

eBook

GDScript Essentials

Um livro de introdução ao GDScript 2.0



Jardel Frank
UNDERDOGZ



Sumário

Introdução.....	3
O que é o GDScript?	4
!Instalando e Executando o Godot.....	5
Criando um Projeto	6

Introdução

Neste conteúdo iremos abordar a linguagem de programação GDScript em sua versão 2.0. Porque usar o GDScript? E não usar o C# por exemplo. O GDScript é uma linguagem de programação de fácil compreensão, a própria equipe do Godot desenvolveu pro motor, é uma linguagem com uma curva de aprendizagem muita baixa, ideal para crianças e também ideal para se ter como sua primeira linguagem de programação.

O que me motivou a criar um conteúdo de GDScript antes da criação de um jogo? Conhecer a linguagem e sua sintaxe ajudará demais na compreensão de conteúdos futuros e desenvolvimentos de seus próprios jogos, por isso, considero esse conteúdo **Essencial** para quem pretende aprender a criar jogos com a Godot.

O Godot tem a própria **IDE**, sigla para: Ambiente de Desenvolvimento Integrado. Uma IDE que como você já pode imaginar já vem totalmente integrada com o GD e também fornece recursos para facilitar na hora de desenvolver seus jogos, facilidade de depuração, manutenção, dispara warnings quando o código tá errado e dar dicas de como resolver problemas no código em tempo de execução.

Este eBook é destinado para quem quer aprender GDScript, tanto para quem não sabe nada de programação quanto para quem já sabe programar mas que quer aprender a linguagem, para este primeiro conteúdo o foco será no GDScript 2.0.

O público a quem este eBook será destinado será a todas pessoas interessadas em criar jogos com a Godot, independentemente do seu nível atual de conhecimento ou idade, por isso, as coisas serão mostradas em seus mínimos detalhes, ao que eu poderia chamar de baby steps.

O que é o GDScript?



Este eBook é destinado para quem quer aprender GDScript, tanto para quem não sabe nada de programação quanto para quem já sabe programar mas que quer aprender a linguagem, para este primeiro conteúdo o foco será no GDScript 2.0.

GDScript é uma linguagem de programação [alto nível](#), criada exclusivamente para a Godot Game Engine, é uma linguagem que é prima/gêmea do Python, assim como o Python, o GDScript usa a indentação como estrutura de código, é uma linguagem dinamicamente tipada, a versão do [GDScript 2.0](#) foi implementada a partir da versão 4 da Godot.

```
1  extends Control
2
3  func _ready():
4      print("")
5
```

Sobre a Godot



A [Godot](#) é um motor de jogo de código aberto e gratuito, utilizado para criar tanto jogos 2D quanto jogos 3D, ele permite que desenvolvedores criem seus jogos sem a necessidade de pagar uma licença. A Godot é bastante elogiada por ter uma arquitetura baseada em nós, que facilita na construção de cenas e ajuda na organização, agora prepara para a informação mais importante que você terá acesso hoje, preparado? Então vamos lá, **A pronúncia da palavra Godot é: Godô!** não poderíamos prosseguir sem essa informação.

A Versão da Godot utilizada para os exemplos que viram, serem feitos na Godot 4.5 a versão estável, a partir da Godot 4, o motor gráfico passou a utilizar [Vulkan](#) como API Gráfica.

A Godot é uma Engine Multiplataforma que roda em: [Windows](#), [Linux](#), [Mac](#), [Web](#) e até no [Celular](#) e pra ser sincero ela também roda no meu coração.



!Instalando e Executando o Godot

Se você, caro leitor, já conhece alguma linguagem de programação ou até o próprio GD perceberá que usei uma ! (esclamação) no início da palavra "Instalando", pois é, isso é um símbolo de negação, você não precisa instalar a Godot no seu PC, basta executá-lo. Com a bagatela de + ou - 122MB (na versão Linux, que eu estou utilizando, pelo menos) você terá a sua disposição uma das melhores Engines do mercado na atualidade.

Por que não instalar o Godot? Porque, para você ter maior controle de qual versão você irá usar e para ter vários projetos em diferentes versões é mais seguro somente abrir seus projetos em suas respectivas versões para evitar maiores perdas e/ou danos. É sério! Começou o projeto na versão 4.5 termine-o na versão 4.5, caso queira testar seus projetos já existentes em diferentes versões, crie cópias e teste.

