My C# Godot 4 CheatSheet Cheat Sheet

by NiKKu via cheatography.com/213882/cs/46570/

CICLO DE VIDA

Constructor	Antes do _Ready()
`_Ready()`	Quando o nó entra na árvore
`_Proce ss( float delta)`	Chamado a cada frame
`_Physi csP roc ess (float de lta)`	Chamado em tempo físico (60fps fixo)

SIGNALS

`on_bod y_e ntered`	Corpo colidiu com área
`on_are a_e ntered`	Área entrou em outra
`EmitSi gna l("n ome ");`	Emite sinal manual
`Connec t("s ign al", this, nameof (Fu - nc));`	Conecta sinal a função

Instanciação e Cena

`Packed Scene cena = (Packe dSc ene )Re sou rce Loa der.Lo ad( " res :// Cen a.t scn ");`	Carrega a cena
`Node instancia = cena.I nst ant iate();`	Cria uma instância

Instanciação e Cena (cont)

`Add Ch ld( ins tan cia);`	Adiciona ao nó atual
`queue_free();`	Remove o nó atual
`Get Ch ld<T >("P ath ");`	Acessa filho (erro se não existe)
`Get Ch ldeOr Nul l<T >("P a th ");`	Acessa filho (retorna null se não existe)

TWEEN

`Tween tween = Create Twe en();`	Cria Tween
`tween.T we en Pro ert y(obj, " mod ", alvo , dur);`	Anima propri-edade
`tween.T we en Cal bac k(C all abl e.F rom - (Me todo))`	Chama método após animação

Posição e Rotação

GlobalPosition / Position	Posição absoluta / local
Rotation	Rotação do nó
`new Quater nion(x, y, z, w )`	Rotação usando Quaternion

UTILITIDADES

`Input I sA cti onJ ust Pre sse d("u i_ a cce pt")`	Detecta ação de input
`Ma ths L erp(a, b, t)`	Interp-olação linear
`Ra ndo m Num ber Gen erator rng = new();`	Gera número aleatório
`rng.Ra ndi Ran ge(1, 10);`	Número entre 1 e 10
`Engine.Ti meScale = 0.5f;`	Controla velocidade global

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com