# Übung 18.12.2024

* Github
* Animations abspielen, insbesondere unter Verwendung mehrerer Spritesheets, in ‚06\_Sprout\_world‘
* Bewegen per Template Script Vorschlag unter ‚CharacterBody2D‘ in ‚07\_Template\_Bewegung‘
* Dialoge in ‚ 08\_Dialog‘

# Nachtrag: Bildreferenzierung in Animationen (Verwendung mehrere Spritesheets)

* 2D Sicht in ‚ 06\_Sprout\_world‘ => hier sollte eigentlich nicht das komplette Spritesheet sichtbar sein
* Hier werden zwei Spritesheets verwendet: ‚Basic Charakter Spritesheet.png‘ und ‚Basic Charakter Actions.png‘

Ein Bild, das Multimedia-Software, Grafiksoftware, Software, Bearbeitung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

* **Empfehlung**: im Animationplayer, vor dem Hinzufügen der einzelnen Frames auch die Keys (Schlüssel im Inspektor) für ‚texture‘, ‚‘vframes‘ und ‚hframes‘ hinzuzufügen

Ein Bild, das Screenshot, Multimedia-Software, Software, Grafiksoftware enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Bewegung via Template

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Multimedia enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Warum fällt das Sprite nach unten?**🡺 check CharacterBody2D Hilfe in Godot 4 (option + space um die Hilfe aufzurufen)

* ‘gravity’ wird von PhysicsBody2D geerbt => neue Hilfeanfrage

2 ways to change gravity

Quelle <https://www.youtube.com/watch?v=trImNx6vWwY&ab_channel=NADLABS>

* global gravity change under Projekteinstellungen / Physik / 2D (für alle Objekte)
* avoid gravity in func \_process() with
  + velocity.y = 0
  + move\_and\_slide()

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Multimedia-Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Dialoge

Quelle: <https://youtu.be/LMSbPkNgnWA?t=904>

...