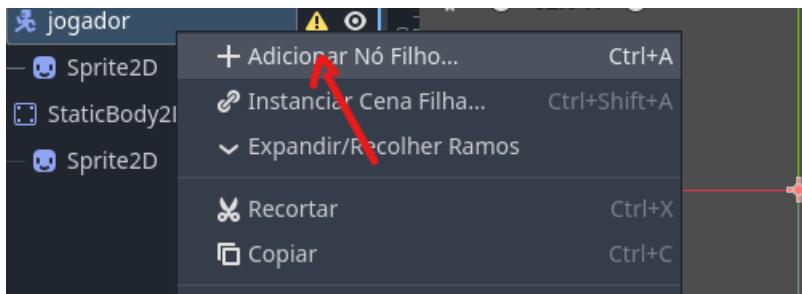
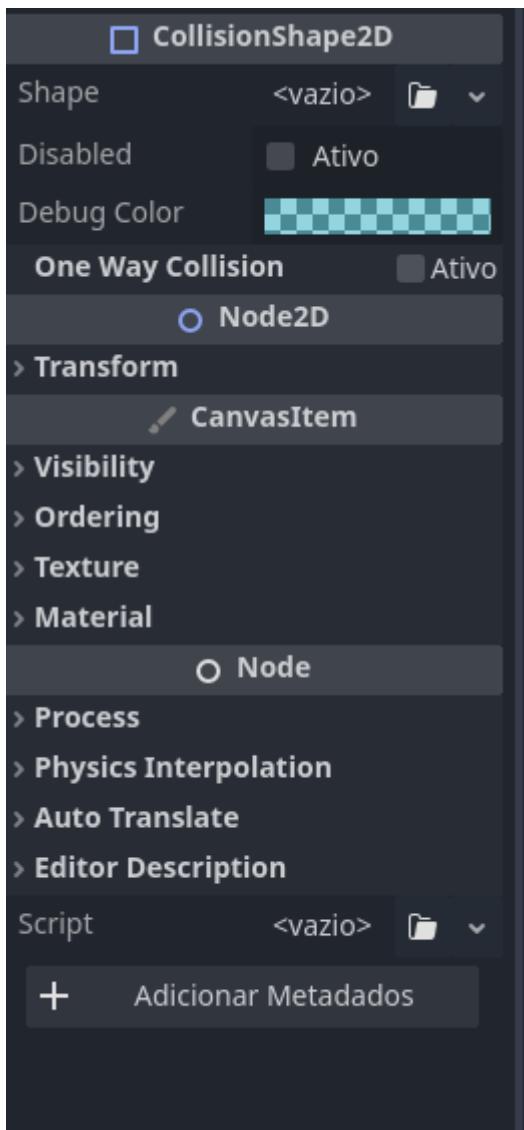


Parte 1 – Adicionar colisão ao player e ao chão e testar a movimentação

Passo 1: adicionar um collisionShape ao nosso jogador



Agora, clique no novo ícone chamado **CollisionShape** que surgiu no canto esquerdo da tela. Ao selecioná-lo, você verá que, no lado direito, aparecerá uma nova opção de configuração.

