1. Introdução a programação de jogos
2. Conceito de story board e GDD
3. Princípios da animação
4. Instalação e uso do Godot 3.1
5. Utilização de versionamento de código - GitHub
6. Manipulação de personagem
7. Animação do personagem
8. Criação de TileMap
9. Cenário e uso de Parallax
10. Tipos de Jump
11. Programando o inimigo
12. Sistema de coleta de itens
13. Manipulação de partículas
14. Construindo a HUD
15. Construindo tela de Menu e Game Over
16. Programando controles touch
17. Tela de pause
18. Inserir áudio e cutscene
19. Gerando o primeiro executável
20. Publicação e Teste de jogos