## Part 3 - World Building

By Richard Davey on 20th February 2018 @photonstorm

Por baixo dos panos <u>this.add.image</u> está criando um novo Game Object de In adicionando-o à lista de exibição atual da Scene. Esta lista é onde todos os seus Objects vivem. Você poderia posicionar a imagem em qualquer lugar e o Phase importaria. Claro, se estiver fora da região oxo a 800x600, você não o verá, pc "fora da tela", mas ainda existirá dentro da cena.

A cena em si não tem tamanho fixo e se estende infinitamente em todas as diresistema de câmera controla sua visualização e você pode mover e aplicar zoon que está ativa conforme necessário. Você também pode criar novas câmeras p visualizações da cena. Este tópico está além do escopo deste tutorial, basta diz sistema de câmeras no Phaser 3 é significativamente mais poderoso do que na Coisas que não eram possíveis, agora são.

Por ora, vamos construir a Scene adicionando uma imagem de fundo e alguma plataformas. Aqui está a função create atualizada:

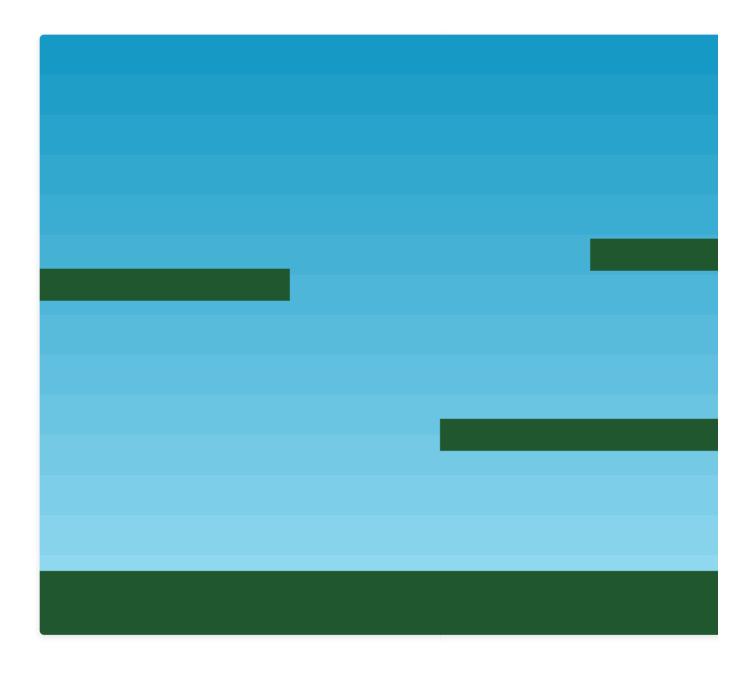
```
var platforms;
function create ()
{
    this.add.image(400, 300, 'sky');
    platforms = this.physics.add.staticGroup();
    platforms.create(400, 568, 'ground').setScale(2).refreshBody();
    platforms.create(600, 400, 'ground');
    platforms.create(50, 250, 'ground');
    platforms.create(750, 220, 'ground');
}
```

Em uma rápida olhada pelo código, você verá uma chamada para this physics significa que estamos usando o sistema Arcade Physics, mas antes que possar

precisamos adicioná-lo ao nosso Game Config para informar ao Phaser que no exige da física Arcade. Então, vamos atualizar-lo para incluir suporte à física. Ac configuração do jogo revisada:

```
var config = {
    type: Phaser.AUTO,
    width: 800,
    height: 600,
    physics: {
        default: 'arcade',
        arcade: {
            gravity: { y: 300 },
            debug: false
        }
    },
    scene: {
        preload: preload,
        create: create,
        update: update
    }
};
```

A nova adição é a propriedade <a href="physics">physics</a>. Com este código no lugar, o qual vocé encontrar no arquivo zip do tutorial como <a href="part4.html">part4.html</a>, se você executá-lo voc cena muito mais parecida com um jogo:



Temos um plano de fundo e algumas plataformas, mas como funcionam essas