

00 教程内容介绍

一、教程内容概述

①第一部分

- 介绍 Godot 引擎基本开发思想
- 教授基本的代码入门和编程思想
- 制作一个简单的游戏

②第二部分

- 讲解 Godot 游戏的启动与运行机制。
- 第二部分强推有一定基础的 Godot 初学者进行观看。

③第三部分

- 讲解 2D 开发相关的 Node2D 类节点
- 讲解游戏界面开发相关的 Control 节点
- 补充介绍一些常用的节点

④第四部分

- 开发一个小型的 2D 游戏
- 归纳总结前几部分知识点

二、学习建议

- 多动手，要跟随课程中的案例敲击代码或操作引擎。
- 不必过多纠结于教程中提到的名词名字。而是要理解这些名词的作用。

三、入门检验标准

- 自己计划复刻一款简单的 2D 游戏，可以在程序层面自主完成一次从设计到制作的游戏开发过程。