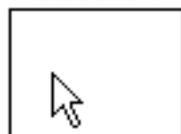


Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



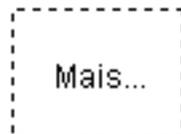
Nível

Quadro 2



Nível

Quadro 3



Mais...

Nesta demonstração você irá aprender os procedimentos para criar uma área clicável no Klik & Play.

Nível 1

Vamos criar uma área clicável no Quadro 1. Para isto, clique com o botão direito sobre o quadro desejado para ir até a área de edição de nível. Observação: você pode selecionar o quadro desejado e acessar o editor de nível através do botão "Ir Para".



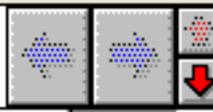
Ir Para
ÚTIL



- Configurar Nível
- Ir Para o Editor de Nível**
- Ir Para a Execução Passo-a-Passo
- Ir Para o Editor de Eventos
- Jogar o Nível como Finalizado

Em seguida, clique em "Ir Para o Editor de Nível".

← →



01 - Fundos parte 1

Ir Para
ÚTIL

Na área de edição de nível, seleccione o tema "Fundo" na biblioteca.

← →



Mapa-Mundi

Por exemplo, o fundo "Mapa-Mundi".

← →



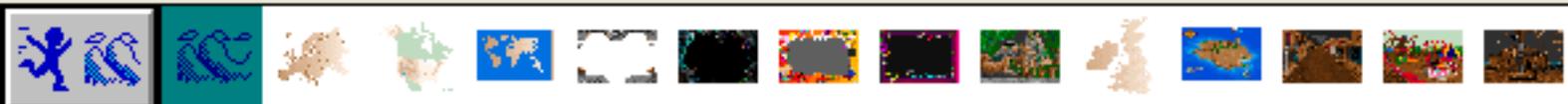
Ir Para
ÚTIL



Arraste o cenário de fundo escolhido para o lugar desejado no palco.



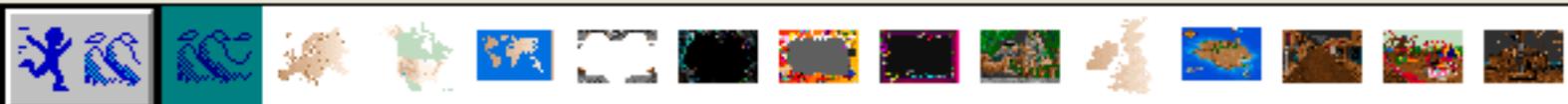
Ir Para
ÚTIL



Ir Para
ÚTIL

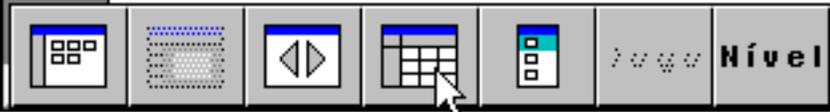
Clique em "Ir Para",
para ir até o editor
de eventos.

← →



[Ir Para o Editor de Eventos](#)

Ir Para
ÚTIL



Nível 1

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Observe que, no momento, não existem eventos neste quadro. Clique sobre "Nova condição".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição

Selecione o ob...



Rato e Teclado

Cancelar

Ajuda

Na janela "Nova Condição", clique com o botão direito sobre "Rato e Teclado". Ao fazer isto, estaremos criando um evento que ocorrerá por um clique do mouse ou uma ação no teclado.



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO

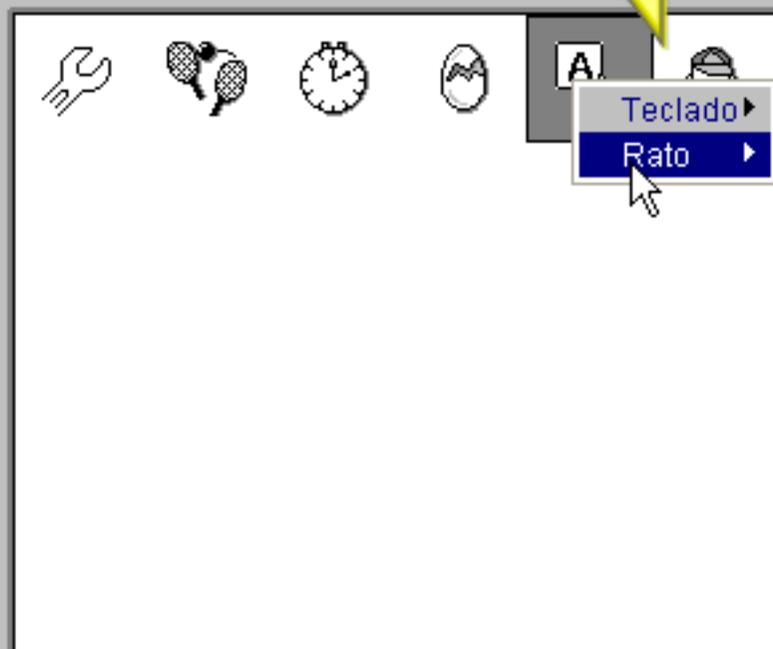


00:00



Nova Condição

Selecione o objeto



Cancelar

Ajuda

Observe que estão disponíveis as opções "Teclado" e "Rato". Como esta demonstração trata sobre a criação de uma área clicável, selecione a opção "Rato" (Mouse).



Teclado ▶

Rato ▶



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição

Selecione o objecto:



Teclado ▶

Rato ▶

Confirme se o ponteiro do rato está numa zona
Confirme se o ponteiro do rato está sobre um objecto

O utilizador dá um clique
O utilizador dá um clique dentro de uma área
O utilizador dá um clique num objecto

Para criar uma área clicável,
acesse a opção "O utilizador dá
um clique dentro de uma área".

