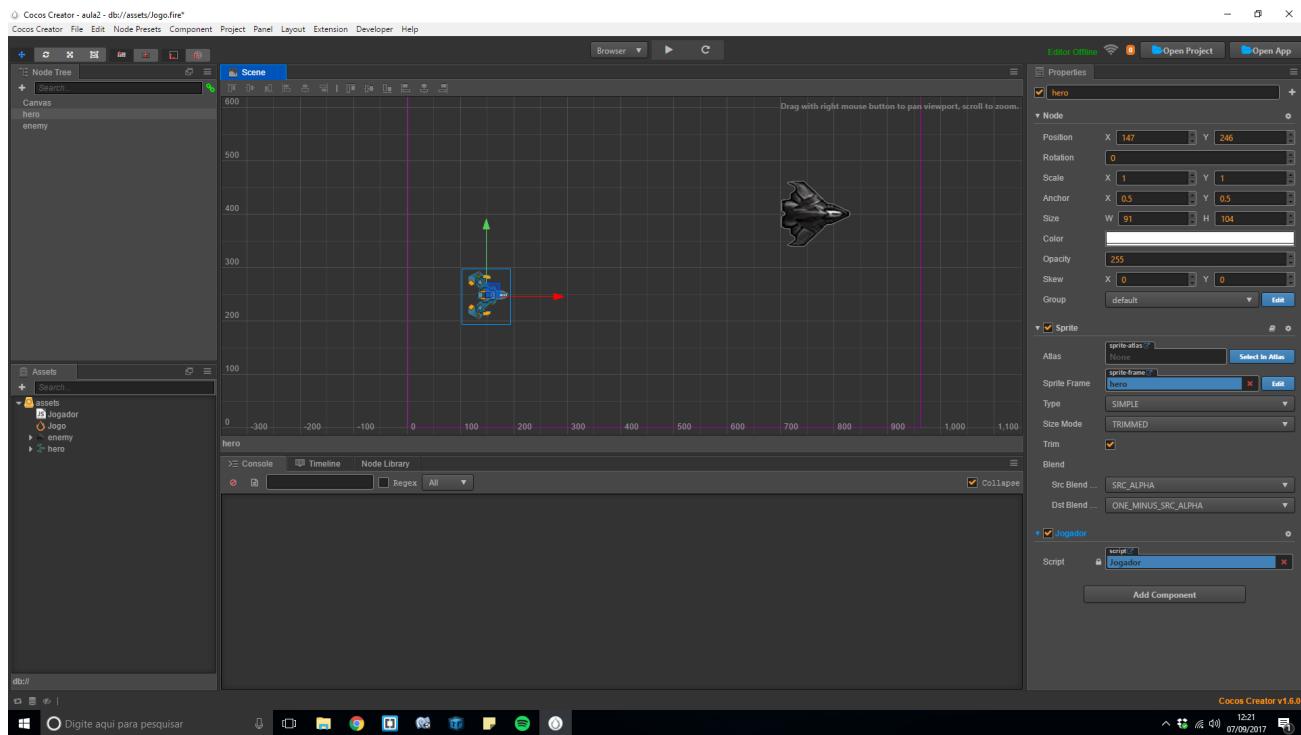


Movimentando nosso personagem

Durante essa aula fizemos a nave do nosso jogador andar para a direita da nossa tela, ou seja ele se locomove no eixo X. Para isso precisamos importar as imagens do jogador para a pasta "Assets" do nosso projeto, adicionar o jogador como um objeto de cena, posicioná-lo dentro da câmera e criar um novo Script "Jogador" para esse script no objeto que criamos.



Agora que fizemos isso precisamos editar nosso script para adicionar o comportamento desejado no jogador. Durante a aula utilizamos o teclado para fazer nosso jogador andar, caso a tecla A estivesse pressionada, e parar, caso a tecla A estivesse solta, para isso utilizamos o comando

```
cc.systemEvent.on([Tipo de evento], [callback do evento], [referencia ao objeto]);
```

Assim que registramos os callbacks de teclado criamos uma variável booleana para sabermos se a nave estava acelerando ou parada. Verificamos essa variável todo frame e alteramos a propriedade node para mover o jogador 1 pixel por frame no eixo x (Horizontal).

Agora replique esse comportamento no seu projeto seguindo esses passos e faça sua nave andar pelo cenário da mesma forma que fizemos em aula.