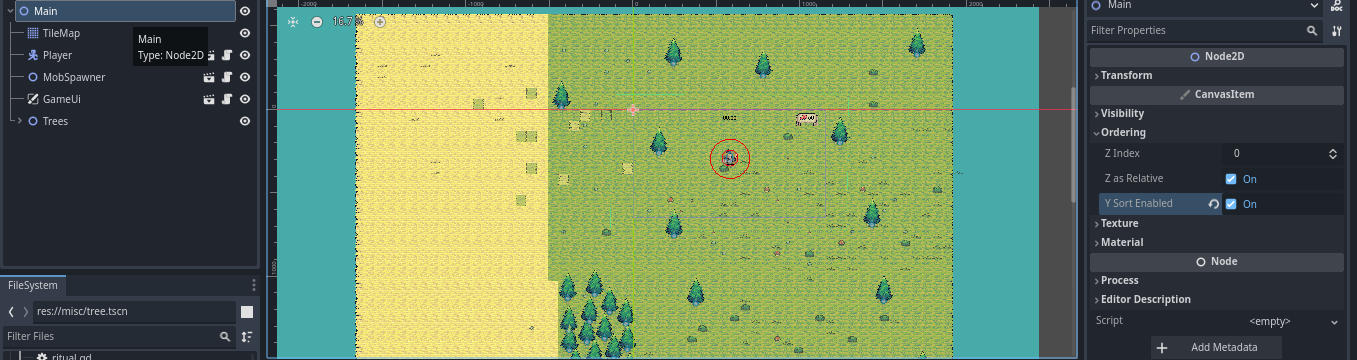




Para criar varias arvore eu crio um node2d na cena principal, arrasto a cena da arvore e coloco dentro desse node, ai só duplicar

**Ordem de renderização:**

Vai no main> ordering> e marca y sort enable



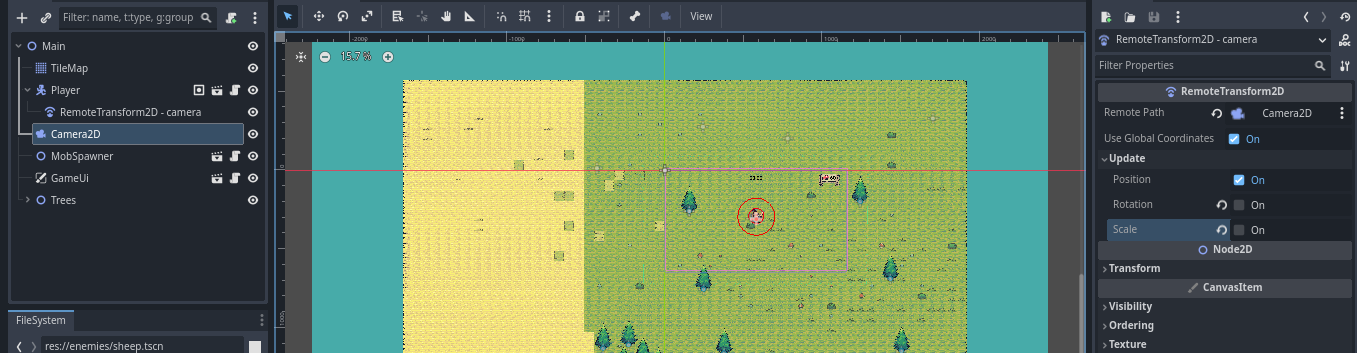
E marcar isso nas arvores.

**Movendo a câmera com o jogador:**

Criamos um node chamado camera2d no qual ela define o que vai ser mostrado na tela.

E arrastra ela para dentro do player (mas isso pode ser feito de outra forma)

Dentro do player criamos um child node que se chama: RemoteTransform2d – ele pega tudo do jogador e empurra para outro node.





Bug de quando o personagem vai para cima e some:

Marca o ysortenabel no mapa e também mexer nas camadas no layer- zindex