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



Rato

Escolha o botão do rato:

- Botão esquerdo
- Botão do meio
- Botão direito

Escolha o tipo de clique:

- Clique único
- Clique duplo

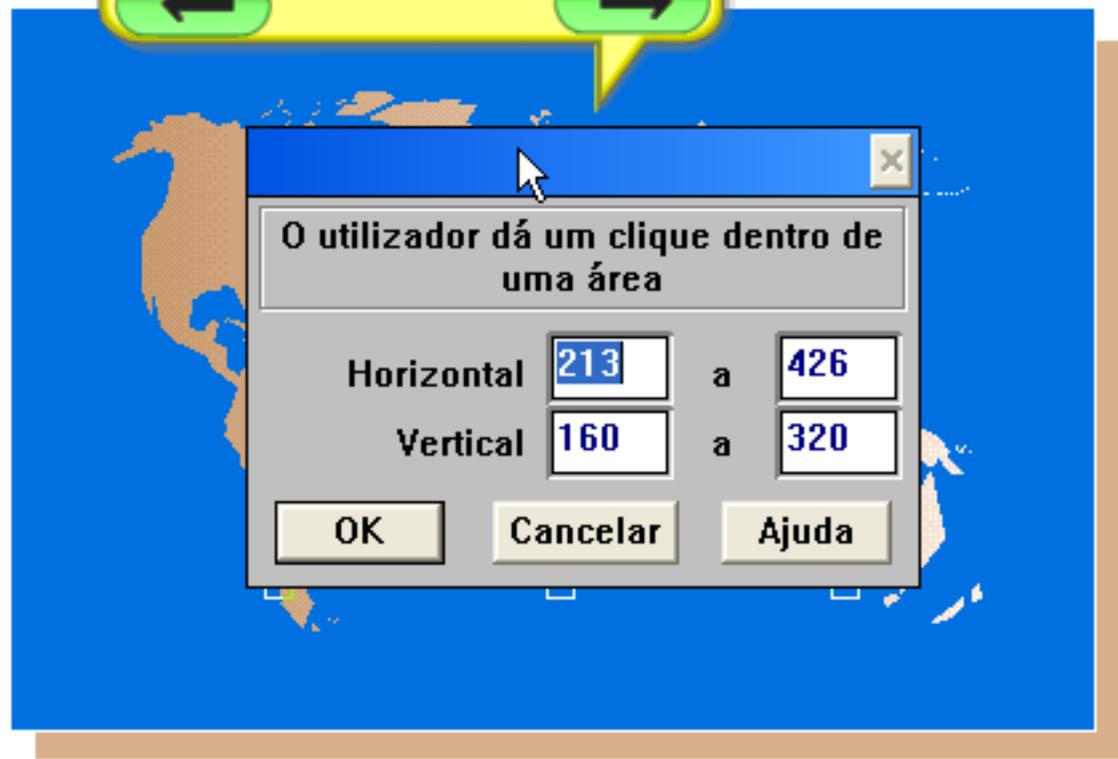
OK

Escolha as opções desejadas e clique em "OK".

← →



A caixa abaixo define as coordenadas da área clicável. A área clicável está sobreposta pela caixa. Arraste a caixa para visualizar a área clicável, para isto, clique sobre a barra azul e, com o botão do mouse pressionado, arraste para o local desejado.

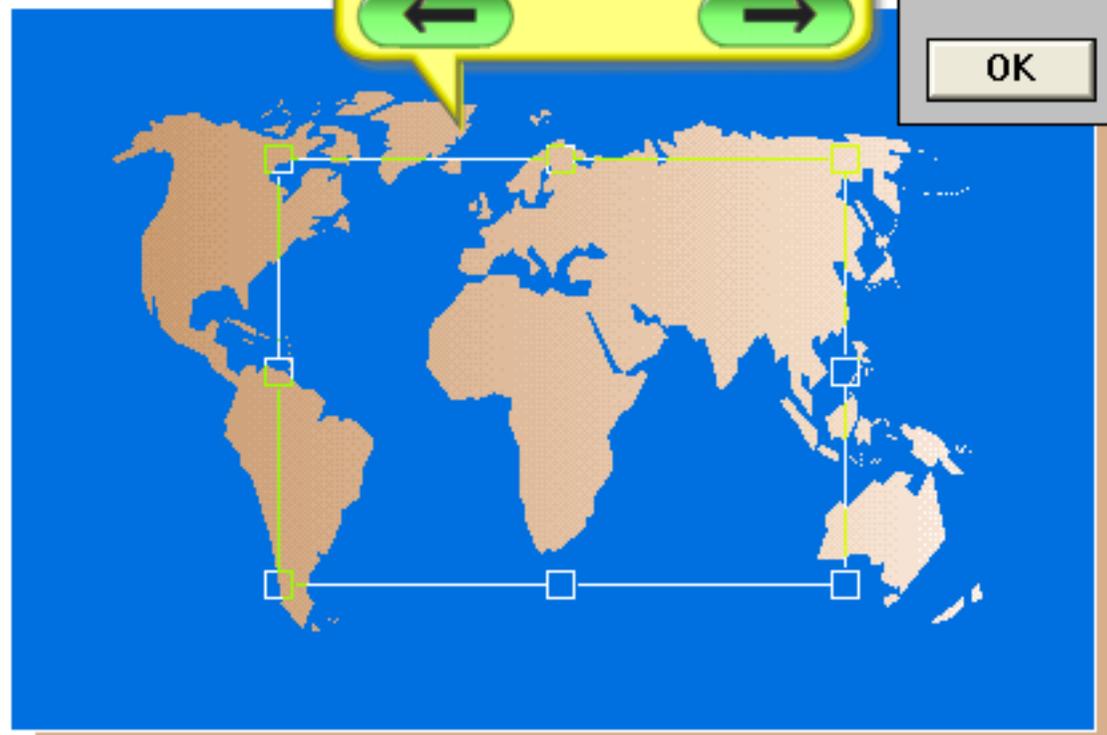


O utilizador dá um clique dentro de uma área

Horizontal	<input type="text" value="213"/>	a	<input type="text" value="426"/>
Vertical	<input type="text" value="160"/>	a	<input type="text" value="320"/>

OK Cancelar Ajuda

Observe a área clicável abaixo.



