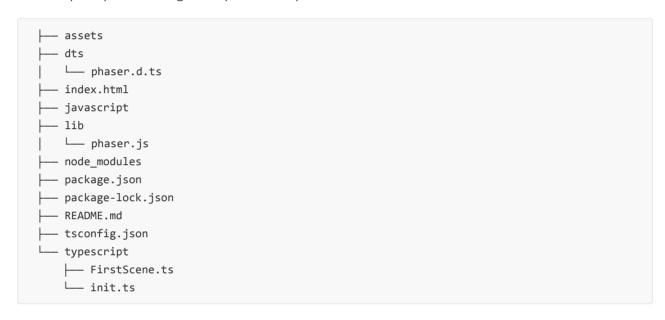
## Template para projetos Phaser 3 no Visual Studio Code

## Para usar este template

1. Este template possui as seguintes pastas e arquivos:



- 2. Para criar um novo jogo, deverá ser alterado:
  - No arquivo index.html, alterar o título da janela e eventualmente cores, títulos etc que serão parte do fundo do jogo;
  - Na pasta typescript, alterar na configuração (GameConfig) a largura e altura da área do jogo (width e height), a lista de cenas (scene), o título (title) e a versão (version);
  - Na pasta typescript, alterar o conteúdo do arquivo FirstScene.ts para alterar o código da primeira cena do jogo. Todo jogo tem que ter no mínimo uma cena. Pode-se adicionar outras cenas depois;
  - Adicionar à pasta assets, imagens e sons do jogo.
- 3. Para compilar o jogo. Este template já inclui uma instalação do compilador Typescript. Para compilar um projeto, abrir um terminal na pasta raiz do projeto e então executar npm run tsc. Este comando executará o Typescript sobre os arquivos do jogo que estão na pasta typescript e criará na pasta javascript um único arquivo com nome game.js, que já está incluído no arquivo index.html. O Typescript ficará ativo, recompilando qualquer modificação que você faça no jogo até que se digite CTRL+C para interrompê-lo. Depois basta reexecutar o comando npm run tsc para voltar a recompilar o projeto.
- 4. Para executar seu jogo. Este template já contém um servidor de testes, <a href="http-server">http-server</a>. Para executá-lo, abrir um terminal na pasta raiz do projeto e nele executar node run http-server ./ -c-1. Verificar o número da porta (port) que aparecer no terminal. Depois, executar o jogo abrindo um navegador (de preferência o Chrome ou Firefox) e utilize a url localhost:porta (por exemplo localhost:8080);