



Conclusão

Transcrição

O que a gente viu até aqui? Bastante coisa. Já configuramos a Cocos e pudemos dar início ao nosso primeiro jogo. Ah, também definimos o que é uma *Game Engine*.

Vimos o que são *assets* e como importá-los para dentro da Cocos. Aprendemos a importar tais *assets* para dentro do universo do jogo e como associar os objetos componentes de código criados por nós mesmos com a ajuda da Cocos.

Por último alteramos o código padrão da Cocos para adicionar os primeiros movimentos ao nosso jogador e ainda configuramos a captura do evento do mouse considerando o `Canvas` do jogo.