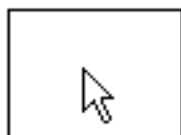


Ir Para

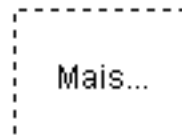
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Mais...

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para criar efeitos de colisões e disparos no Klik & Play.

**Nível 1**

Vá até a área de edição de nível. Para isto, seleccione o quadro que deseja editar.



Ir Para  
ÚTIL


Em seguida, clique em "Ir Para".



o 2  
...

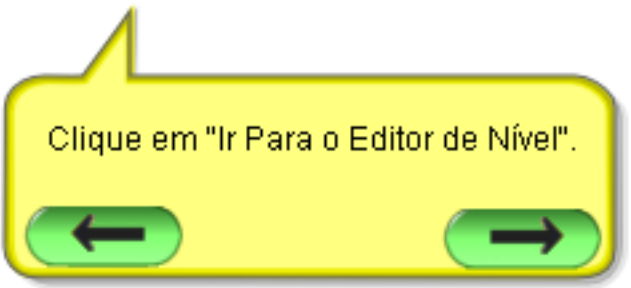
Ir Para  
ÚTIL

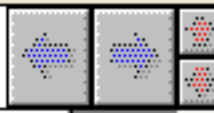
Quadro 1    Quadro 2



Ir Para o Editor de Nível

Clique em "Ir Para o Editor de Nível".





01 - Backdrops part 1

Primeiramente, monte o cenário.  
Para isto, escolha o fundo  
desejado.

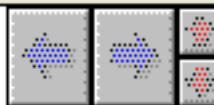


Ir Para

ÚTIL



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



Wild west

Por exemplo, o fundo "Wild west".

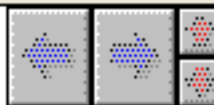
← →



Ir Para  
ÚTIL



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

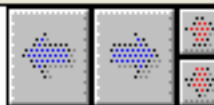


Ir Para  
ÚTIL





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



08 - People

Ir Para  
ÚTIL



Em seguida, seleccione os personagens que realizarão as ações de disparos e colisões.





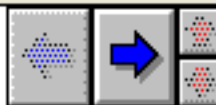
Cop



Ir Para

ÚTIL





- ▲
- Key icon
- Smiley face icon
- Red beetle icon
- Pink flower icon
- Pink flower icon
- Red figure in a box icon
- Yellow figure icon
- Yellow figure icon
- Yellow figure icon
- Yellow figure icon
- ▼



Ir Para

ÚTIL

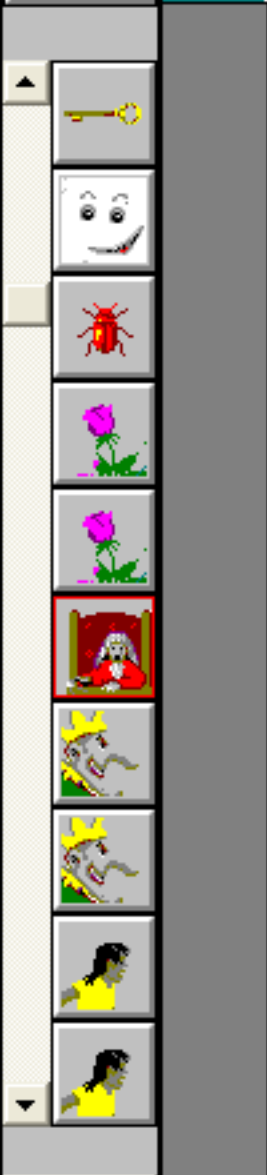
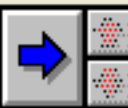


Juggler



Ir Para  
ÚTIL







Objectos Activos

Observe que os personagens seleccionados fazem parte da categoria "Objectos Activos". Os personagens em que serão colocadas as ações precisam ser objetos ativos.



Ir Para

ÚTIL





A vertical toolbar on the left side of the editor. It contains several icons: a yellow key, a white smiley face, a red beetle, a pink flower, a yellow character, a yellow character, and a yellow character. Below these icons is a button labeled 'Ir Para' and another labeled 'ÚTIL'. At the bottom of this toolbar is a dropdown menu showing 'Nível 1'.



Para seleccionar o tipo de movimento do personagem, clique com o botão direito do mouse sobre o mesmo.



Cop





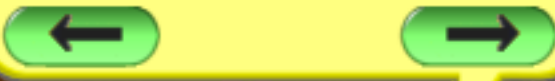
Selecione a opção "Movimento".



- Movimento
- Ver
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível
- Redimensionar



Em seguida, clique em "Movimento selecionado".