O utilizador dá um clique dentro de uma área

Horizontal a

Vertical a

Para movê-la, basta clicar sobre a região e, com o botão do mouse pressionado, arraste até o local desejado.

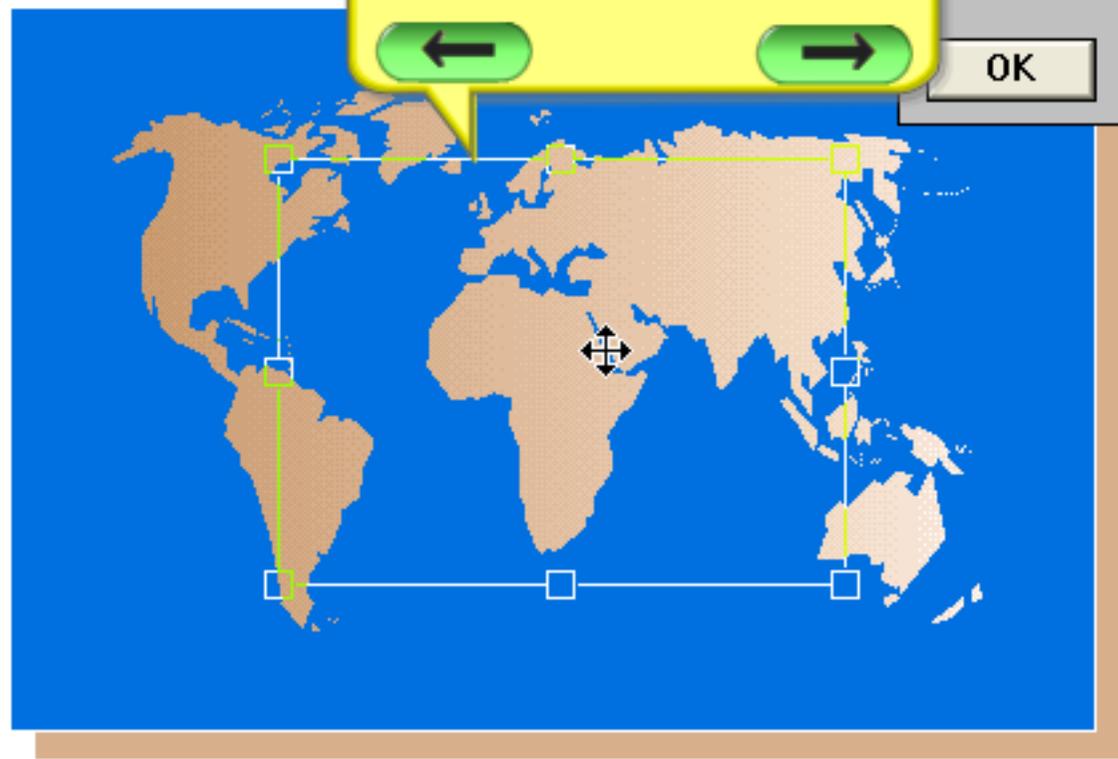


O utilizador dá um clique dentro de uma área

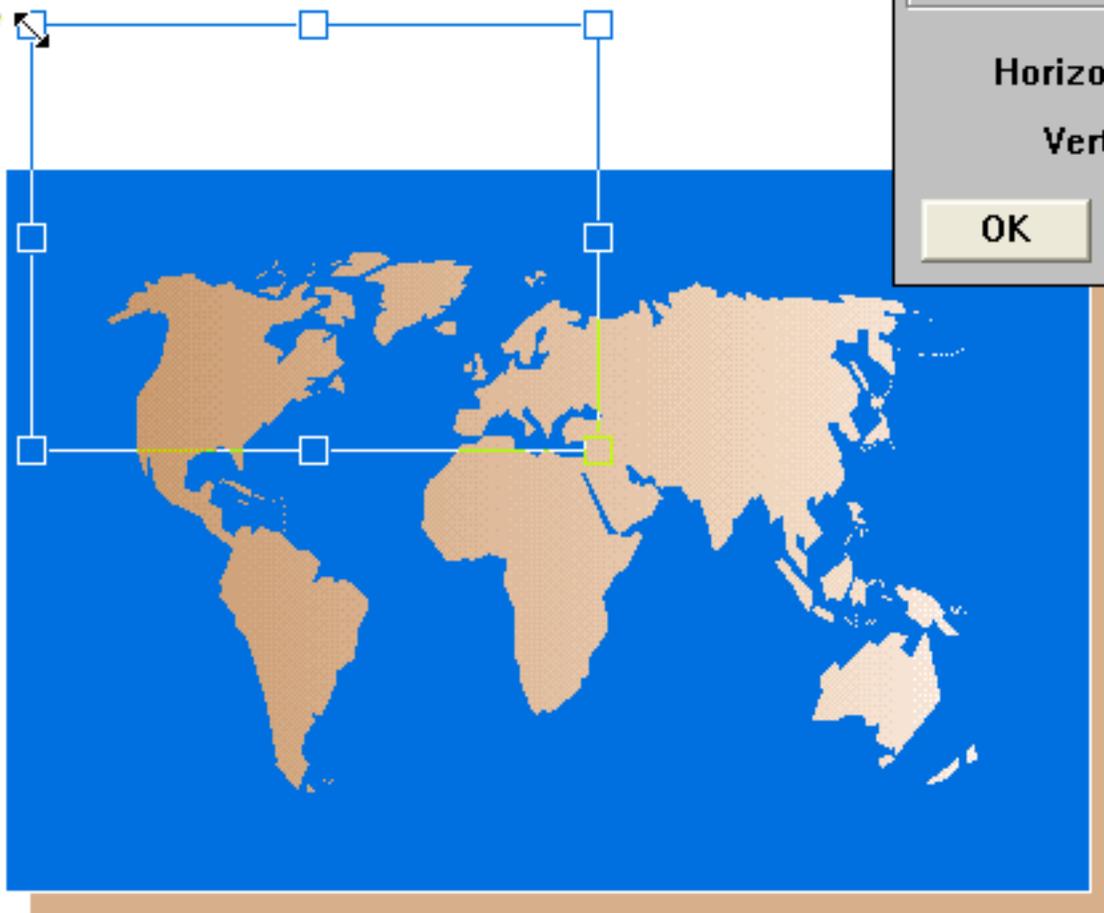
Horizontal a

Vertical a

OK Cancelar Ajuda



