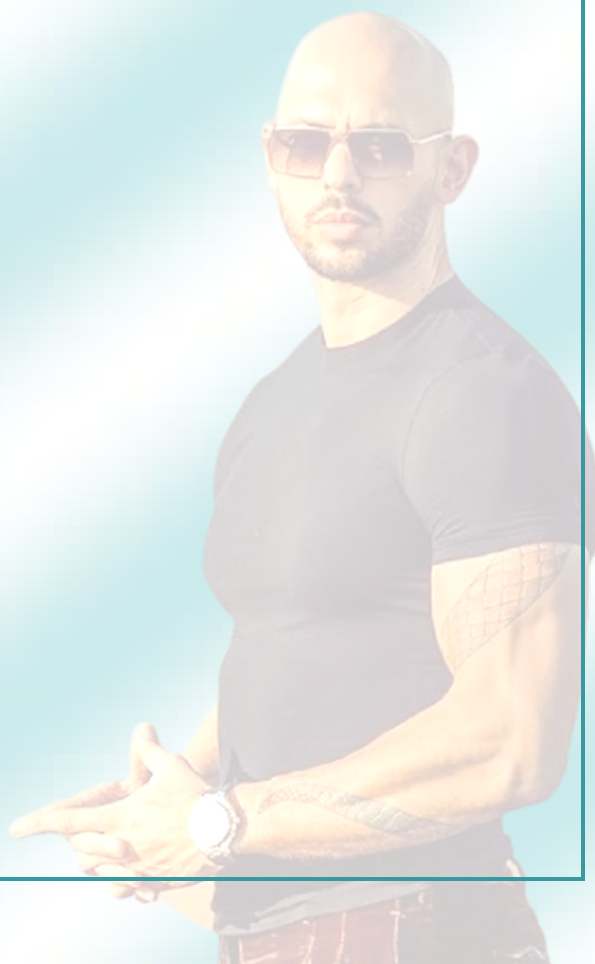


Содержание

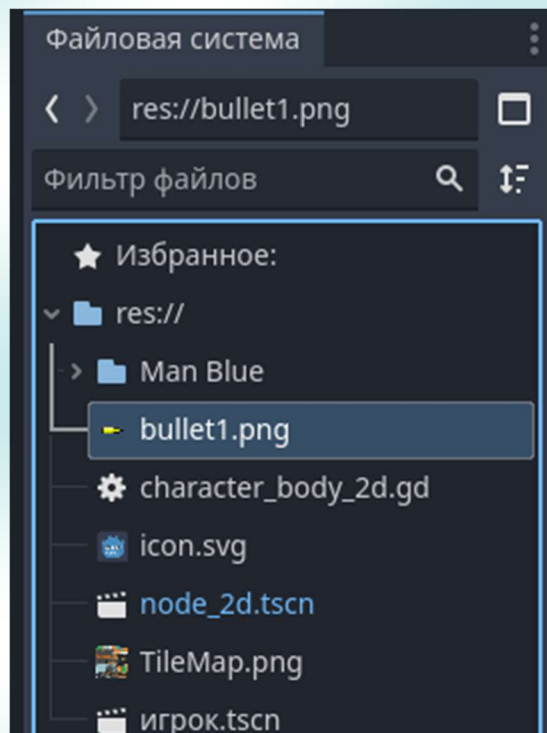
Создание пули	2
Обработка нажатия левой кнопки мыши	6
Редактирование персонажа	8



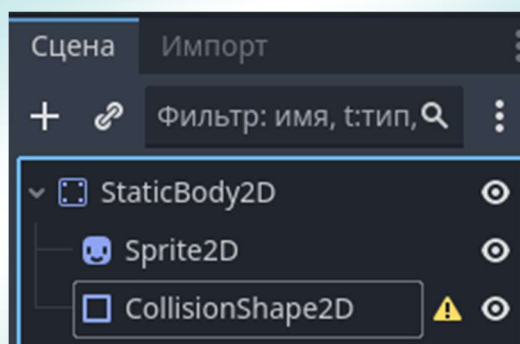
Создание пули

Для начала **загружаем картинку пули** в Godot. Для этого из папки с ресурсами **TDS** выбираем любую пулю из папки **Пули** и загружаем ее папку в Файловую систему Godot

