

CICLO DE VIDA	Instanciação e Cena (cont)	UTILIDADES	
Constructor _Ready()	Antes do _Ready() Quando o nó entra na árvore Chamado a cada frame Chamado em tempo fixo (60fps)	Adiciona o nó atual Remove o nó atual Acessa filho (erro se não existe) Acessa filho (retorna null se não existe)	Detecta ação de input Interp- olação linear Gera número aleatório Número entre 1 e 10 Controla velocidade global
SIGNALS on_bod_y_e_ ntered on_are_a_e_ ntered EmitSi gna l("n_ome "); Connec t("s_ign al", this, nc));	Corpo sólido TWEEN área Área entrou em outra Emite sinal manual Conecta sinal a	Cria Tween Anima propri- edade Chama método após animação	
Instanciação e Cena Packed Scene cena = (PackedScene)ResourceLoader.Load("res://Cena.tscn"); Node instancia = cena.Instantiate();	GlobalPosition / Position Rotation new Quaternion(x, y, z, w)	Posição absoluta / local Rotação do nó Rotação usando Quaternion	Carrega a cena Cria uma instância