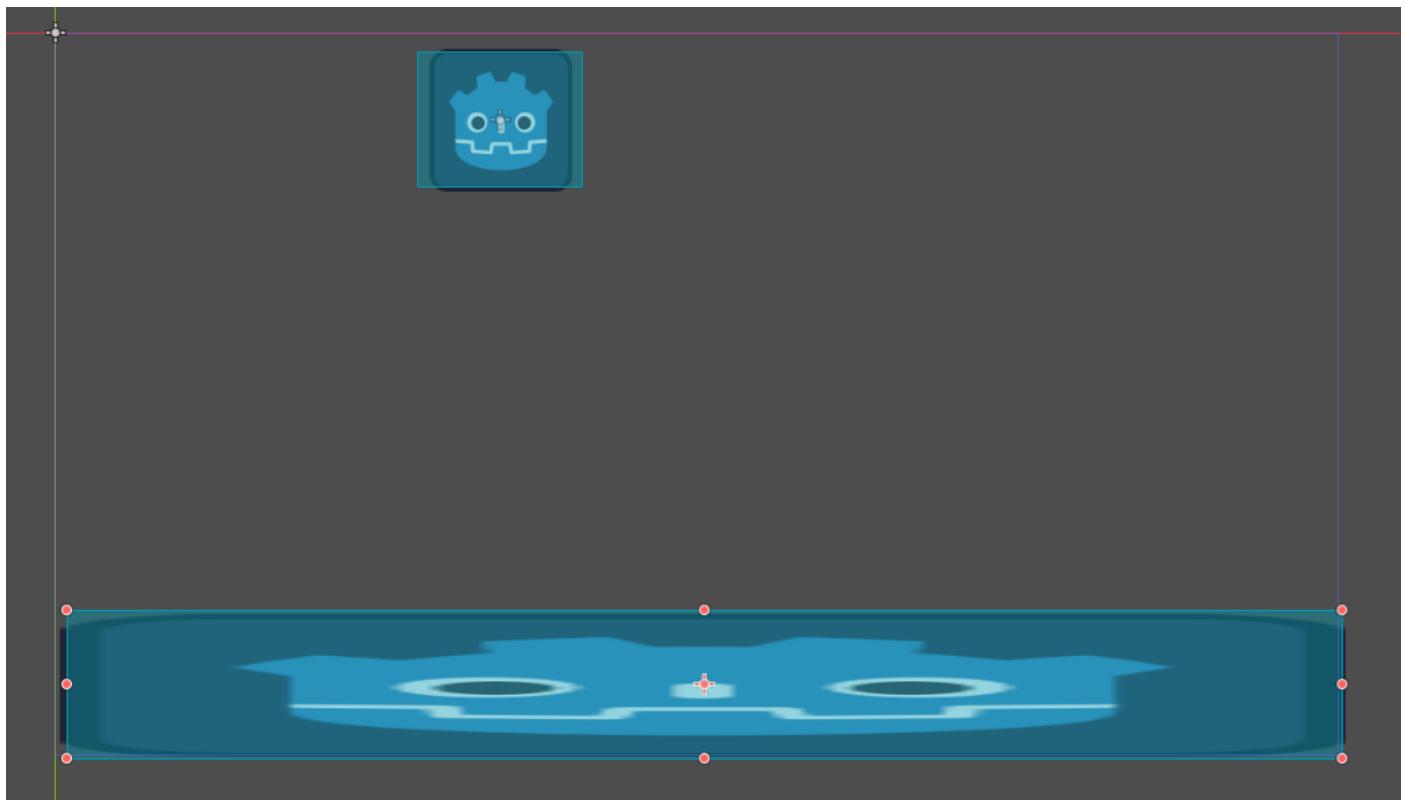


Clique onde está escrito **<vazio>** e selecione a **forma retangular**.

Após isso, aparecerá no centro da tela uma **caixa azul**, que representa o “corpo do jogador”. Você pode ajustá-la arrastando e posicionando-a sobre a imagem do personagem.

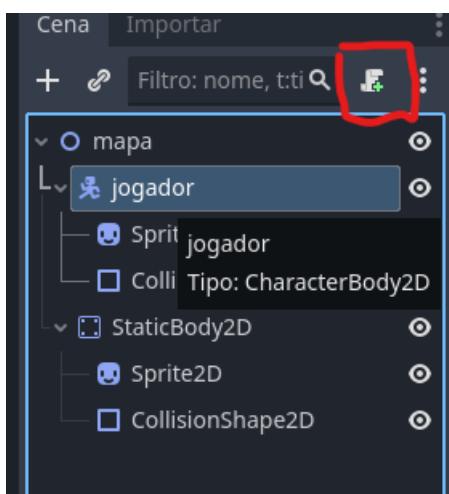
Repita o mesmo processo para o **StaticBody** (chão), adicionando também um CollisionShape e ajustando sua posição.

Ficando mais ou menos assim:



Agora, para fazer o jogador se mover na plataforma, basta seguir estes passos:

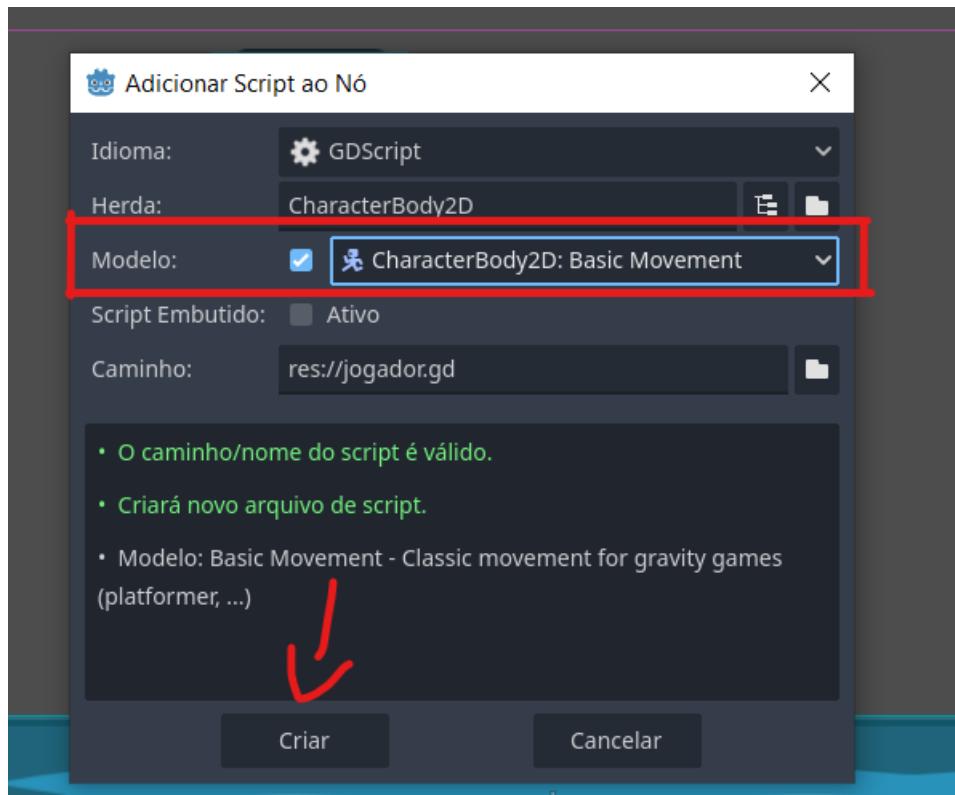
1. Clique no nome “jogador”, que está no lado esquerdo da tela.
2. Em seguida, clique no ícone indicado na imagem abaixo.



Após isso, uma pequena janela irá aparecer.

Verifique se o campo “modelo” está igual ao mostrado na imagem.

- Se estiver diferente, avise o professor.
- Se estiver igual, clique em **Criar**.



🎉 Pronto! Você acabou de criar seu primeiro jogador funcional!