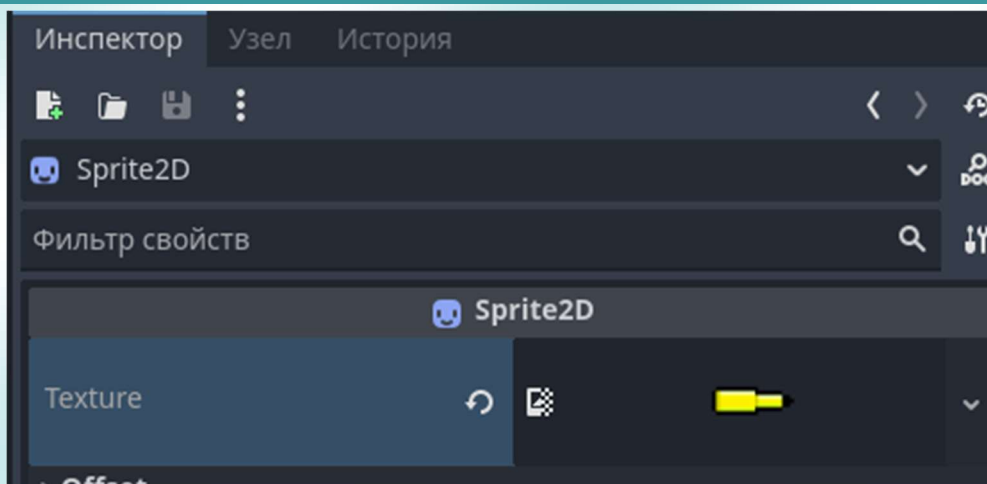
Я, например, выбрал и загрузил **bullet1.png**



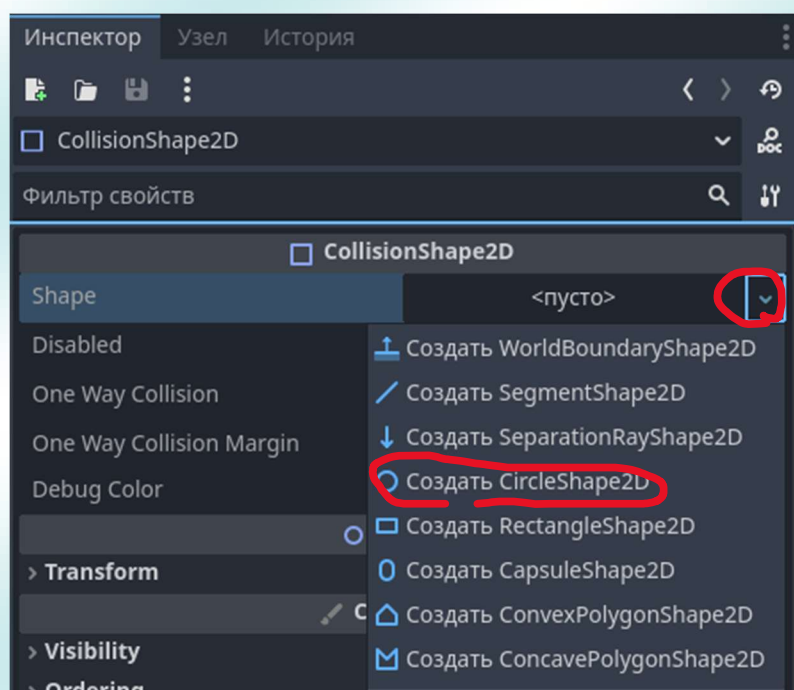
Теперь создаем новый объект пули со структурой:



