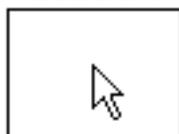


Ir Para

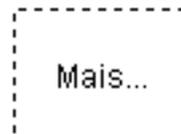
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Mais...

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para acrescentar objetos ao palco no Klik & Play.

Nível 1

Para acrescentar objetos ao palco é necessário ir para a área de edição do nível desejado. Por isso, selecione o quadro escolhido.

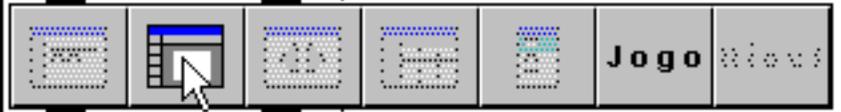


Ir Para
ÚTIL

Em seguida, clique em "Ir Para".

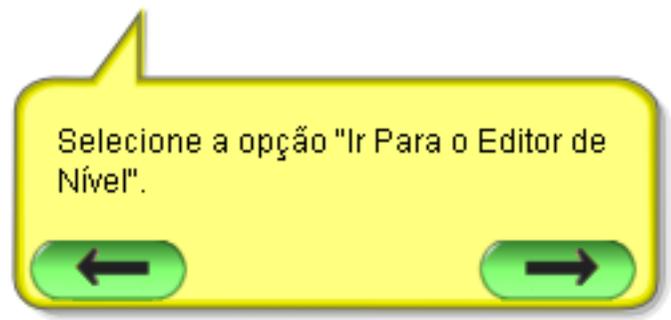


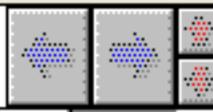
Quadro 1 Quadro 2



Ir Para o Editor de Nível

Selecione a opção "Ir Para o Editor de Nível".



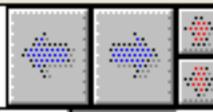


Ao lado está a lista de temas da biblioteca do Klik & Play. Utilize a barra de rolagem para visualizar as opções disponíveis.



Ir Para

ÚTIL



Vertical toolbar containing icons for a red beetle, a pink flower, a person in a red dress, a person in a yellow shirt, and a person in a black shirt. Below the icons are buttons labeled "Ir Para" and "ÚTIL".

08 - People

Yellow speech bubble containing the text: "Escolha a opção desejada, por exemplo, o tema "People" ou "Pessoas".". Below the text are two green buttons with left and right arrows.



Objectos Activos

Os objetos no Klik & Play estão divididos em "Objectos Activos" e "Objectos de Fundo". Os itens pertencentes à categoria "Objectos Activos" são representados pela imagem destacada em vermelho. Os objetos ativos são os elementos do jogo que deslocam-se ou reagem a eventos pré-definidos.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1

**Objectos do Fundo**

Os itens pertencentes à categoria "Objectos de Fundo" são representados pela imagem destacada em laranja. Os objetos de fundo são elementos fixos ou obstáculos para o jogo.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Para soltar o objeto no palco, clique sobre o local desejado.



Judge

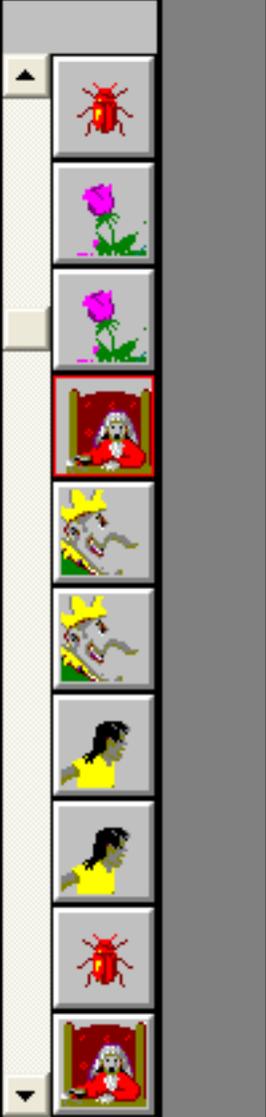


Ir Para

ÚTIL



Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada. Para voltar ao início, clique sobre o botão abaixo.



Normbrat

Para soltar o objeto, clique sobre a área do palco desejada.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Normbrat