



Godot: plataformaPixel TileMap

Prof. Thiago Felski Pereira, MSc.

Visão Geral

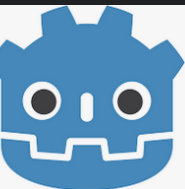
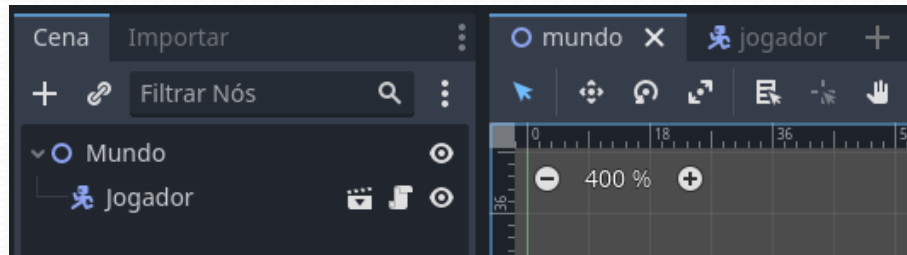
- Nessa continuação iremos melhorar a maneira que desenhemos os mapas.
 - Sem esses recursos, desenhar os mapas é uma tarefa muito mais árdua do que artística, mesmo usando recursos como `ctrl+c` / `ctrl+d` para duplicar um ou mais blocos.
- Bibliografia
 - <https://www.kenney.nl/assets/pixel-platformer>
 - <https://youtu.be/f3WGFwCduY0>



[2]

Cena: Mundo

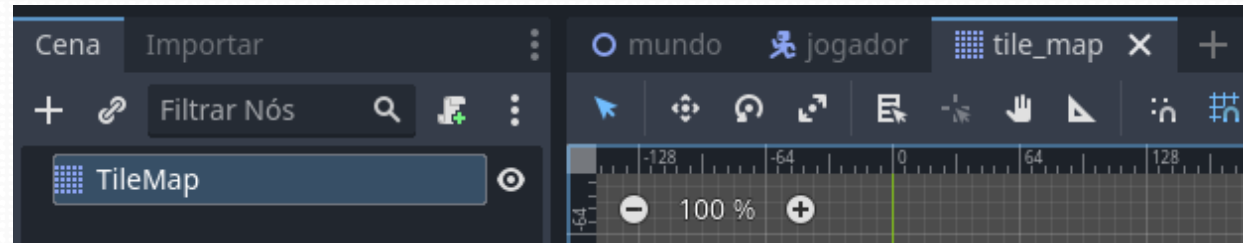
- Vamos parar de utilizar blocos individuais para construir nossos cenários, para isso:
 - Delete todos os blocos da cena mundo.
 - Delete a própria cena Bloco.
 - Se ficar com medo crie uma cópia do seu projeto para não perder o que fez até agora.
 - Nosso mundo após deletar os itens Bloco e a própria cena bloco do nosso projeto.



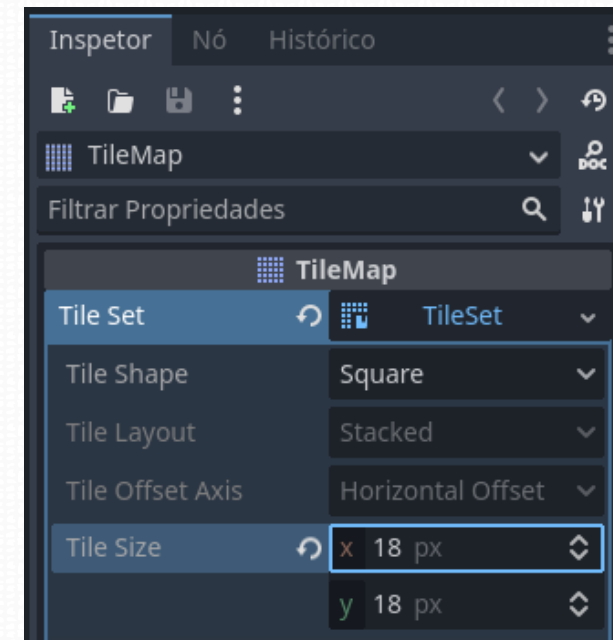
3

Cena: TileMap

- Crie uma nova Cena.
- Adicione um nó do tipo **TileMap**.
- Salve a Cena.

