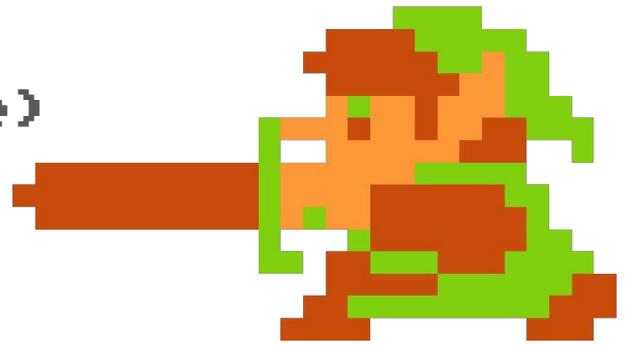


GODOT CRASHCOURSE

vom Anfänger für Anfänger

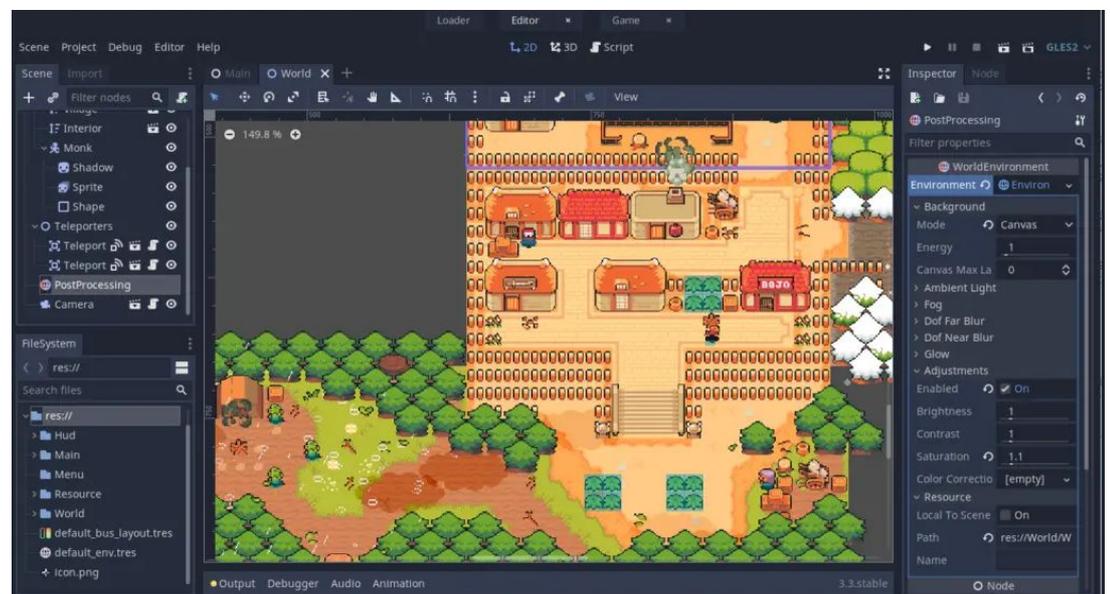
Lernt ein einfaches
2D-Game
(Top-Down-Zelda-Like)
zu kreieren in der
Godot Engine
(4.1 +)



```
1 extends CharacterBody2D
2
3 @export var speed: int = 150
4 @onready var animations = $AnimationPlayer
5
6 func handleInput():
7     var moveDirection = Input.get_vector("ui_left", "ui_right", "ui_up", "ui_down")
8     velocity = moveDirection * speed
9
10 func updateAnimation():
11     if velocity.length() == 0:
12         animations.stop()
13     else:
14         var direction = "Down"
15         if velocity.x < 0: direction = "Left" #if velocity movement on x axis is less than 0
16         elif velocity.x > 0: direction = "Right" #elif means otherwise if... x axis movement is more than 0
17         elif velocity.y < 0: direction = "Up" #y is minus so direction must be up
18
```

Eine
eintägige
Einführung in
die
Godot-Engine
und GDscript.

macht
euch mit
dem
Editor
vertraut



Zeitplan:

Start um 10 Uhr:

Vortrag über Godot Engine

11 Uhr:

Vorstellung Zielsetzung

Entwicklung 2D Game

(ein Top-Down-Spiel,
Zelda-Like)

11:15:

Vertrautmachen mit Interface

(eigenständiges Erkunden mit
Hilfestellung)

12:00 - 13:00 Uhr:

Mittagspause

13:00 - 14:30 Uhr:

Top Down Movement, Spritesheet

14:30 - 16:00 Uhr:

Collectables, Life Bar

16:00 - 17:00 Uhr:

Szenenwechsel (Ende)

Bonus Content wenn gewünscht

bis um 19:00 Uhr:

Angriffsanimation + Simple

Enemy AI