Para redimensionar a área clicável, clique sobre os pontos na borda da área e, com o botão do mouse pressionado, redimensione como desejar.



O utilizador dá um clique dentro de uma área

Horizontal a

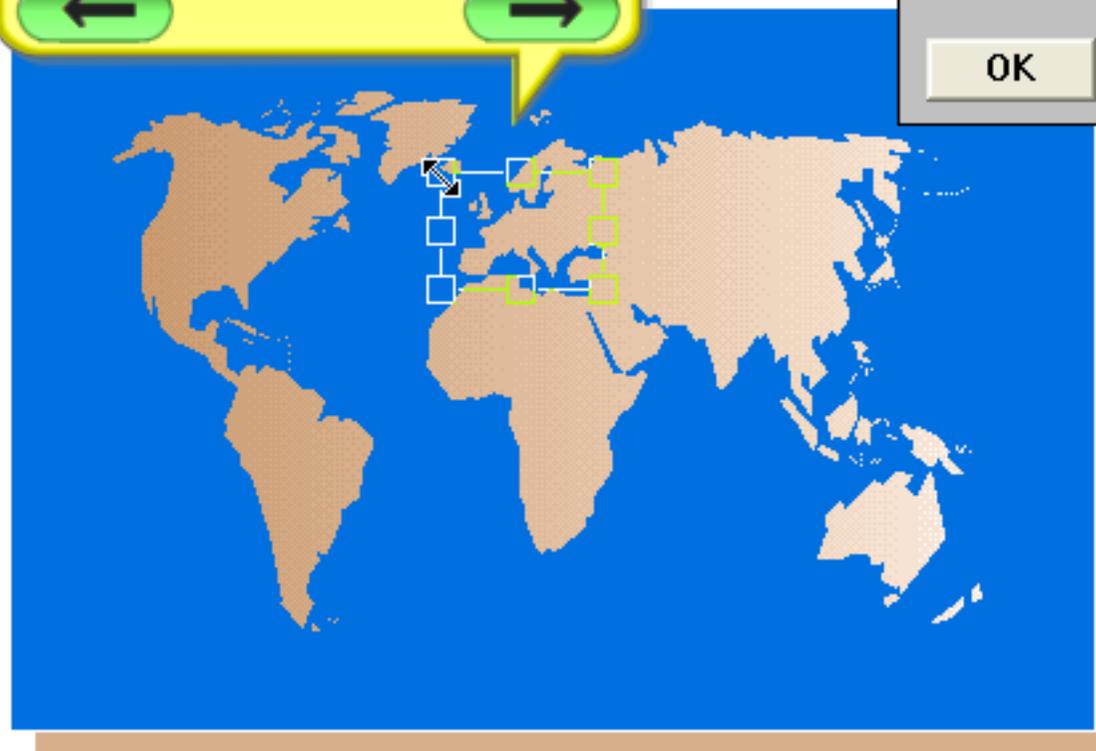
Vertical a

OK

Cancelar

Ajuda

Observe que, conforme modificamos a área clicável, os valores no quadro são alterados automaticamente.