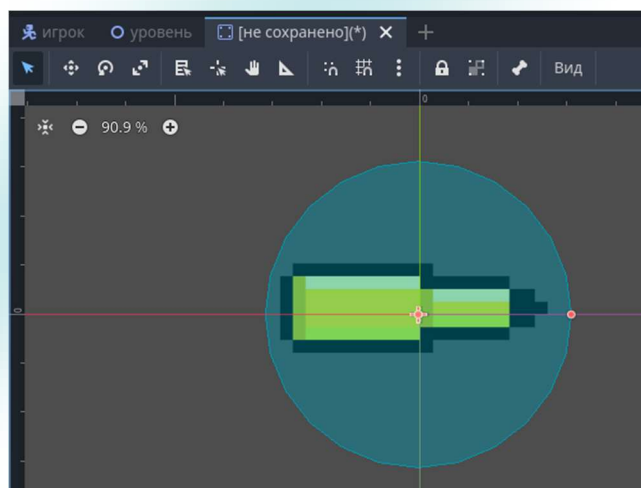
Для компонента **Sprite2D** в свойство **Texture** перетаскиваем картинку пули



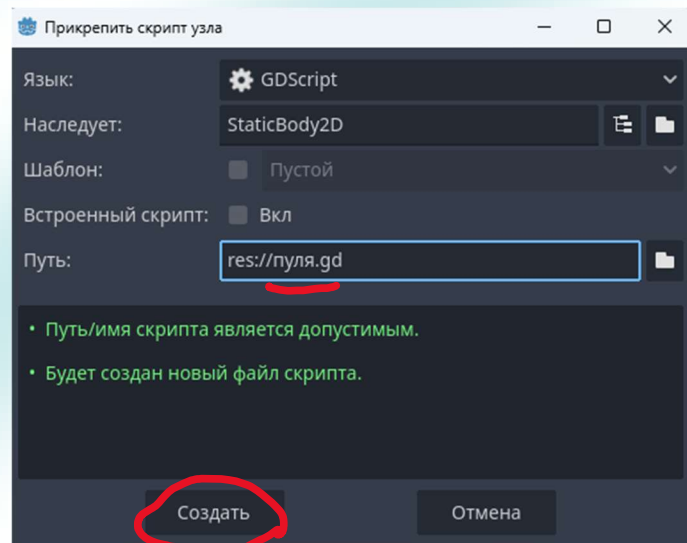
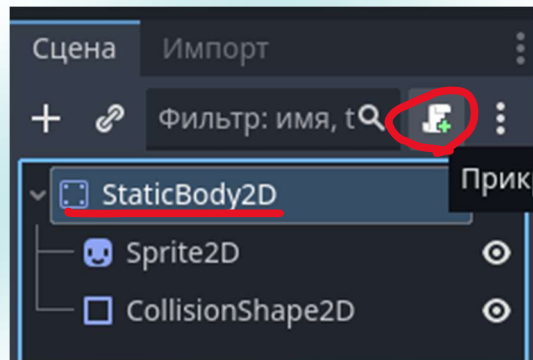
Для компонента **CollisionShape2D** в свойстве **Shape** выбираем нужную форму (Например, круг – **CircleShape2D**)