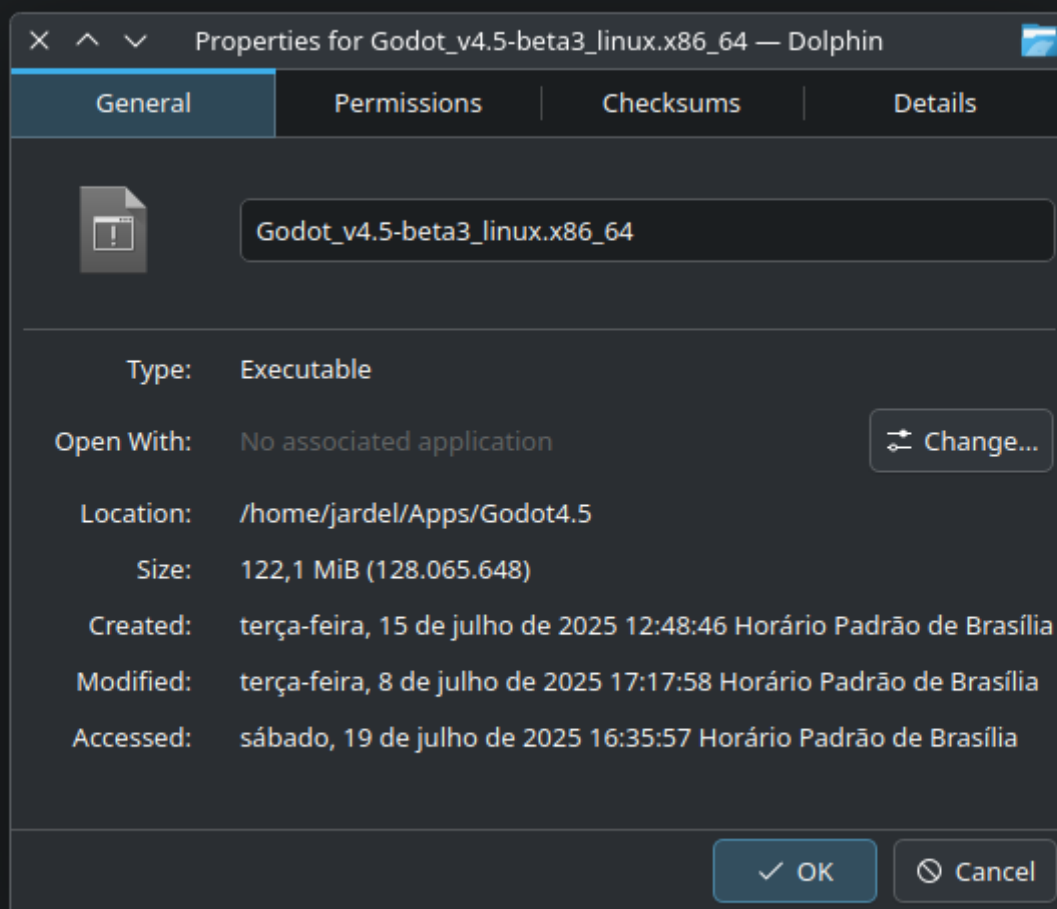
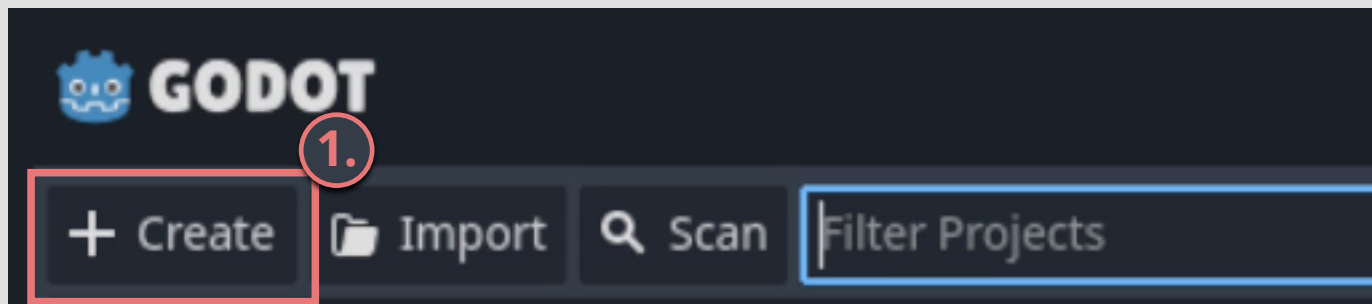
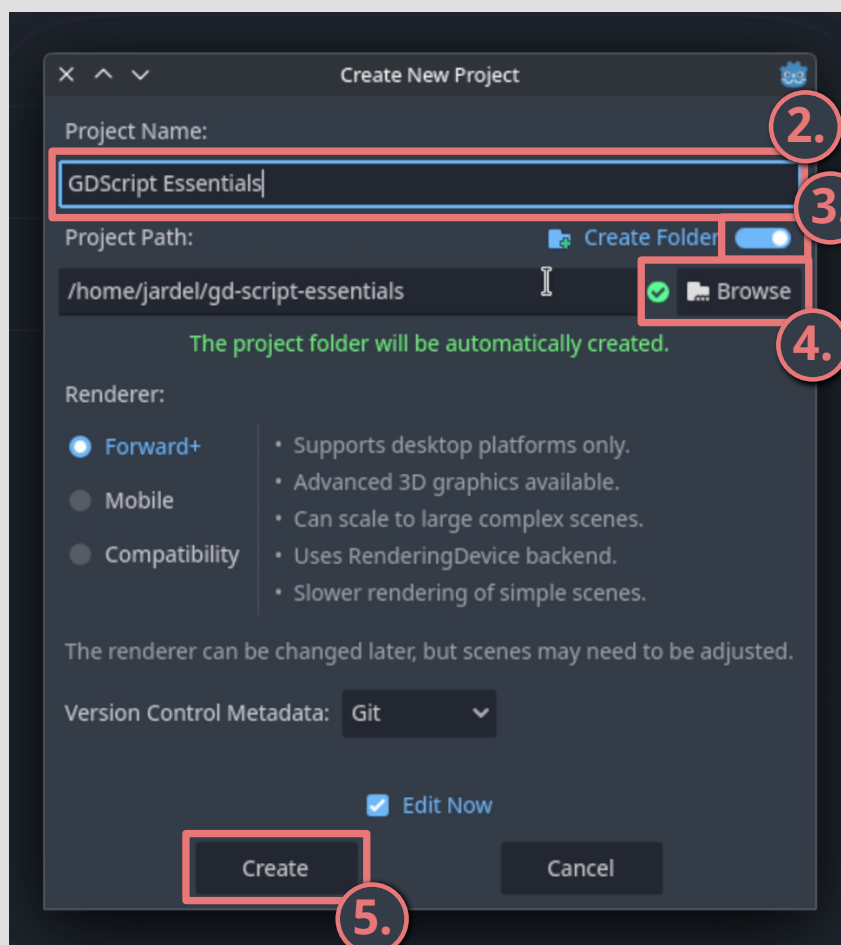