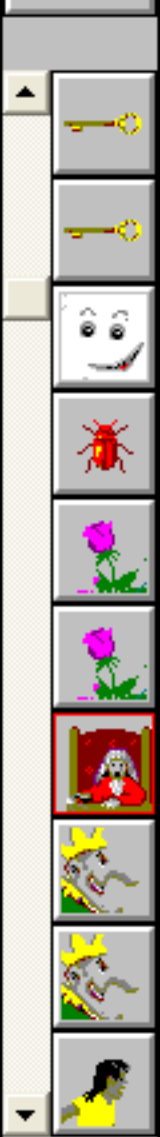


- Movimento ▶ Movimento selecionado
- Ver ▶ Definir direcção
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶
- Redimensionar

Ir Para

ÚTIL





### Tipo de Movimento

**Controlado pelo jogador**

|   |  |
|---|--|
| <br><b>Rato</b>             | <br><b>Oito Direcções</b> |
| <br><b>Carro de Corrida</b> | <br><b>Plataforma</b>     |



**Controlado pelo computador**

|   |  |
|---|--|
| <br><b>Bola a Rebater</b> | <br><b>Percurso</b> |
|---|--|

  
**Estático**

**Cancelar** **Ajuda**

Selecione o tipo de movimento desejado.

Ir Para

ÚTIL



## Configurar o Movimento de Oito Direcções

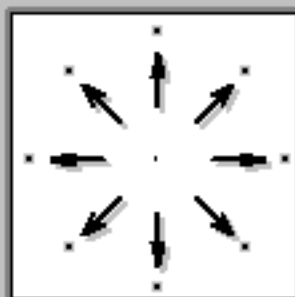
## Configuração dos movimentos

Velocidade:

Aceleração:

Desaceleração:

## Direcções possíveis



Definir Direcção Inicial

 Movimento à partida

Testar Movimento

OK

Cancelar

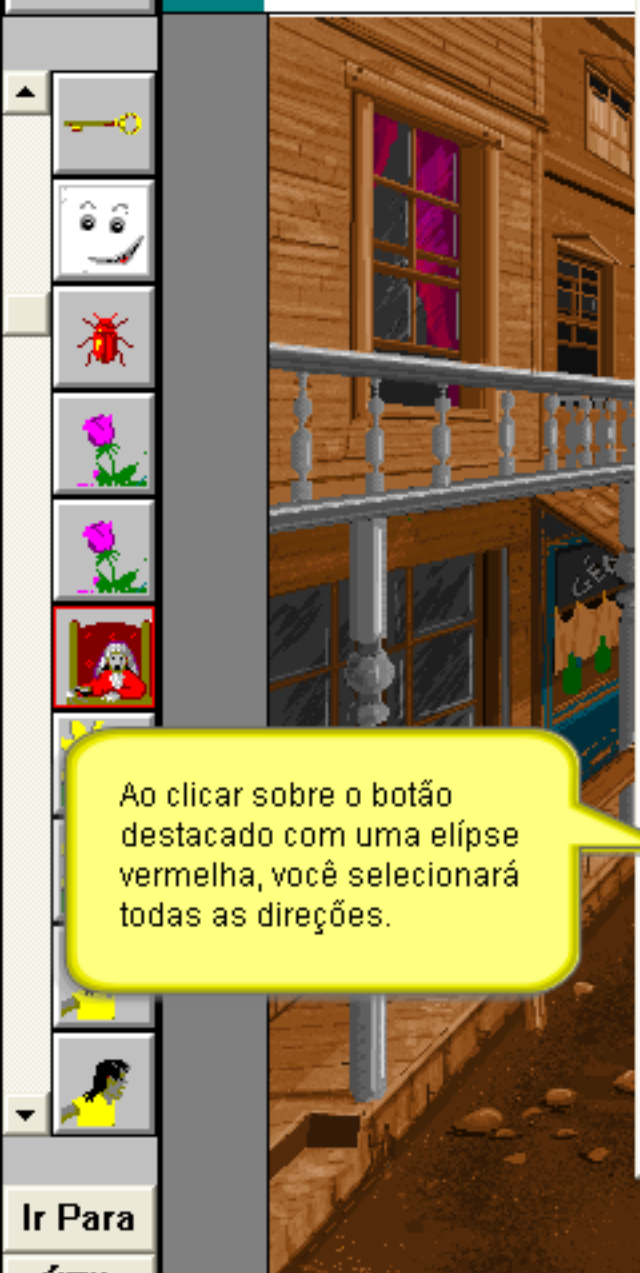
Ajuda

Clique em "Definir Direcção Inicial" para escolher em quais direcções o personagem se movimentará.



Ir Para

ÚTIL



### Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

Se preferir, você pode seleccionar as direcções desejadas clicando sobre os quadrados de cor preta.