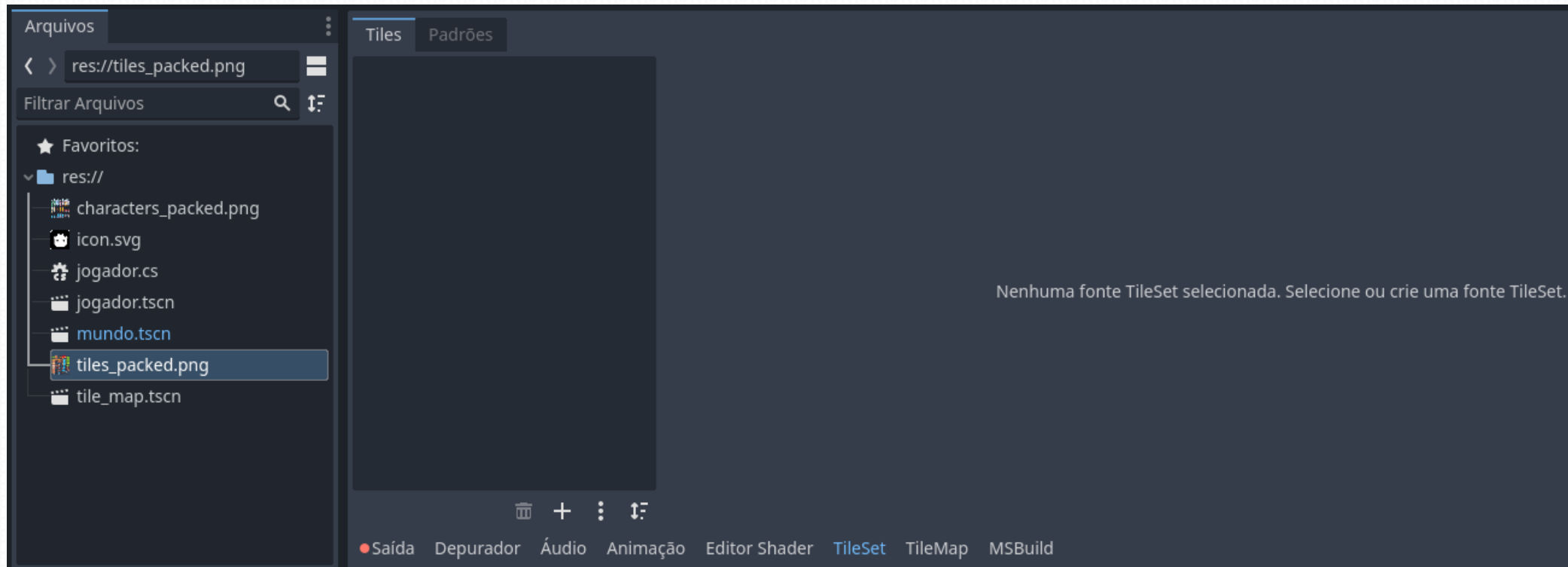


- Configure o **TileMap**:
 - No Inspetor->Tile Set adicione Novo TileSet
 - Modifique o Tile Size x e y para 18 px.