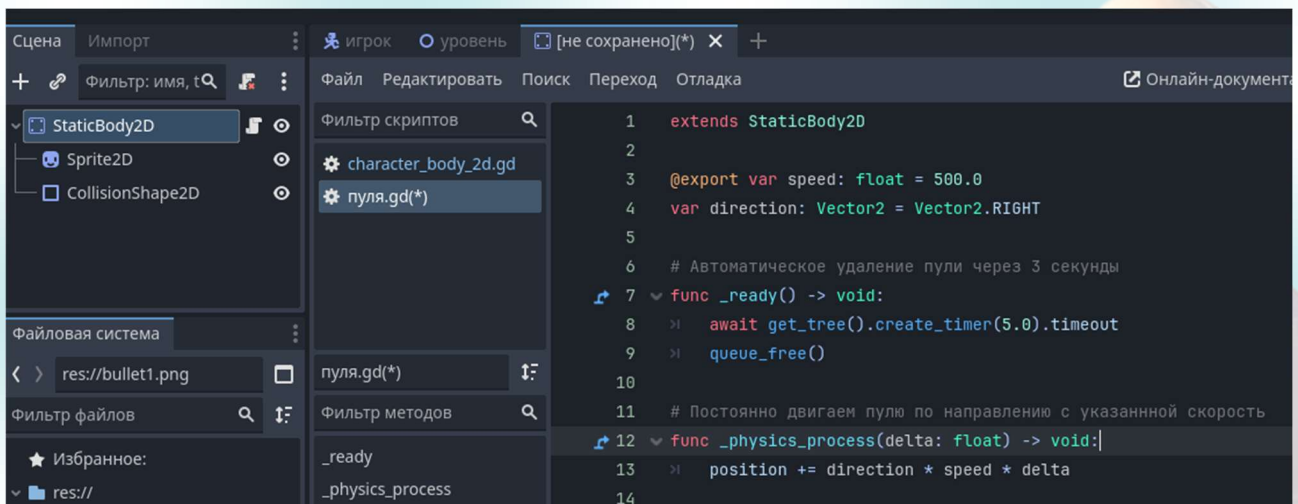
И подгоняем размер коллизии под размер пули



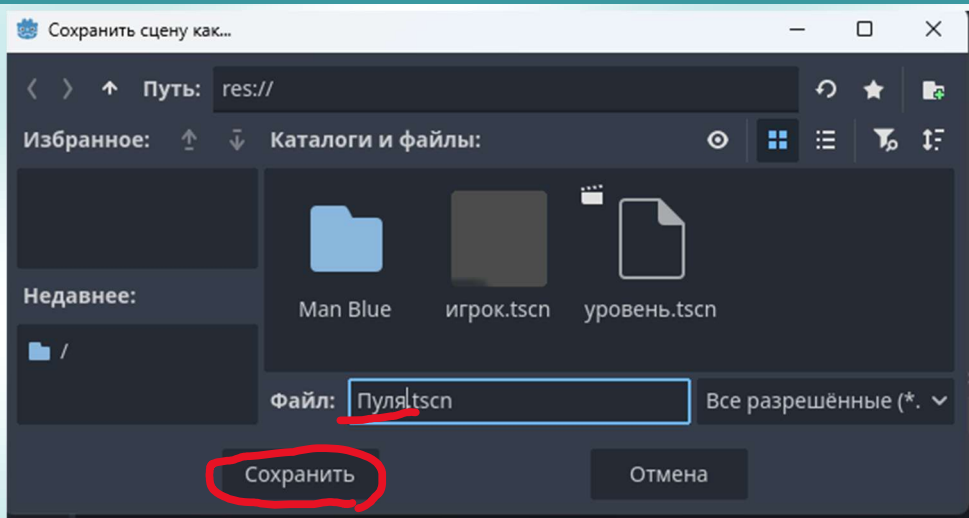
Теперь для компонента **StaticBody2D** создаем скрипт



