

CICLO DE VIDA	Instanciação e Cena (cont)	UTILIDADES
Constructor	Adiciona o nó antes do _Ready()	Adiciona o nó atual
_Ready()	Quando o nó entra na árvore	Remove o nó atual
_Process(float delta)	Chamado a cada frame	Acessa o filho (erro se não existe)
_PhysicsProcess(float delta)	Chamado em tempo fixo (60fps)	Acessa o filho (retorna null se não existe)
SIGNALS		
on_body_entered	Corpo colidiu com o corpo	
on_area_entered	TWEEN área	Cria Tween
	Área entrou em outra	Anima propriedade
EmitSignal("nome");	Emite sinal manual	Chama método após animação
Connect("signal", this, func);	Conecta sinal a função	
Instanciação e Cena	Posição e Rotação	
PackedScene cena = (PackedScene)ResourceLoader.Load("res://Cena.tscn");	GlobalPosition / Position	Posição absoluta / local
Node instancia = cena.Instance();	Rotation	Rotação do nó
		Rotação usando Quaternion
		Carrega a cena
		Cria uma instância