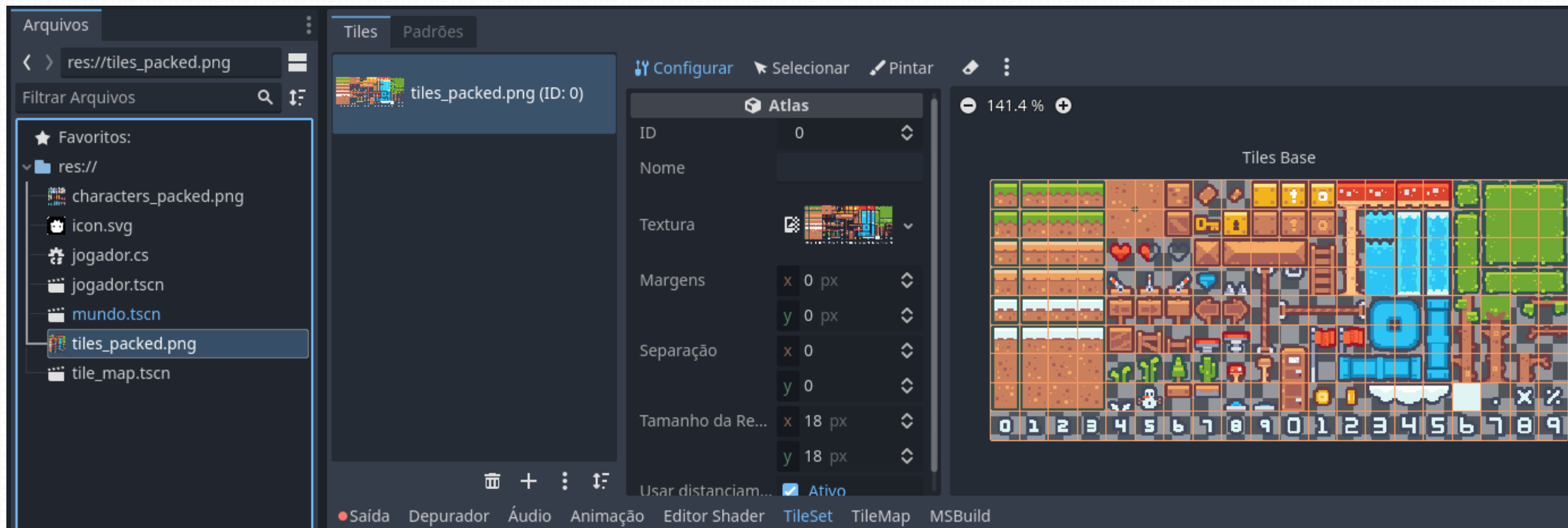
Cena: TileMap

- Arraste tiles_packed.png para o quadro de Tiles que acabou de abrir.
 - Antes.



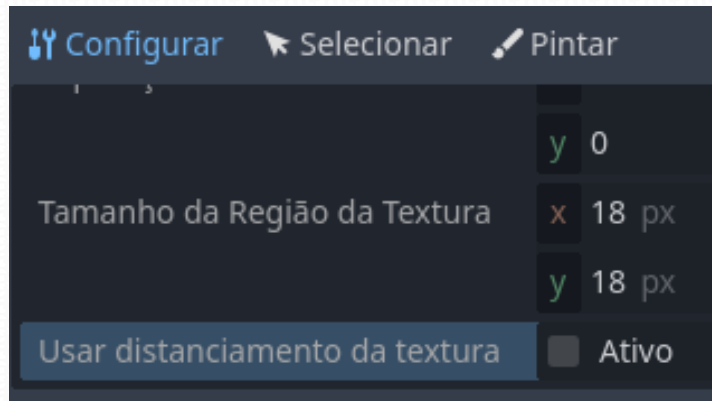
Cena: TileMap

- Arraste tiles_packed.png para o quadro de Tiles que acabou de abrir.
 - Depois.

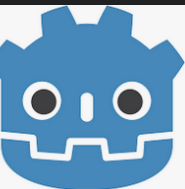
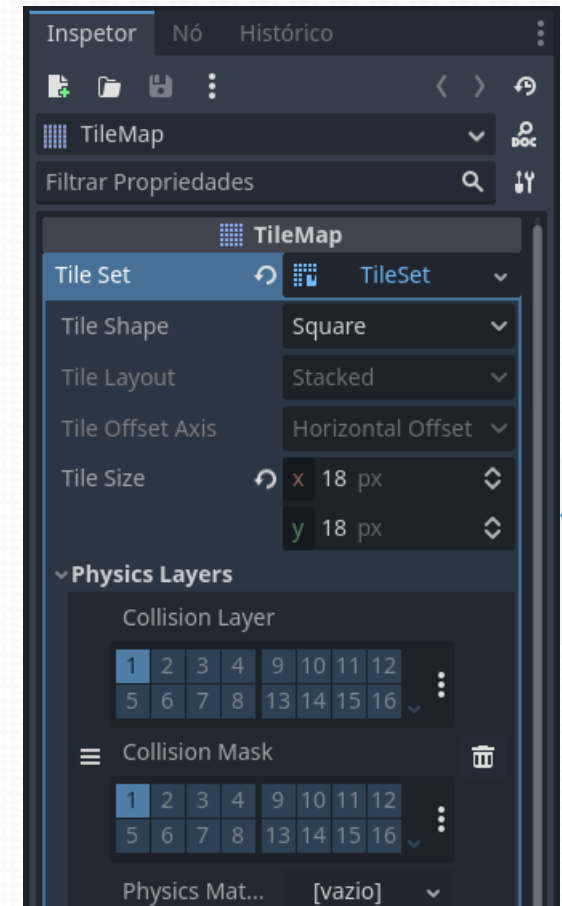