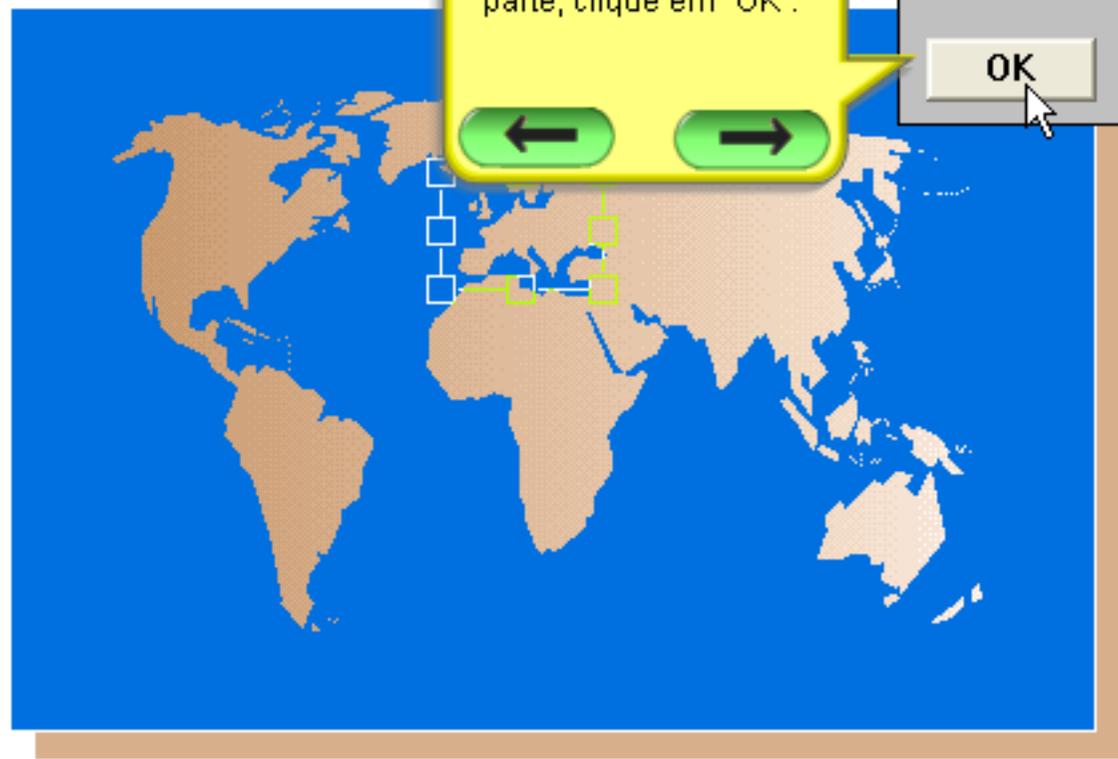
O utilizador dá um clique dentro de uma área

Horizontal	<input type="text" value="274"/>	a	<input type="text" value="335"/>
Vertical	<input type="text" value="165"/>	a	<input type="text" value="209"/>

O utilizador dá um clique dentro de uma área

Horizontal	<input type="text" value="274"/>	a	<input type="text" value="335"/>
Vertical	<input type="text" value="165"/>	a	<input type="text" value="209"/>

Para finalizar esta parte, clique em "OK".



Todos os eventos					
1	<ul style="list-style-type: none">Utilizador clique com o botão esquerdo dentro de área (274,165) a (335,209)				
2	<ul style="list-style-type: none">Nova condição				

IR PARA

AJUDA

INFO

00:00

Em seguida, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa de "Controlos de Guião do Jogo".



Todos os eventos					
1	• Utilizador clique com o botão esquerdo dentro de área (274,165) a (335,209)				
2	• Nova condição				

AJUDA

INFO



00:00



Próximo quadro
Quadro anterior
Passar para o Nível
Recomeçar este Nível
Recomeçar o Jogo
Acabar o Jogo

Observe que você pode escolher o que irá ocorrer quando o usuário do jogo clicar sobre a área clicável. Nesse caso, selecionaremos a opção "Passar para o Nível".



IR PARA		Todos os eventos			
					
AJUDA	1	• Utilizador clique com o botão esquerdo dentro de área (274,165) a (335,209)			
	2	• Nova condição			

INFO



0

Na janela "Escolha um Quadro de Guião" seleccione para qual quadro o usuário será transportado ao clicar sobre a região construída.



Escolha um Quadro de Guião



Quadro 1 (Nível 1)

Quadro 2 (Nível 2)



OK

Cancelar

Ajuda



Todos os eventos					
1	Utilizador clique com o botão esquerdo dentro de área (274,165) a (335,209)				
2	Nova condição				

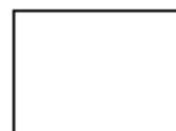
INFO



00:00



Escolha um Quadro de Guião



Quadro 1 (Nível 1)



Quadro 2 (Nível 2)

OK

Cancelar

Ajuda

Em seguida, clique em "OK".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> Utilizador clique com o botão esquerdo dentro de área (274,165) a (335,209) | | ✓ | | |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> Nova condição | | | | |

INFO



00:00



Observe que aparece um sinal de conferido. Este sinal indica que nesta posição existe uma programação relacionada entre o objeto e o quadro de controle do jogo.

← →



IR PARA		Todos os eventos				
AJUDA	1	<ul style="list-style-type: none"> Utilizador clique com o botão esquerdo dentro de área (274,165) a (335,209) 				
INFO	2	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 		✓		

