MISSÃO GAME DEV

GUIA DO ALUNO • CRIE E PERSONALIZE SEU PRIMEIRO JOGO 2D

Bem-vindo à Missão da Coleta!

Nesta oficina, você vai conhecer um pouco sobre desenvolvimento de jogos e personalizar um jogo 2D usando o **Godot Engine**. Trabalhe em dupla, teste suas mudanças e use a criatividade.

OBJETIVO	CONTROLES
Controle o personagem com as setas e colete todas as moedas. Cada moeda aumenta a pontuação. Quando não restar nenhuma moeda, você vence!	← ↑ ↓ → Use as setas do teclado para movimentar o personagem.

1. Como abrir o jogo

1	Abra a pasta **01_Godot** no HD e execute o aplicativo Godot preparado pela equipe.
2	Na tela inicial do Godot, escolha **Import** (Importar).
3	Localize **02_Jogo**, abra **MissaoDaColeta** e selecione o arquivo **project.godot**.
4	Abra o projeto e aguarde a importação dos arquivos, se necessário.
5	Abra a cena **jogo.tscn** e pressione **F6** para executar a cena.

Atenção: cada dupla deve trabalhar na sua própria cópia. Não altere a cópia original reservada pela equipe.

2. Hora de personalizar!

Abra o arquivo **jogo.gd** no painel de arquivos do Godot. Encontre a linha indicada, faça a alteração e execute o jogo novamente para observar o resultado.

DESAFIO 1 • Aumente a velocidade

Encontre **velocidade** e troque o valor 250.0 por 400.0.

```
var velocidade = 400.0
```

DESAFIO 2 • Mude a cor do personagem

Encontre **cor_jogador** e substitua o código da cor azul pelo código abaixo.

```
var cor_jogador = Color("#e74c3c")
```

DESAFIO 3 • Mude a cor do cenário

Encontre **cor_cenario** e substitua o código da cor verde pelo código abaixo.

```
var cor_cenario = Color("#263b75")
```

DESAFIO 4 • Adicione uma moeda

Na lista chamada **moedas**, adicione esta posição antes do colchete que fecha a lista.

```
Vector2(350, 300),
```

3. Desafio bônus • Faça cada moeda valer 5 pontos

Encontre a linha que soma um ponto quando uma moeda é coletada e altere o valor de 1 para 5:

```
pontuacao += 5
```

4. Trabalhem em dupla

- Uma pessoa faz a alteração enquanto a outra acompanha e ajuda.
- Depois, troquem de função.
- Testem o jogo após cada mudança.
- Se algo der errado, tentem localizar o problema antes de continuar.

PARA CONVERSAR

1. Qual desafio foi mais interessante?
2. O que acontece quando mudamos os valores do código?
3. Que outra ideia vocês gostariam de adicionar ao jogo?

Parabéns! Você deu seus primeiros passos no desenvolvimento de jogos. Criatividade, lógica e trabalho em equipe fazem parte da programação.