

Part 2 - Loading Assets

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

Vamos carregar assets que precisamos para o nosso jogo. Você faz isso fazendo ao Phaser Loader dentro de uma função da Scene chamada [preload](#). O Phaser automaticamente por essa função quando for iniciado e carregará qualquer coisa nela.

Atualmente, a função [preload](#) está vazia. Altere para:

```
function preload ()
{
    this.load.image('sky', 'assets/sky.png');
    this.load.image('ground', 'assets/platform.png');
    this.load.image('star', 'assets/star.png');
    this.load.image('bomb', 'assets/bomb.png');
    this.load.spritesheet('dude',
        'assets/dude.png',
        { frameWidth: 32, frameHeight: 48 }
    );
}
```

Isto irá carregar 5 assets: 4 imagens e uma sprite sheet. Pode parecer óbvio para vocês, mas eu gostaria de mostrar o primeiro parâmetro, também conhecido como o asset (ou seja, 'sky', 'bomb'). Essa string é um link para o asset carregado e será usado no seu código para criar Game Objects. Você está livre para usar qualquer JavaScript válida como chave.

Exibir uma imagem

Para exibir uma das imagens que carregamos, coloque o seguinte código dentro de [create](#) :

```
this.add.image(400, 300, 'sky');
```

Você pode encontrar isso em [part3.html](#). Se você abri-lo em um navegador, v

uma tela de jogo com um plano de fundo de céu azul cobrindo-o:



Os valores 400 e 300 são as coordenadas x e y da imagem. Por que 400 e 300 no Phaser 3 todos os objetos do jogo são posicionados com base em seu centro padrão. A imagem de fundo tem 800 x 600 pixels de tamanho, por isso, se fôssemos centralizá-la em 0 x 0, veríamos apenas o canto inferior direito dela. Se o tamanho for 400 x 300 você verá ela toda.

Dica: Você pode usar setOrigin para mudar isso. Por exemplo, o código: `this.add.image(0, 0, 'sky').setOrigin(0, 0)` irá redefinir a posição da imagem para o canto superior esquerdo. No Phaser 2, isso foi conseguido através da propriedade anchor, mas no Phaser 3 são as propriedades originX e originY.

A ordem em que os objetos do jogo são exibidos corresponde à ordem em que foram criados. Então, se você deseja colocar um sprite de uma estrela acima do fundo, garantir que ele foi adicionado como uma segunda imagem, após a imagem do

```
function create ()  
{  
  this.add.image(400, 300, 'sky');  
  this.add.image(400, 300, 'star');  
}
```

Se você colocar a imagem estrela primeiro, ela será encoberta pela imagem