+

00:00

▶

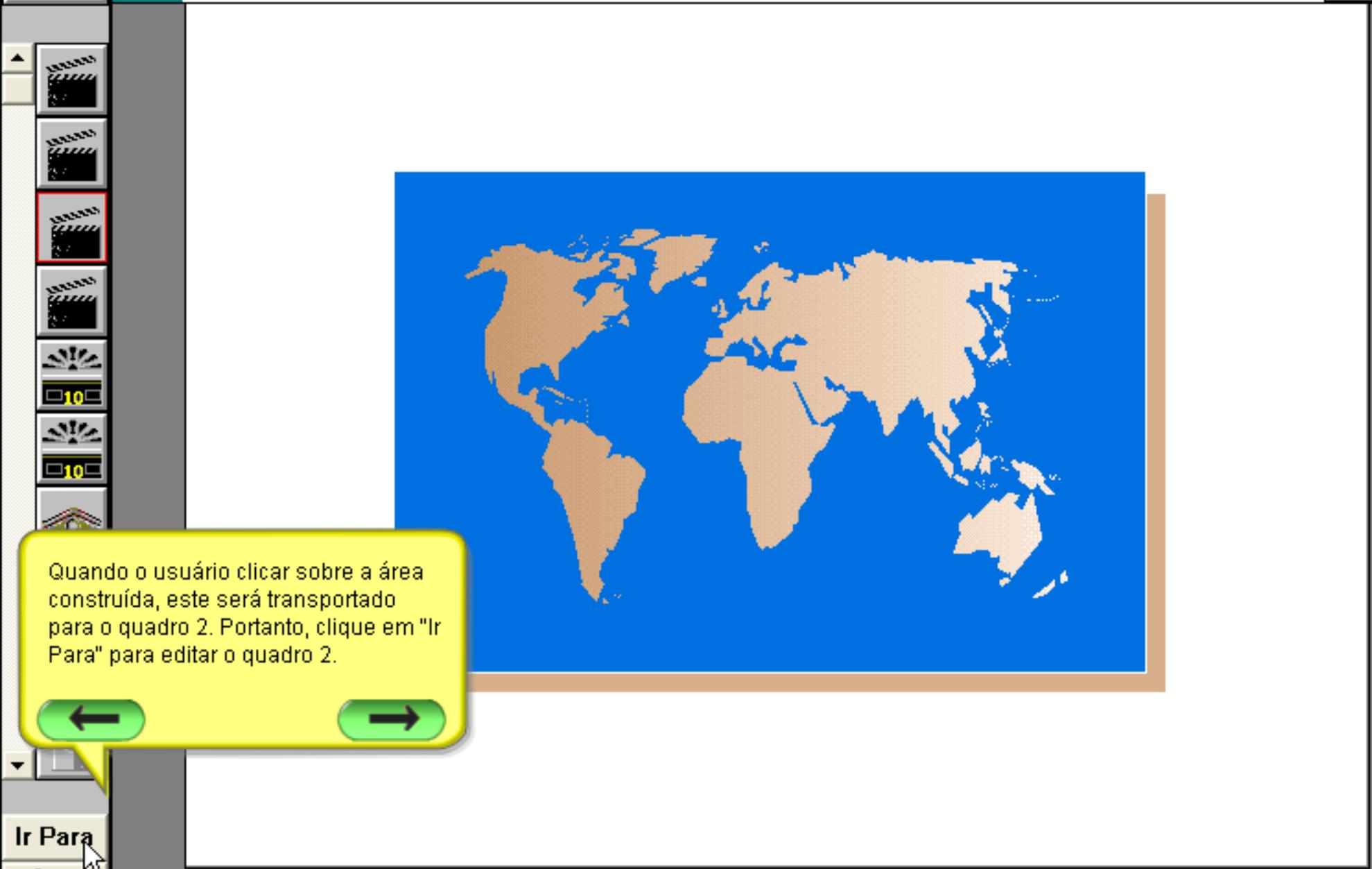
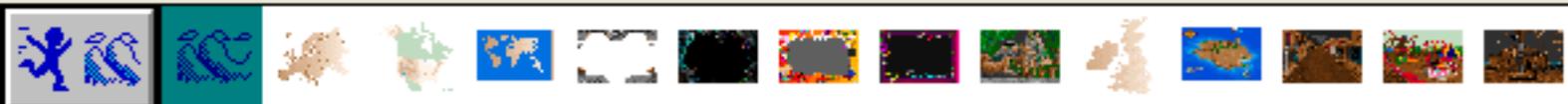
⋮

▶

Agora você já pode fechar a janela "Editor de Eventos".

← →

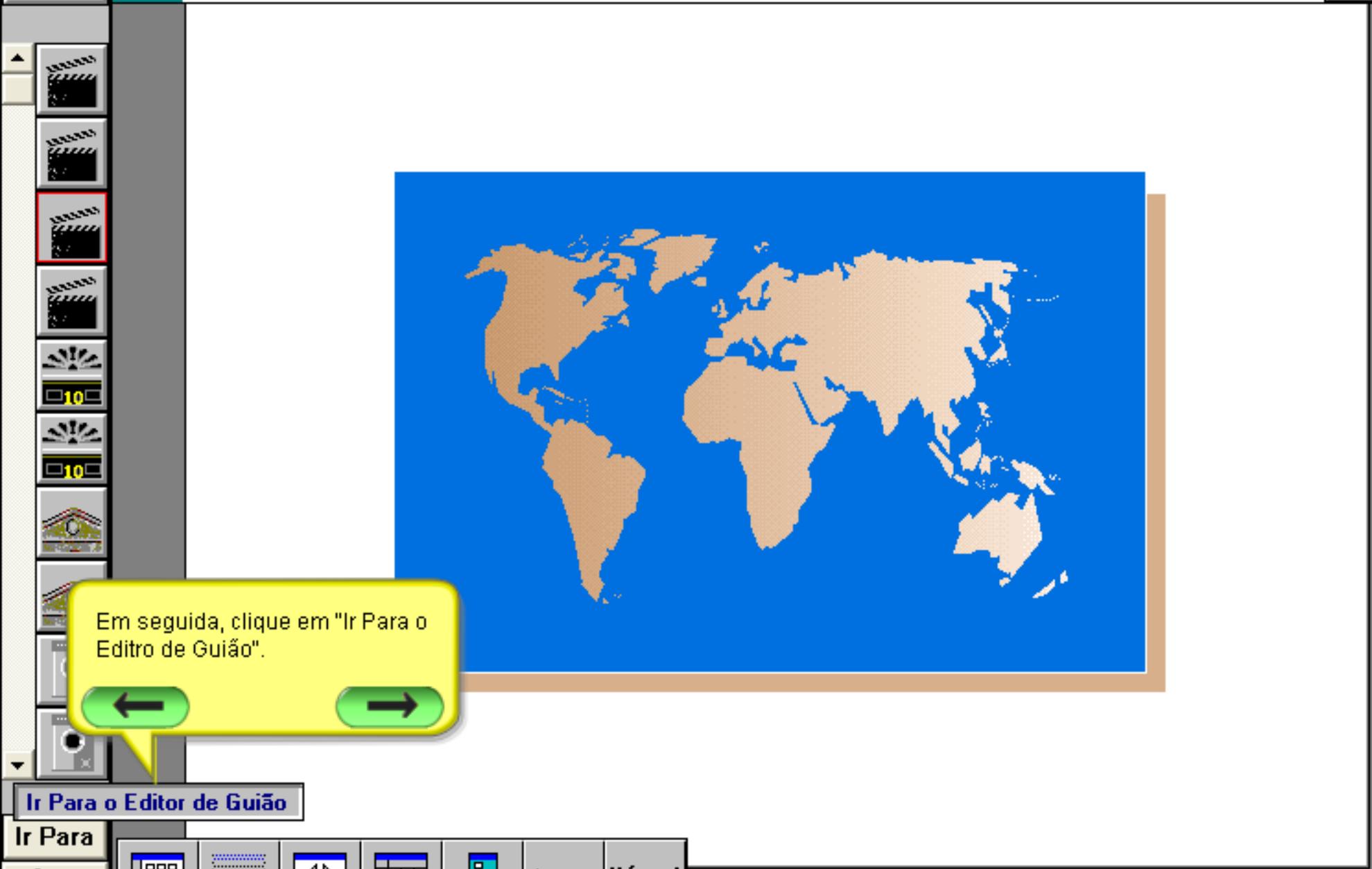
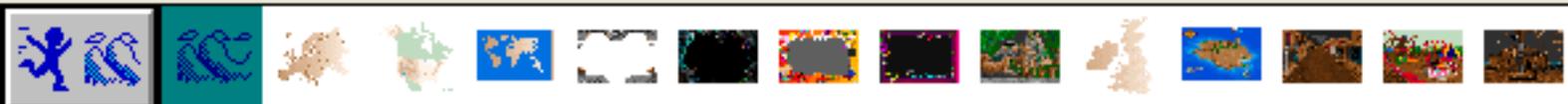