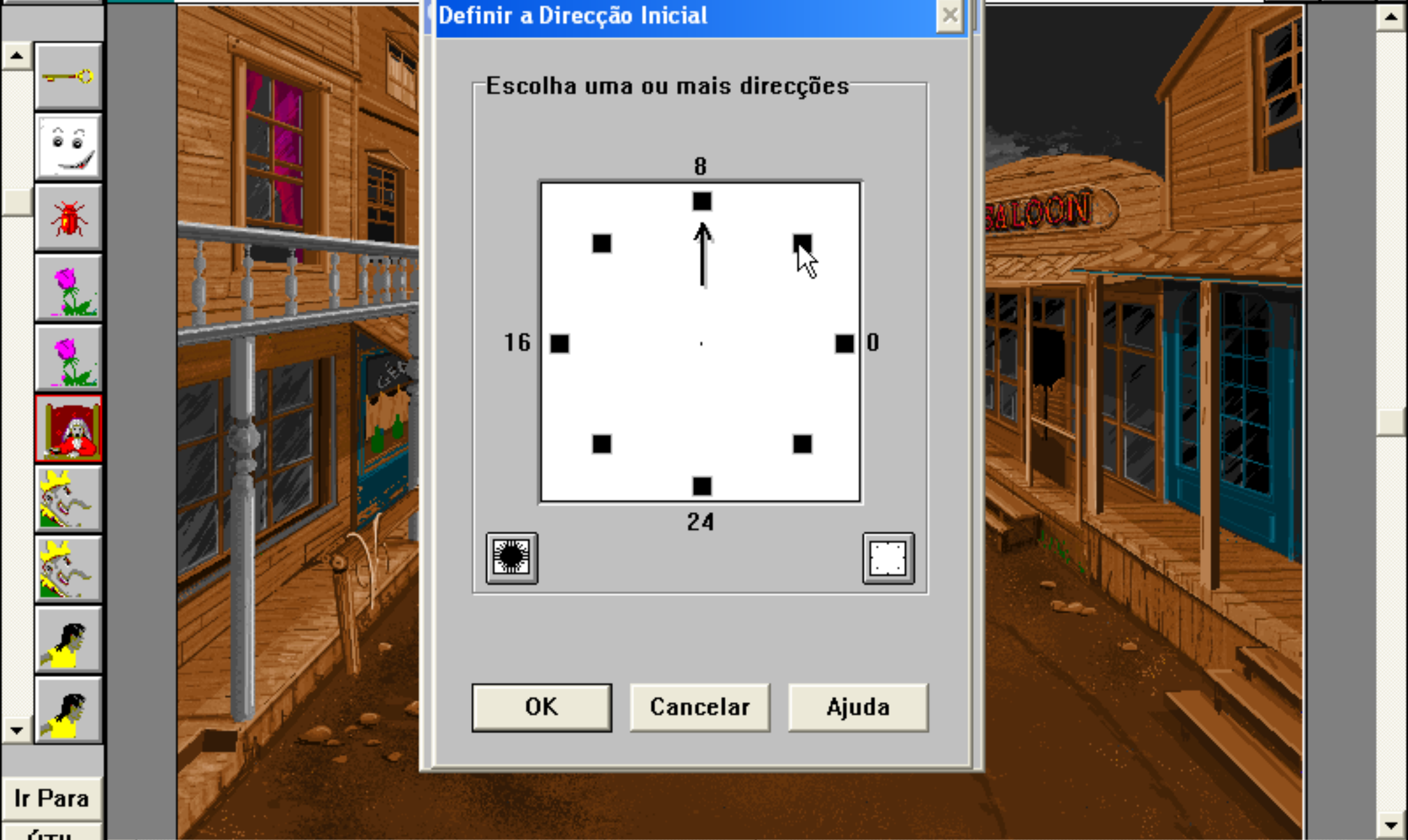
← →

OK Cancelar Ajuda

Ao clicar sobre o botão destacado com uma elipse vermelha, você seleccionará todas as direcções.

Ao clicar sobre o botão destacado com a elipse laranja, você irá desmarcar todas as direcções.





