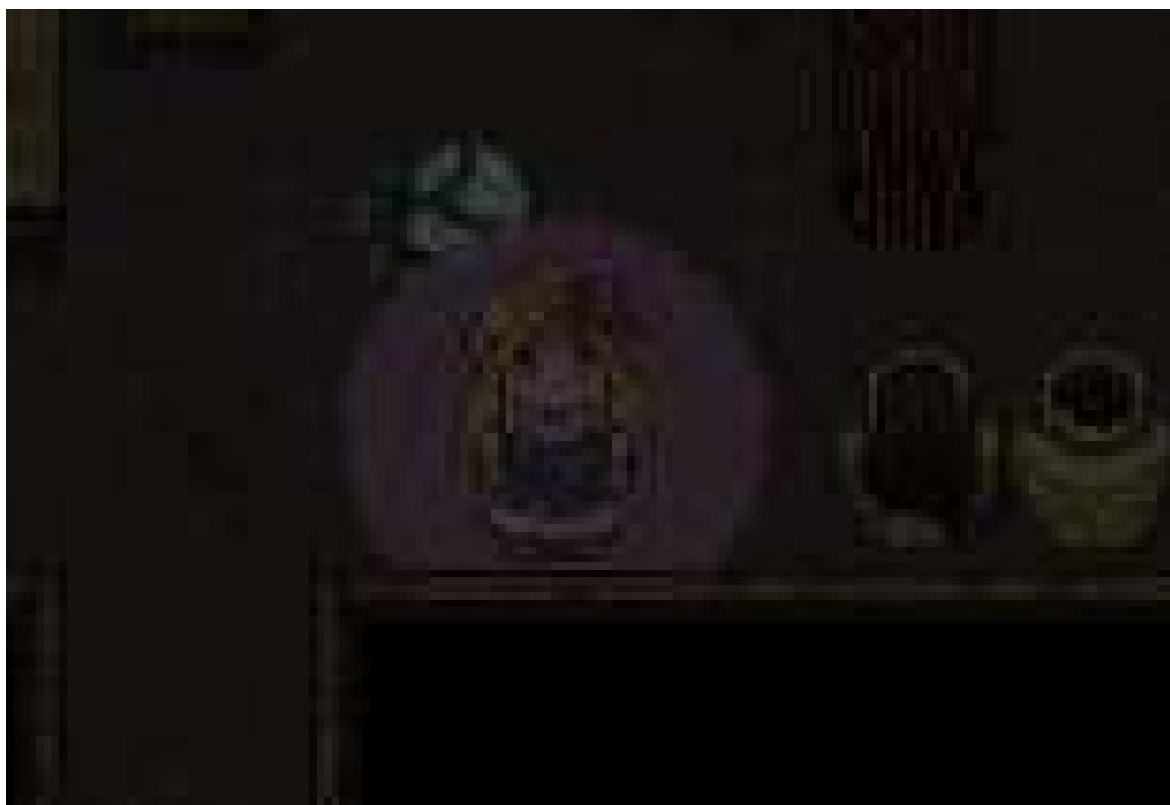
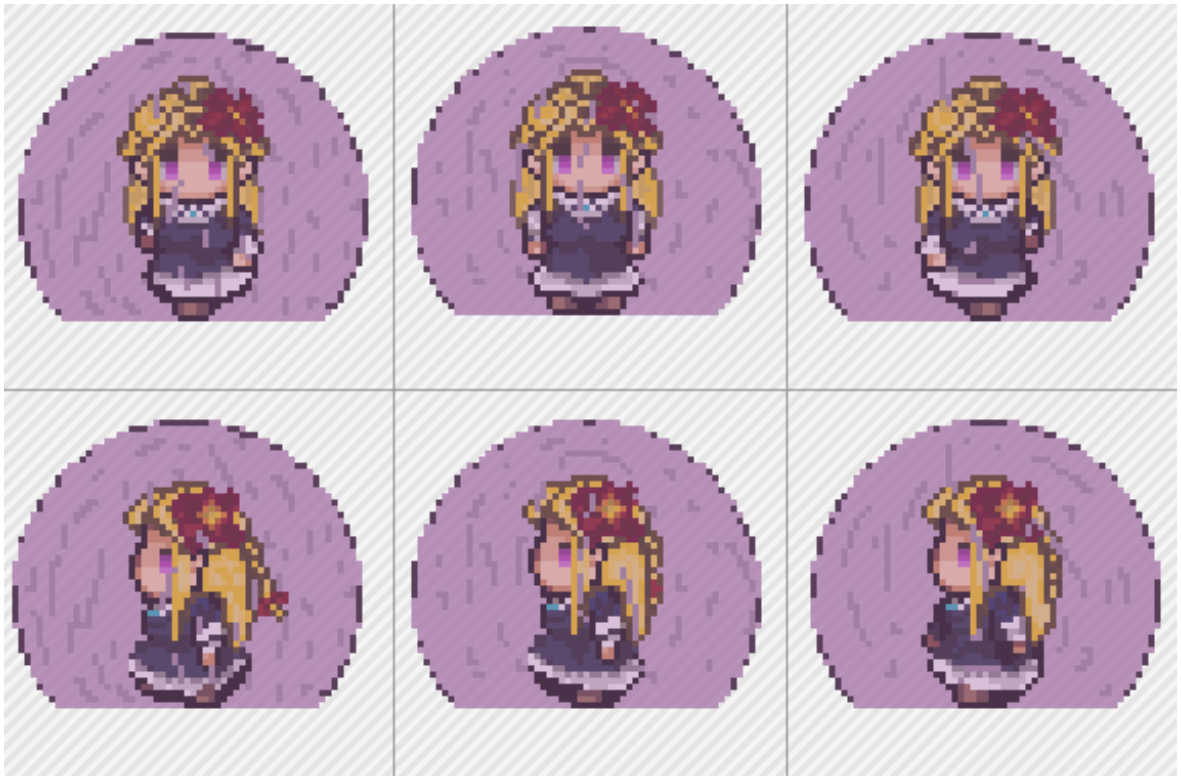


2.4.8 Esercizi

Exercise 1: Provare a implementare la barrier skill del nostro player.



legandola al tasto `D` della tastiera e utilizzando i frames già presenti nello spritesheet del player `chara_yui.png`.



Tutti i tilesheet necessari per l'esercizio sono disponibili nel progetto `Player [Exercise]`, all'interno della cartella `//01-godot-project-player/exercise` della repository `01-godot-projec` (37), discussa all'inizio del capitolo.