Quando o usuário clicar sobre a área construída, este será transportado para o quadro 2. Portanto, clique em "Ir Para" para editar o quadro 2.



Ir Para
ÚTIL



Em seguida, clique em "Ir Para o Editor de Guião".

Ir Para o Editor de Guião

Ir Para

ÚTIL

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Nível

Quadro 2

Nível

Quadro 3
Mais...

Nível 2

Agora, clique com o botão direito do mouse sobre o quadro 2.

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1
Nível

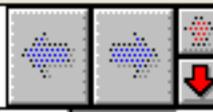
Quadro 2
Nível

Quadro 3
Mais...

- Configurar Nível
- Ir Para o Editor de Nível**
- Ir Para a Execução Passo-a-Passo
- Ir Para o Editor de Eventos

Em seguida, acesse a opção "Ir Para o Editor de Nível".

← →



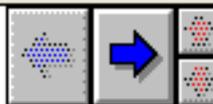
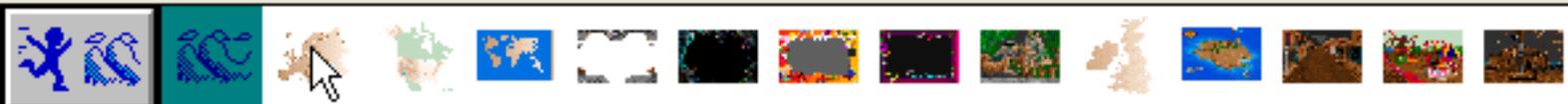
01 - Fundos parte 1

Escolha algum tema.

← →

Ir Para

ÚTIL



Europa

Por exemplo, o fundo "Europa".