Вставляем скрипт из файла **Скрипт пули**

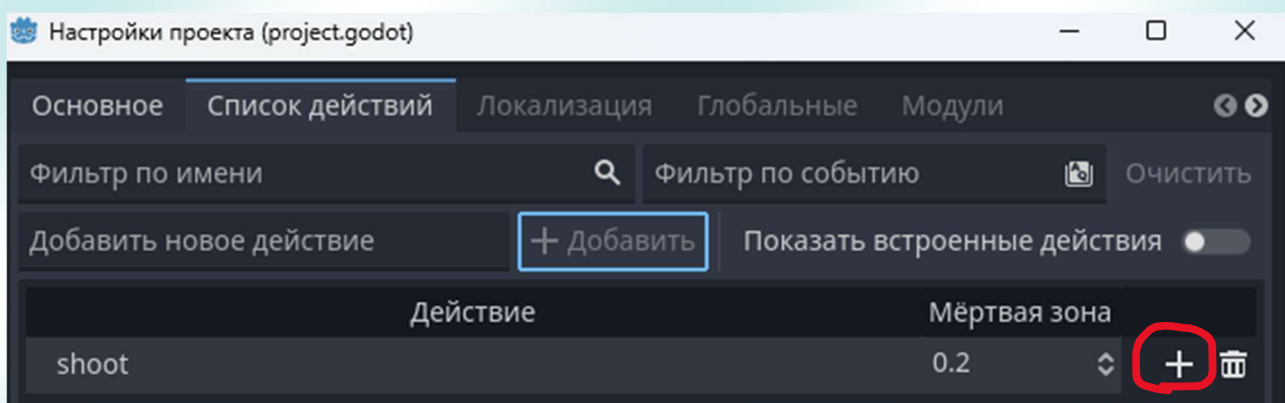
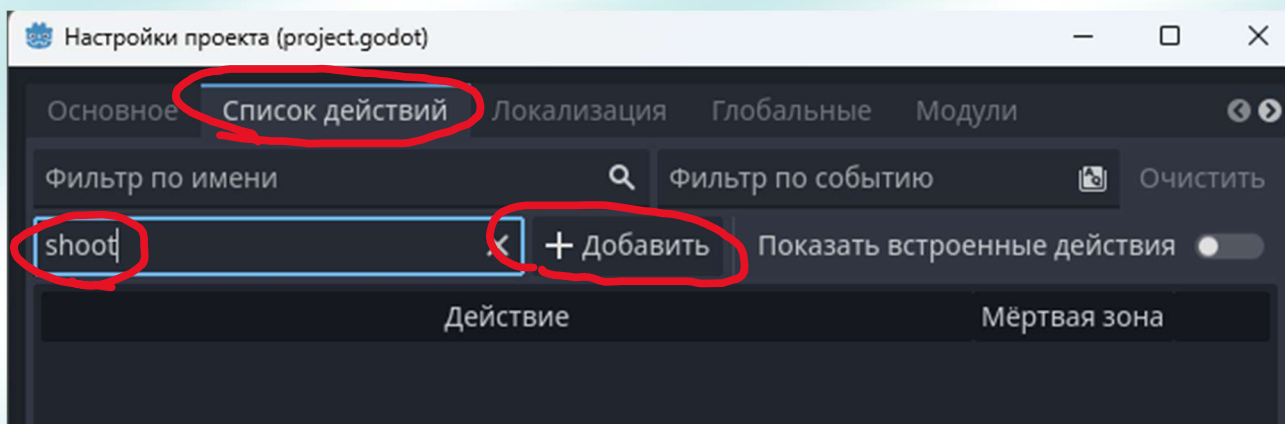
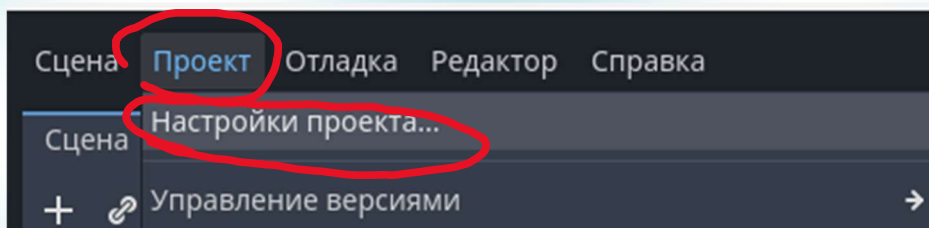


