

# GODOT

Game Engine



## Forje Seu Jogo

Guia Iniciante com Godot

KeichiTS

# CAPÍTULO

# 01

---

O início da jornada

## INTRODUÇÃO

# Capítulo 01

## O início da jornada

### Introdução

Todo grande jogo começa com uma ideia - às vezes um simples rabisco no papel, um personagem imaginado ou uma mecânica divertida que surge do nada. Neste e-book, você está prestes a transformar ideias em realidade. Se você nunca programou ou nunca abriu a Godot Engine antes, não se preocupe: este guia foi feito exatamente para você.

Este capítulo é o ponto de partida. Vamos alinhar as expectativas, preparar o ambiente e despertar seu olhar de desenvolvedor.

### O Que Você Vai Aprender Neste Guia

- Como usar a Godot Engine, uma poderosa ferramenta open-source para criar jogos 2D e 3D.
- Fundamentos de programação com GDScript, a linguagem da Godot.
- Conceitos práticos de game design, como lógica de jogo, controles, Física e interações.
- Como criar um jogo de plataforma simples, do zero à exportação.

## Por Que a Godot?

A Godot é leve, intuitiva, gratuita e tem uma comunidade vibrante. Você não precisa pagar nada, nem aceitar contratos obscuros. E o melhor: você aprende a criar de forma independente e com liberdade total de criação.

## Preparando o Espírito de Criação

A jornada de um desenvolvedor não é só sobre código - é sobre visão, persistência e criatividade. Talvez seu primeiro jogo não seja perfeito (e isso é ótimo!). Aqui você vai aprender como errar, testar, melhorar e repetir - exatamente como os verdadeiros desenvolvedores fazem.

CAPÍTULO

02

---

Erguendo a Base

Construindo

um Mundo

# Capítulo 02

## Construindo um mundo

### Primeiros Blocos do Seu Universo

Você já deu o primeiro passo. Agora, é hora de começar a moldar seu mundo – literalmente. Neste capítulo, vamos criar o ambiente básico do jogo, com chão, plataformas, limites e camadas visuais. Aqui é onde o universo começa a ganhar forma.

### O Que Vamos Fazer Neste Capítulo

- Criar uma nova cena para o mundo principal.
- Importar e configurar um tileset.
- Adicionar o chão e plataformas com o TileMap.
- Ajustar limites e organizar a hierarquia da cena.

CAPÍTULO

03

---

Para onde você vai?

Controlando  
Seu Herói

# Capítulo 03

## Controlando Seu Herói

```
1 extends CharacterBody2D
2
3 const SPEED = 200
4 const JUMP_VELOCITY = -400
5 var gravity = ProjectSettings.get_setting("physics/2d/default_gravity")
6
7 func _physics_process(delta):
8     # Aplica a gravidade
9     if not is_on_floor():
10         velocity.y += gravity * delta
11
12     # Movimento lateral
13     var direction = Input.get_action_strength("ui_right") -
14     Input.get_action_strength("ui_left")
15     move_and_slide(direction * SPEED, 0)
16
17     # Pula
18     if is_on_floor() and Input.is_action_just_pressed("ui_accept"):
19         velocity.y = JUMP_VELOCITY
20
21     # Move o personagem
22     move_and_slide()
```



CAPÍTULO

FINAL

---

Um muito obrigado!

Agradecimentos

# Capítulo FINAL

## Agradecimentos

Este material foi criado com dedicação para ser uma introdução acessível e inspiradora ao mundo do desenvolvimento de jogos com a Godot Engine.

Ele faz parte de uma apresentação realizada no curso “Formação ChatGPT For Devs” da DIO, explorando como Ferramentas de inteligência artificial podem auxiliar na criação de conteúdos técnicos e criativos.

O conteúdo foi produzido com o apoio do ChatGPT-4, utilizado para estruturar capítulos, gerar exemplos de código, revisar o texto e aprimorar a didática - mostrando, na prática, como agentes de IA podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

Nos vemos no próximo projeto! 🚀🎮