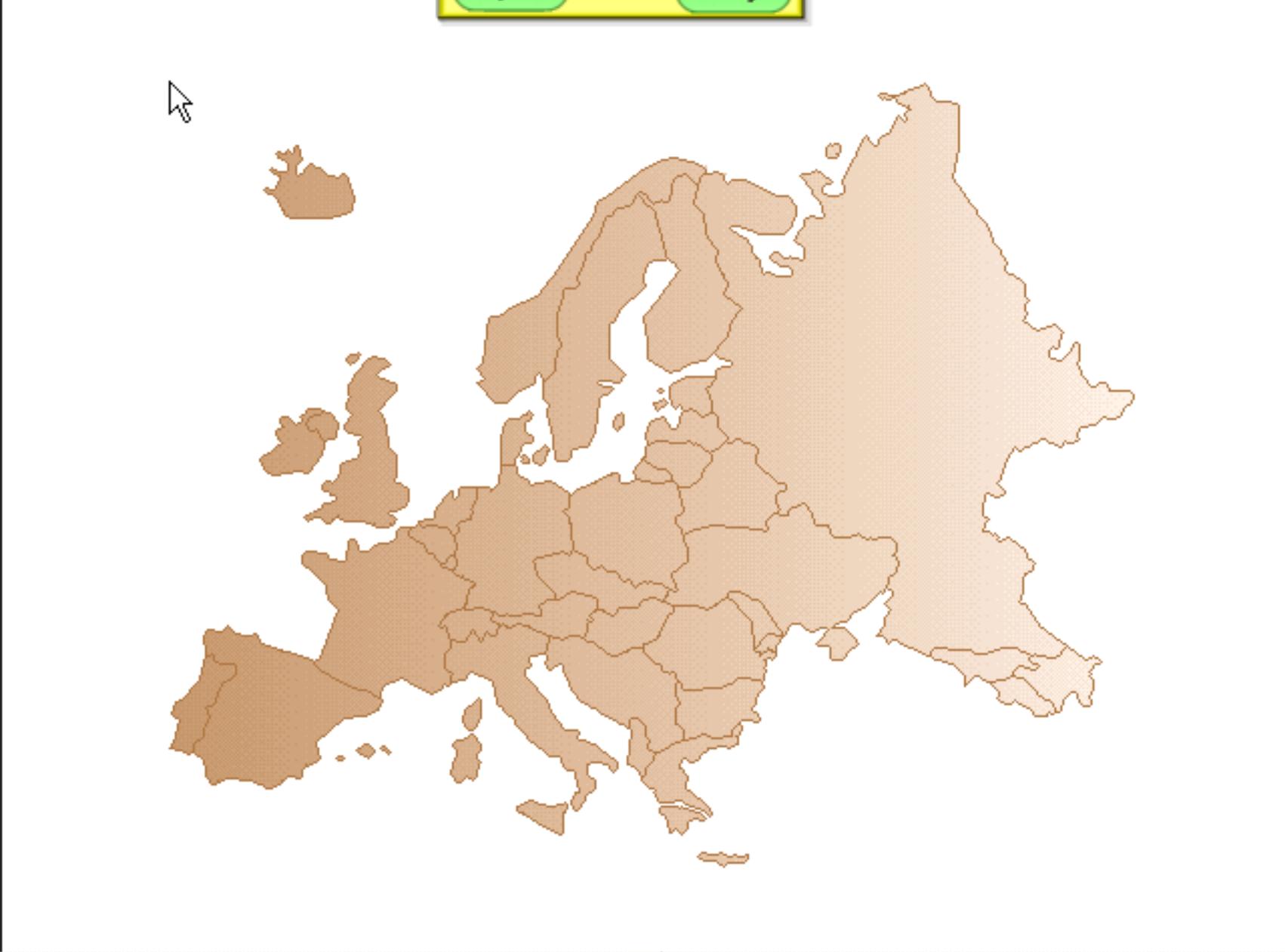
← →



Ir Para

ÚTIL

Posicione o fundo no palco.



Ir Para
ÚTIL



Clique em "Ir Para" para voltar para o editor de guião.



Ir Para

ÚTIL

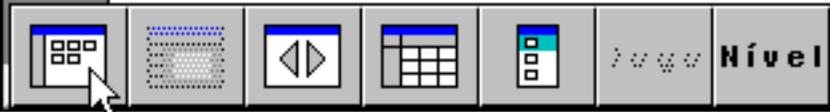


Clique em "Ir Para o Editor de Guião".

Ir Para o Editor de Guião

Ir Para

ÚTIL



Nível 2

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1 Quadro 2 Quadro 3



Para visualizar o resultado, clique em "Jogo".

← →

Quadro



Nível

- Editor de Guião
- Editor de Nível
- Execução Passo-a-Passo
- Editor de Eventos

- Passar para o Nível...

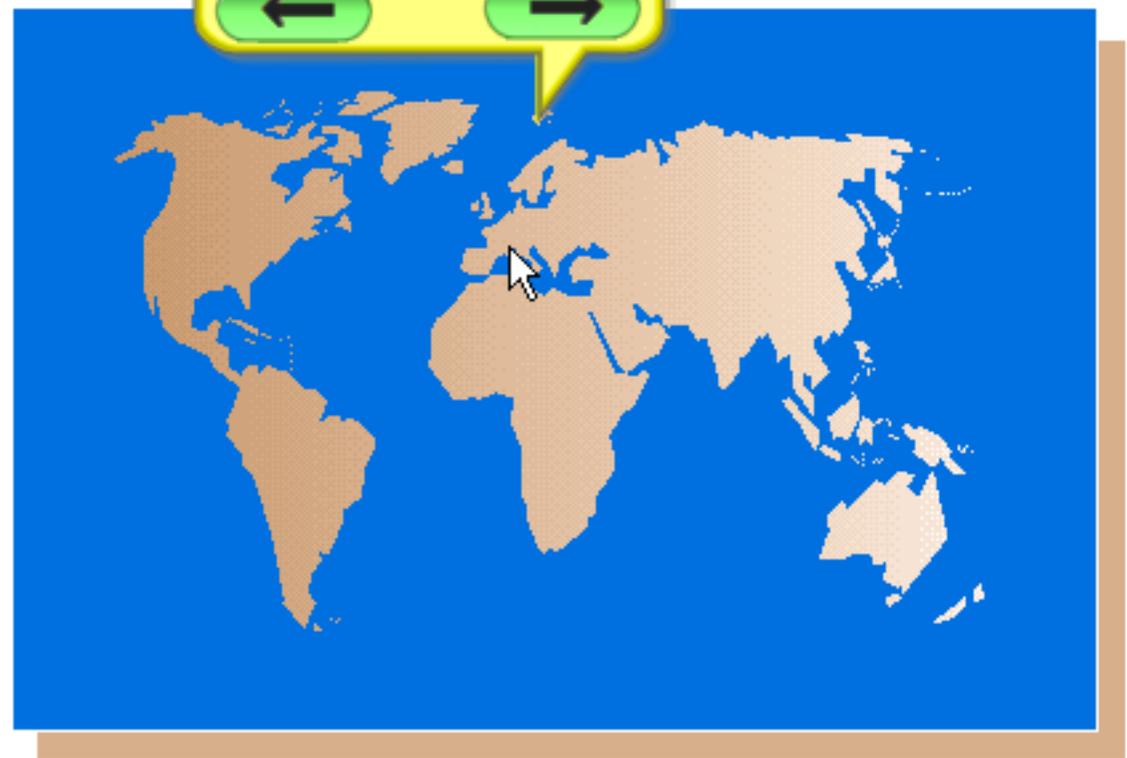
- Começar Jogo Como Finalizado**
- Começar Nível Como Finalizado

Em seguida, clique em "Começar Jogo Como Finalizado."



Ir Para
ÚTIL

Para testar, clique sobre a área clicável construída.



Observe que o usuário foi transportado para o quadro 2 do jogo.



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