Cena: TileMap

- Desabilite a função, usar distanciamento da textura
 - Isso permitirá que os Blocos se conectem mais harmoniosamente.



- Adicionando colisão aos nossos Blocos do TileMap.
 - Inspetor -> PhysicsLayers -> Adicionar Elemento
 - Agora os Blocos do TileSet podem ter física.
 - Necessário para colidirmos com esses blocos.



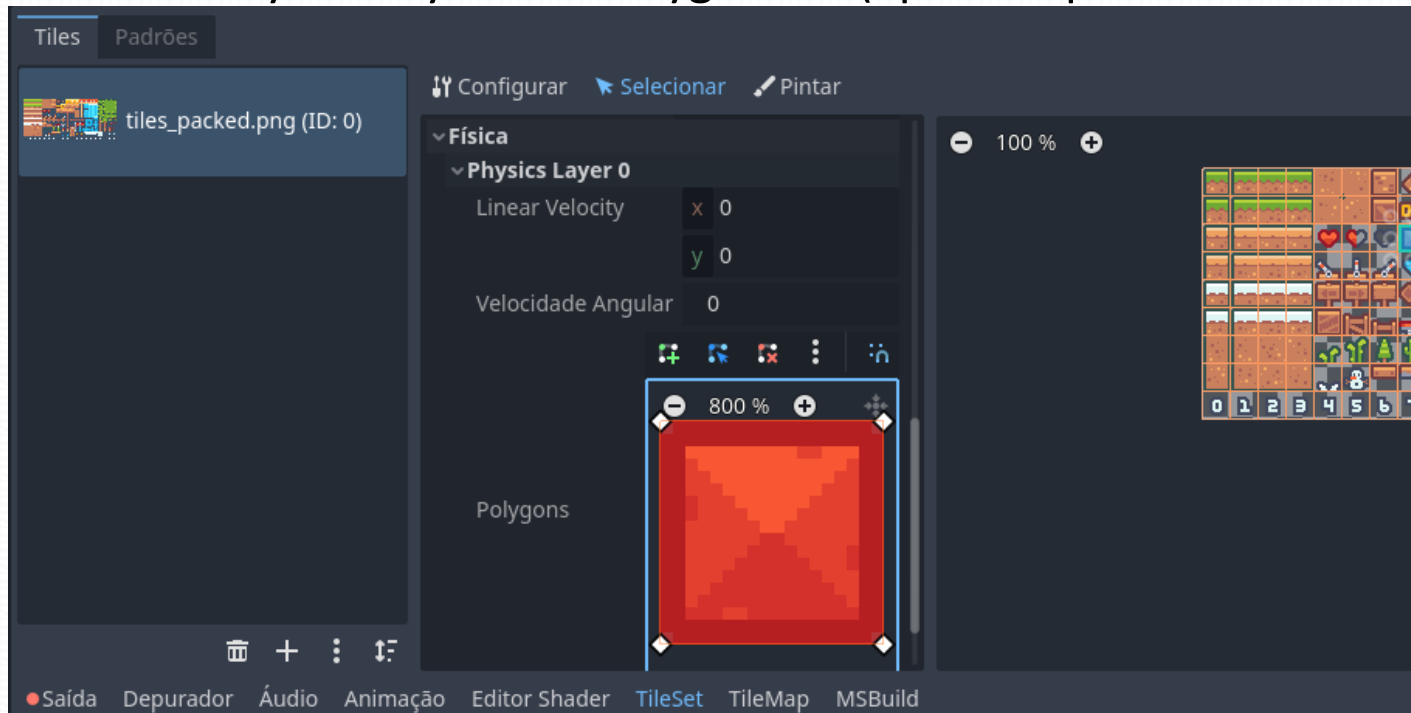
[7]