Imagem meramente ilustrativa, sem nenhuma utilidade

Criando um Projeto



Após clicar em **Create**, dê um nome ao seu projeto, defina o caminho onde seu projeto estará e confirme no final, conforme ilustrado a seguir:



Selecione um anome de projeto evite usar pontos, acentos, virgulas, caracteres especiais etc..

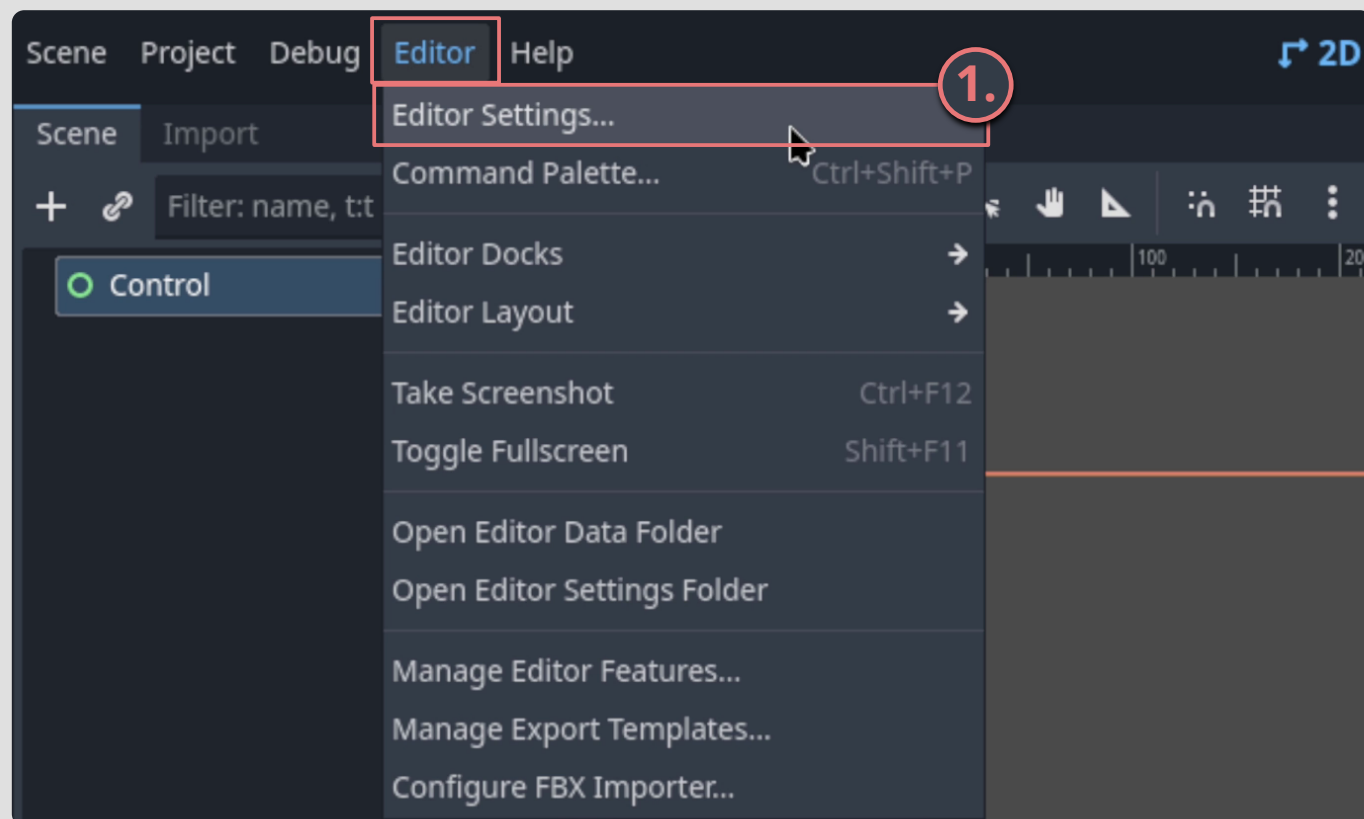
Mantenha o checkbox selecionado para criar uma nova pasta

