

Part 1 - Introduction

By *Richard Davey* on 20th February 2018 @*photonstorm*



Bem-vindo ao nosso primeiro tutorial 'Fazendo um jogo com Phaser 3'. Nós vamos como criar um pequeno jogo sobre um jogador correndo e pulando por plataformas, colecionando estrelas e evitando os inimigos. Ao passar por este processo, vamos ver alguns dos principais recursos do framework.

O que é Phaser?

Phaser é um framework de jogos que visa ajudar os desenvolvedores a criarem jogos poderosos, multi-navegadores, muito rápido. Foi criado especificamente para aproveitar os benefícios dos navegadores modernos, tanto para desktop quanto para dispositivos móveis. O único requisito do navegador é suporte do elemento canvas.

Requisitos

Baixe este arquivo zip que contém cada passo deste tutorial em códigos e asset acompanham.

Você necessita ter um conhecimento muito básico de JavaScript.

Além disso certifique-se de que você passou pelo [Guia de primeiros passos](#), ele como fazer o download do framework, configurar um ambiente de desenvolvimento dará uma visão da estrutura de um projeto da Phaser e de suas principais funções.

Se você já seguiu o Guia de Introdução, você fez o download do Phaser e deixou configurado, pronto para codificar. Faça o download dos assets deste tutorial e descompacte-os em sua pasta raiz da web.

Abra a página [part1.html](#) no seu editor preferido e vamos dar uma olhada mais no código. Depois de um pequeno HTML inicial o qual inclui o Phaser, a estrutura se parecerá com isso:

```
var config = {
  type: Phaser.AUTO,
  width: 800,
  height: 600,
  scene: {
    preload: preload,
    create: create,
    update: update
  }
};

var game = new Phaser.Game(config);

function preload ()
{
}

function create ()
{
}

function update ()
{
}
```

O objeto *config* é por onde você configura seu jogo no Phaser. Existem muitas propriedades que podem ser colocadas nesse objeto e, à medida que você expande seu conhecimento do Phaser, você encontrará mais delas. Mas neste tutorial vamos apenas definir

renderizador, as dimensões e uma Scene padrão.

Uma instância de um objeto Phaser.Game é atribuída a uma variável local chamada game. O objeto de configuração é passado para ela. Isso iniciará o processo de dar vida ao jogo.

No Phaser 2, o objeto `game` agia como o gateway para quase todos os sistemas. No Phaser 3, esse caso não é mais vantajoso armazenar a instância do jogo em uma variável global.

A propriedade `type` pode ser `Phaser.CANVAS`, `Phaser.WEBGL` ou `Phaser.AUTO`. Isso define o contexto de renderização que você pode usar para o seu jogo. O valor recomendado é `Phaser.AUTO`, o qual tenta automaticamente usar o WebGL, mas se o navegador ou dispositivo não suportar, ele voltará ao Canvas. O elemento canvas que o Phaser usará será o primeiro encontrado no documento no momento em que o script foi chamado, mas você também pode especificar um contêiner pai na config do jogo, caso queira.

As propriedades `width` e `height` definem o tamanho do elemento canvas que será criado. Neste caso, 800 x 600 pixels. Seu mundo no jogo pode ser de qualquer tamanho que você quiser, mas essa é a resolução em que o jogo será exibido.

A propriedade `scene` do objeto de configuração será abordada em maiores detalhes no próximo tutorial.