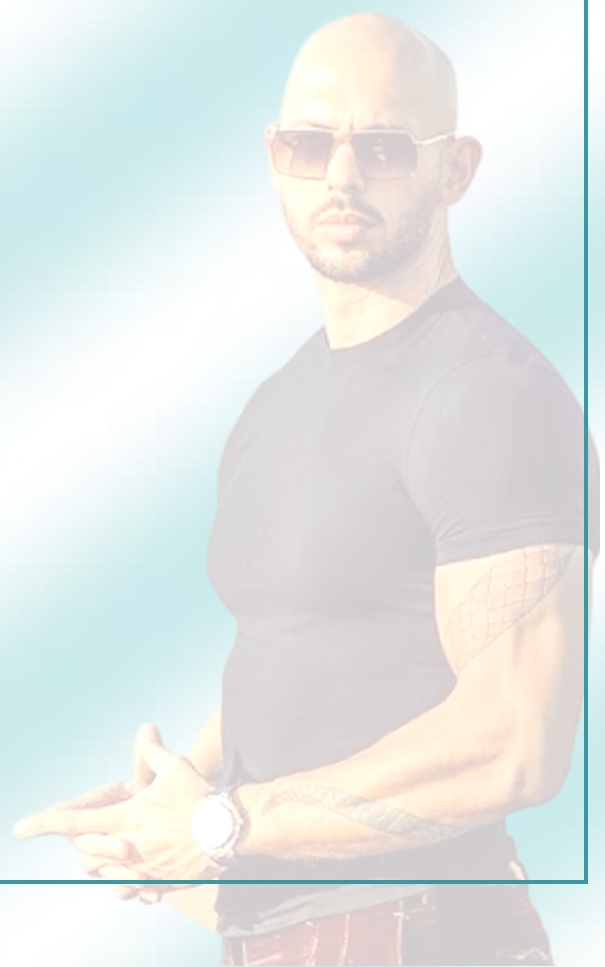
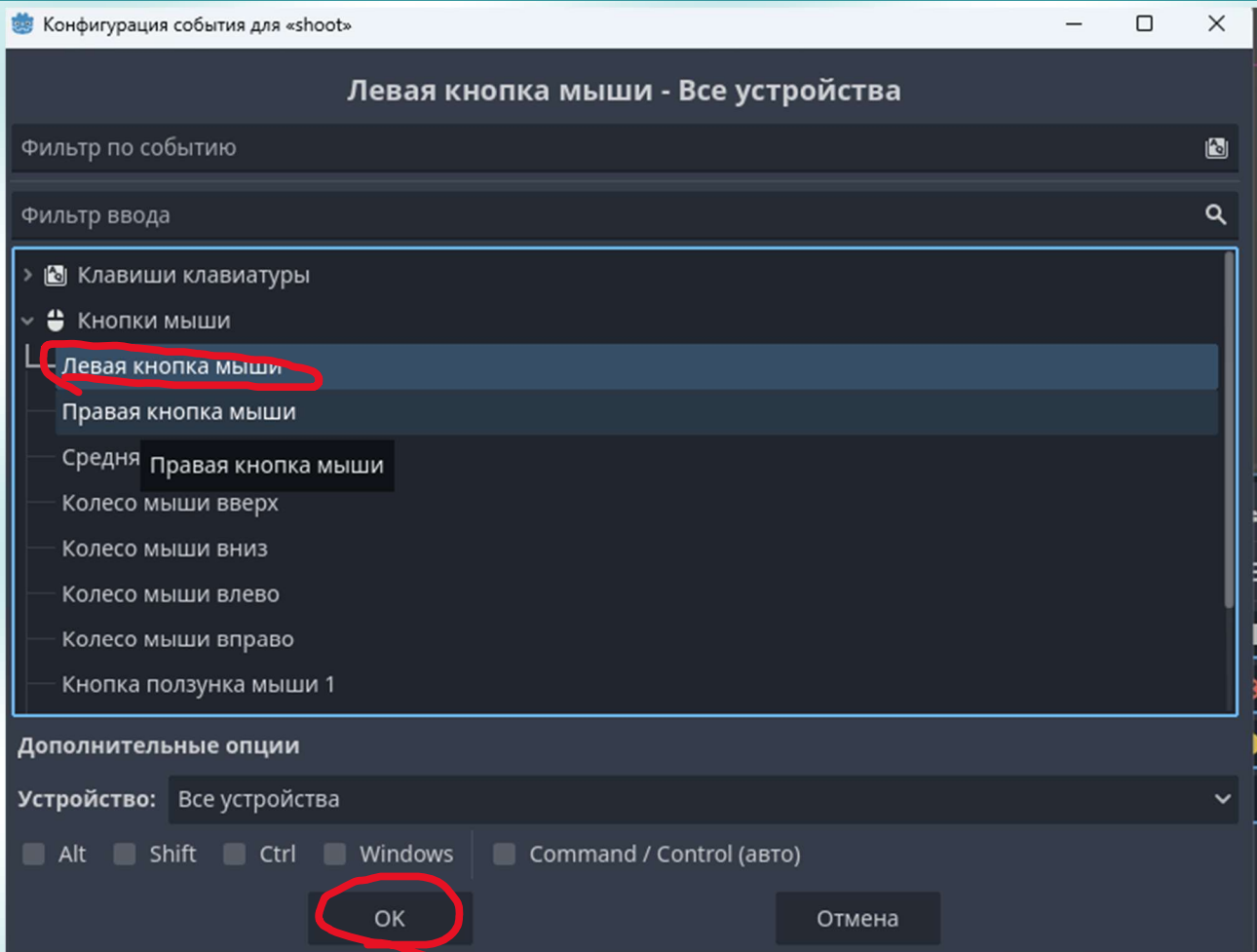
Сохраняем объект как пуля (нажав **Ctrl + S**)