UNIVALI

Cena: TileMap

- Selecione **um ou mais** Blocos do TileSet e defina a área de colisão em:
 - Física -> Physics Layer 0 -> Polygons -> (aperte F para selecionar toda área)

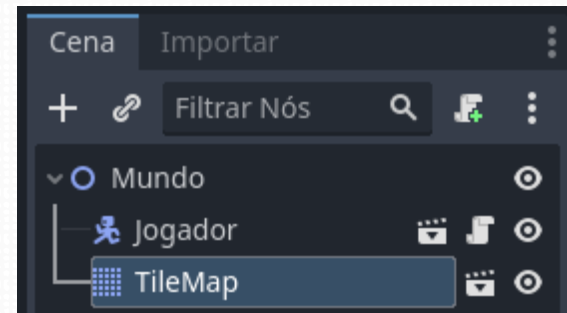


- A imagem mostra o processo sendo feito com apenas um Bloco, mas é possível selecionar vários de uma vez para acelerar o processo.



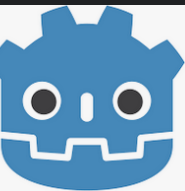
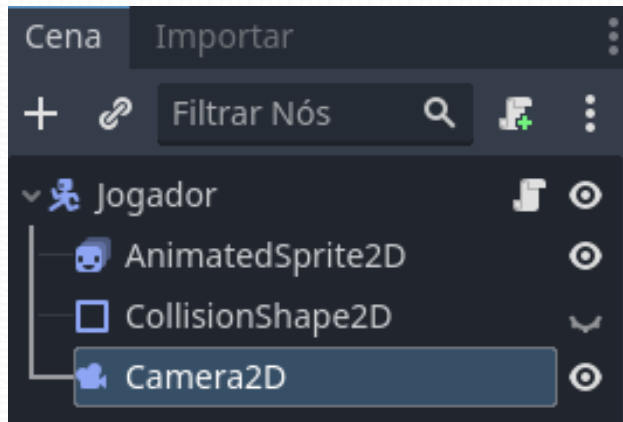
Cena: Mundo

- Adicione a cena **TileMap** como cena filha da cena **Mundo**.
- Desenhe a cena Mundo
 - Selecione um ou mais blocos no TileMap da cena Mundo.
 - Para desenhar vários blocos livremente: basta manter o botão esquerdo do mapa apertado.
 - Para desenhar uma linha de blocos: basta manter o botão esquerdo do mapa e o shift para formar uma linha.
 - Para desenhar quadrados de blocos use ctrl+shift.
 - Para apagar algo que não gostou, basta utilizar a opção de borracha no TileSet.



Cena: Jogador

- Agora que nossos mapas terão um tamanho maior do que nos nossos testes iniciais, iremos adicionar uma Camera2D ao Jogador.
 - Adicione um Nó filho ao Jogador do Tipo Camera2D.



Cena: Mundo

- **AC2 – Criação de um mapa elaborado**

- Crie um mundo bem elaborado com:
 - Blocos que servirão de chão/plataforma.
 - Blocos que servirão apenas de fundo para dar vida ao nosso cenário.
 - Blocos sem colisão que o jogador passará por trás.
 - Por exemplo: passar por trás da água e passar por trás das folhas das árvores.
 - Para isso você pode ter na cena mundo uma estrutura com TileMap / Jogador / TileMap2.
 - Blocos com animação
 - Pelo menos um bloco deverá ser animado.
 - Por exemplo uma bandeira indicando o fim do mapa que se move utilizando AnimatedSprite2D e um Script para dar play na animação.





(12)



UNIVALI