**Criando um projeto**

• Abra o Unity Hub → **New Project**.

• Escolha o template **2D Core**.

• Defina o nome do jogo e a pasta onde ficará salvo.

**Adicionando um Chão**

* Na **Barra de menu** (ou Menu Bar) → **GameObject**
  + 2D Object
    - Sprites → **Square**
      * Modele e altere a cor. Ex: **Scale** → **X** = **21** | **Y** = **1** | **Z** = **1**
* No **Hierarchy**
  + Selecione o Square
    - Clique com o botão direito sobre ele
      * Clique em **Rename**
        + Renomei-o. Ex: Chão
* Com o “Chão” selecionado, no **Inspector**
  + Clique em **Add Component** no fim da coluna do inspector
    - Adicione o **Box Collider 2D**
    - **Obs**: O **Box Collider 2D** cria a “hitbox” do objeto 2D.