**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.

**Um Player Simples**

* Na **Barra de menu** (ou Menu Bar) → **GameObject**
  + 2D Object
    - **Sprites →** escolha uma forma. Ex: **Triangle**
      * Altere o tamanho e a cor. Ex: **Scale** → **X** = **1** | **Y** = **1** | **Z** = **1**
* No **Hierarchy**
  + Selecione o “Triangle”
    - Clique com o botão direito sobre ele
      * Clique em **Rename**
        + Renomei-o. Ex: Player
* Com o “Player” selecionado, no **Inspector**
  + Clique em **Add Component** no fim da coluna do inspector
    - Adicione o **Box Collider 2D**
    - E o **Rigidbody 2D**
    - **Obs**: O **Rigidbody 2D** adiciona massa, gravidade e inércia ao objeto.

**Posicionando a Câmera**

* No **Hierarchy**
  + Selecione o “Main Camera”
    - No **Inspector**
      * Em **Transform**
        + Configure o **Position**

**X = 0** (Move Horisontalmente)

**Y = 5** (Move Verticalmente)

**Z = -10** (Define a distância em relação ao plano do jogo, mas não aumenta o alcance de visão)

* + - * Abaixo de Transform, em **Camera**
        + Altere o **Size**
        + Ex: **Size** | **5** | → **Size** | **10** |, para ampliar o alcance da câmera e vice e versa.