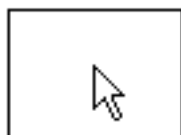


Ir Para

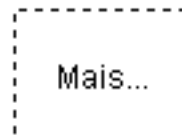
ÚTIL

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.



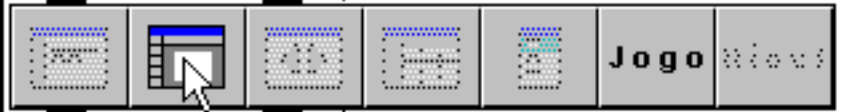
Ir Para

ÚTIL

Em seguida, clique em "Ir Para".

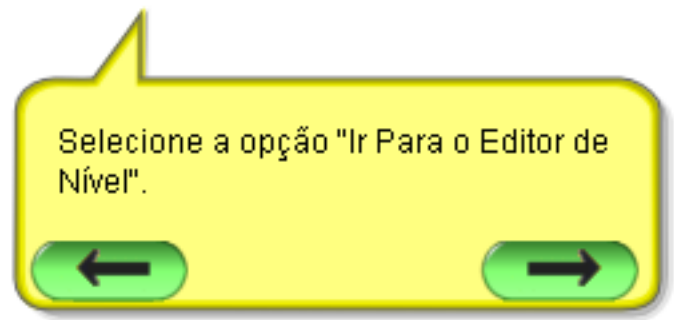


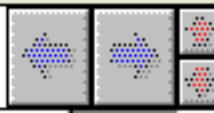
Quadro 1    Quadro 2



**Ir Para o Editor de Nível**

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



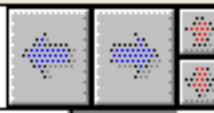


Ao lado está a lista de temas da biblioteca do Klik & Play. Utilize a barra de rolagem para visualizar as opções disponíveis.



Ir Para

ÚTIL



08 - People

Escolha a opção desejada, por exemplo, o tema "People" ou "Pessoas".

← →

Ir Para

ÚTIL



Ao seleccionar o tema escolhido, os objetos contidos nesta opção aparecem listados acima.



Ir Para

ÚTIL



## 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





Judge

Para acrescentar um objeto ao palco, clique sobre o item desejado.

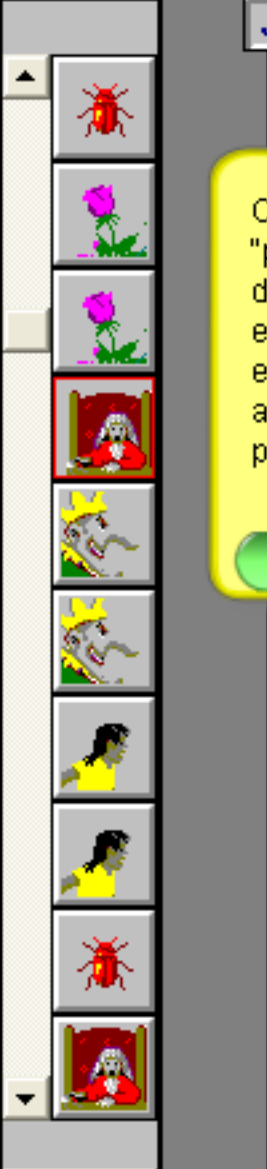


Ir Para  
ÚTIL



Judge

Observe que o objeto escolhido está "preso" ao cursor do mouse. Se desejar outro objeto, ou seja, soltar este objeto, basta clicar sobre o item escolhido novamente. Entretanto, para acrescentar este objeto ao palco, posicione o cursor no local desejado.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



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



Judge



Caso o tema possua mais opções de objetos a seta para visualização destas opções estará disponível.

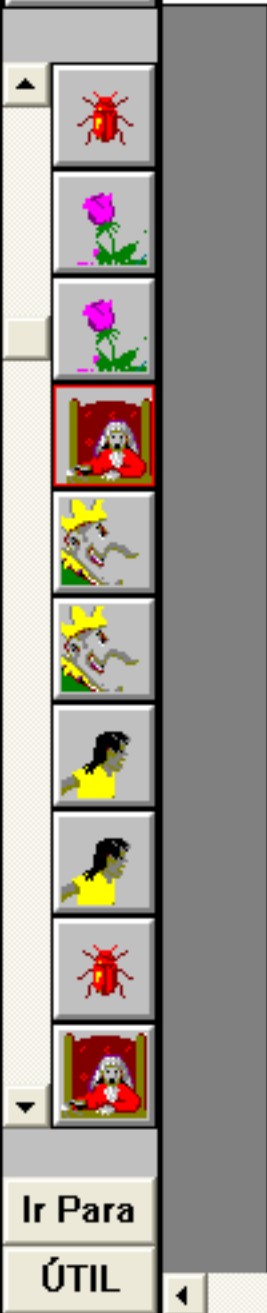


Ir Para

ÚTIL



© Europress Software  
Graphics are not for commercial use without written permission



Para voltar, basta clicar sobre a seta de sentido oposto.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Normbrat



Para acrescentar um objeto de fundo ao palco, os procedimentos são idênticos aos para acrescentar objetos ativos.

← →

Ir Para

ÚTIL



Normbrat

Observe que o objeto está "preso" ao cursor do mouse.

← →



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