Обработка нажатия левой кнопки мыши

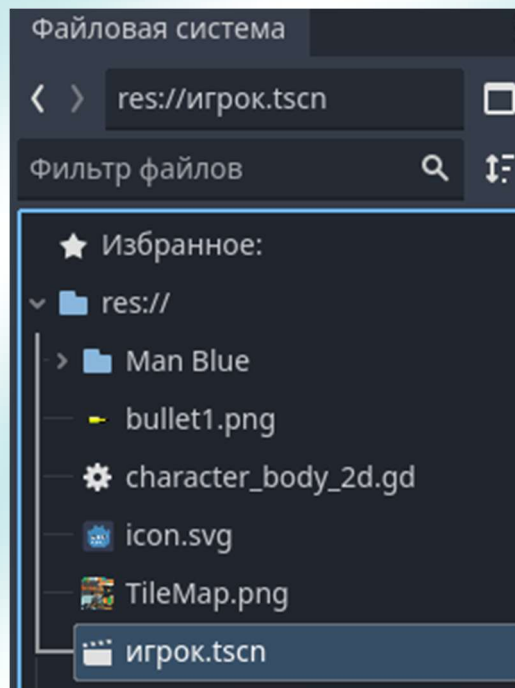
Добавим обработку нажатия левой кнопки мыши