Clique em Browser e selecione o caminho onde o seu projeto irá ficar.

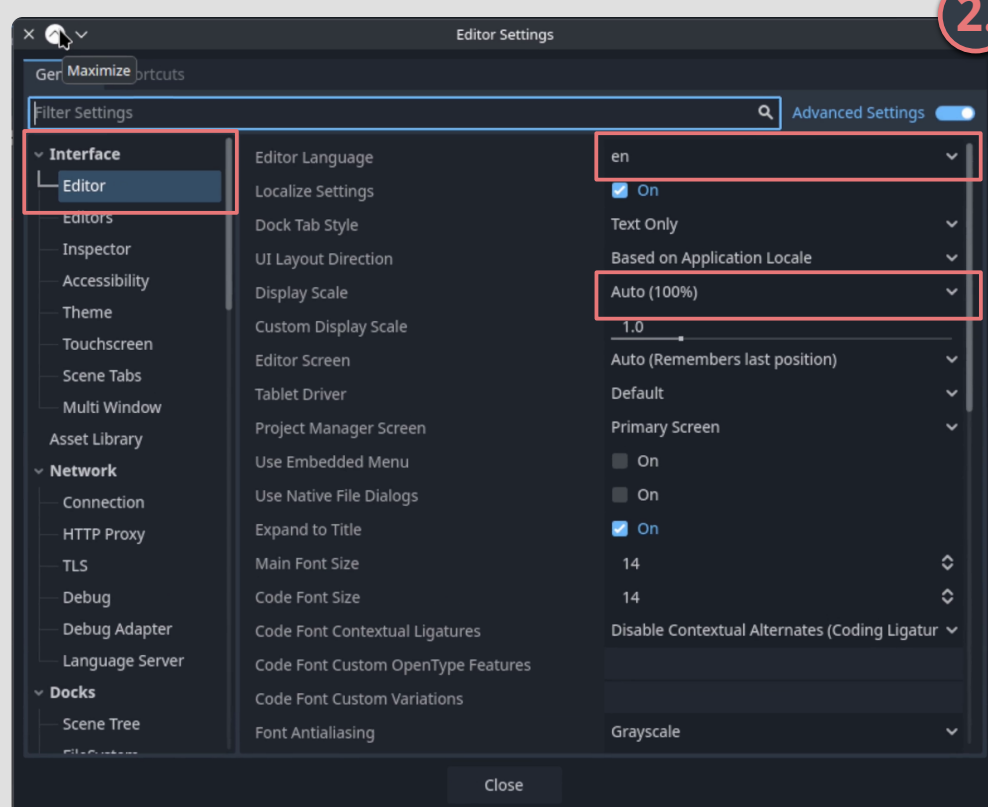
E finalmente clique em **Create**

Configurações Iniciais

No menu superior clique em: **Editor > Editor Settings**

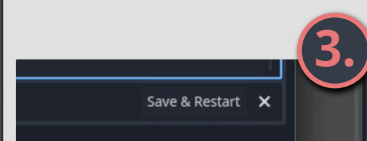


Em: **Interface > Editor**



1º Configuração:
Para evitar problemas no Editor mantenha-o em **EN**.
Por vários motivos, um deles: evitar Bugs!

2º configuração:
Caso o editor esteja em uma resolução "estranha", mude a escala para 100%, ou use a de sua preferência.



Após fazer as mudanças necessárias irá aparecer esta opção.

Save & Restart, clique.