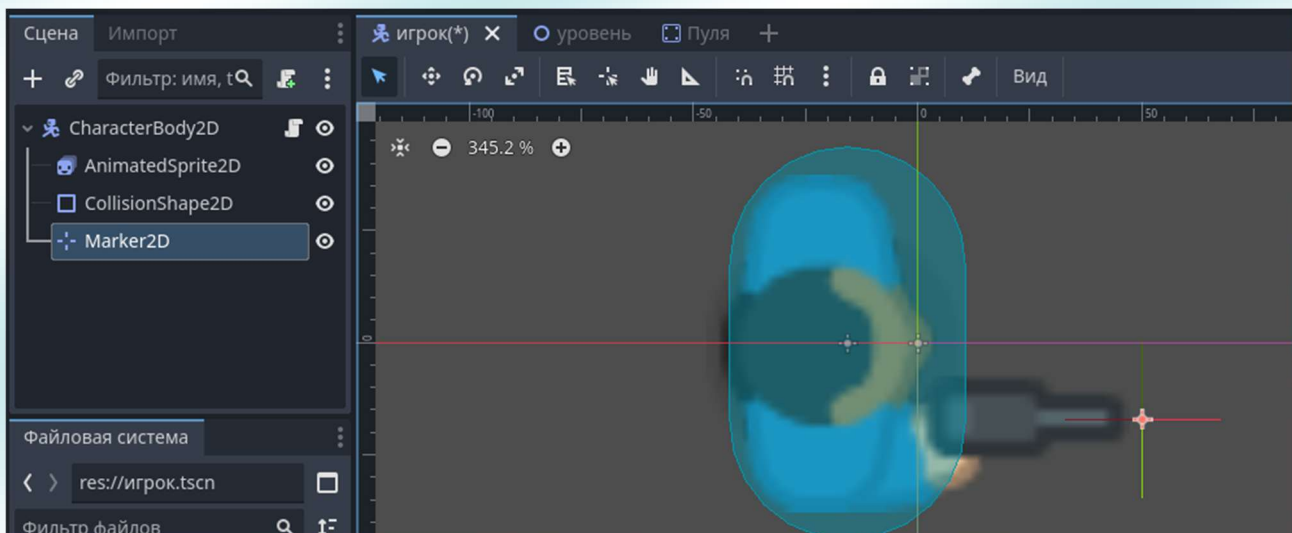


Редактирование персонажа

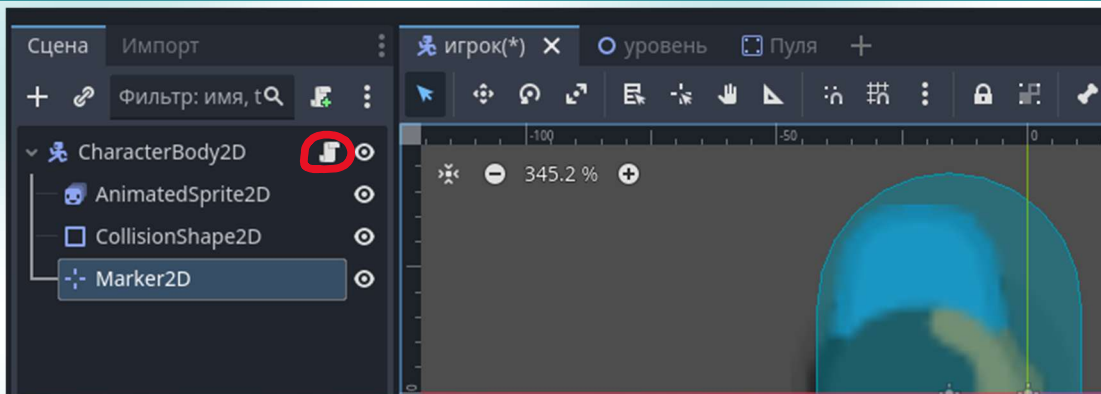
Через Файловую систему **открываем редактор своего персонажа** (Зависит от того, как вы его назвали - у меня персонаж называется `игрок.tscn`)



Добавляем персонажу в **CharacterBody2D** компонент **Marker2D** и ставим его на дуле оружия



Теперь меняем скрипт персонажа



Новый скрипт можно найти в файлике **Скрипт персонажа**

Запускаем игру и проверяем – теперь на левую кнопку мыши персонаж стреляет