**Definir a Direcção Inicial**

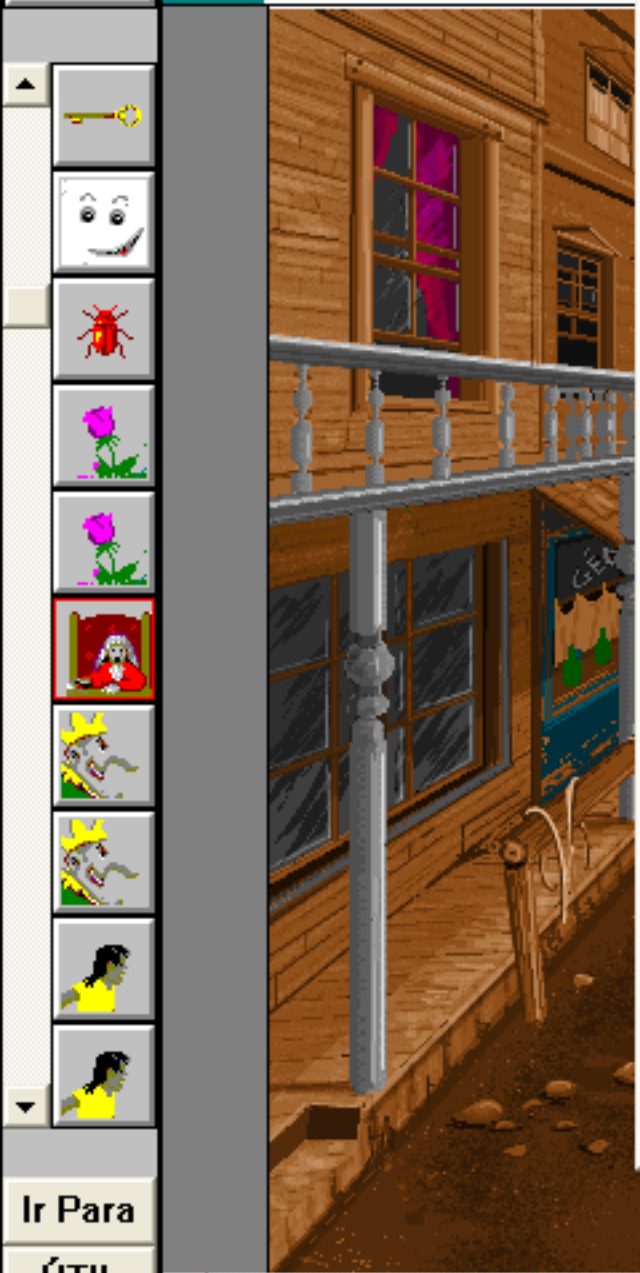
Escolha uma ou mais direcções

8

16 0

24

OK Cancelar Ajuda

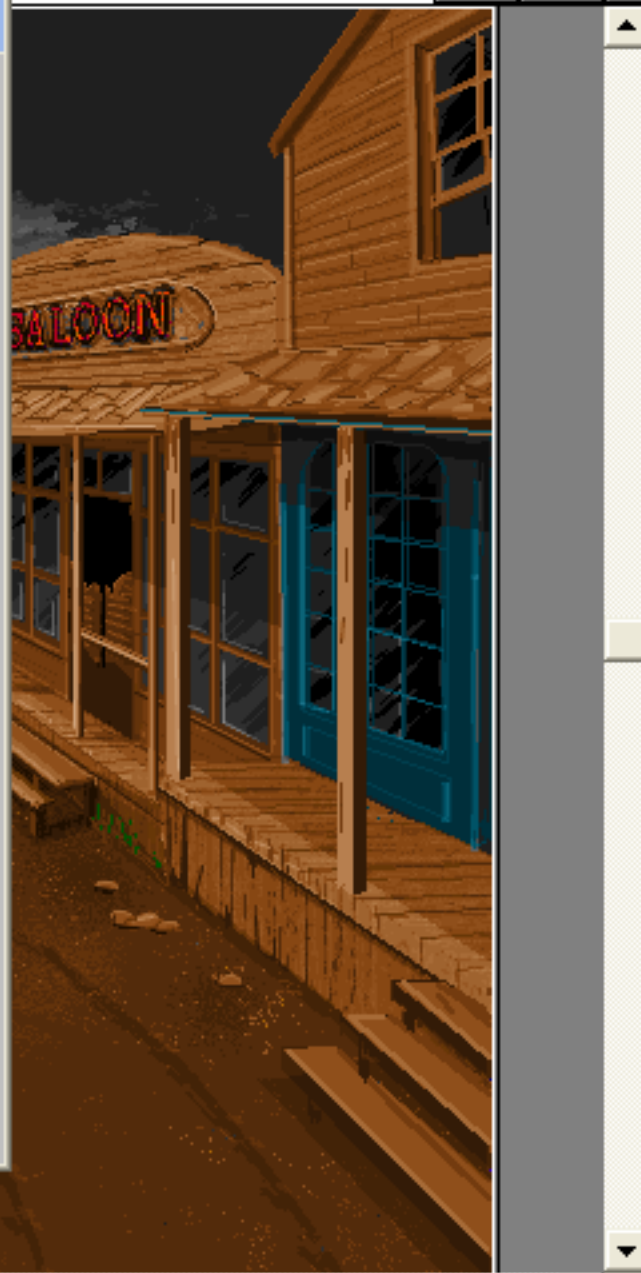


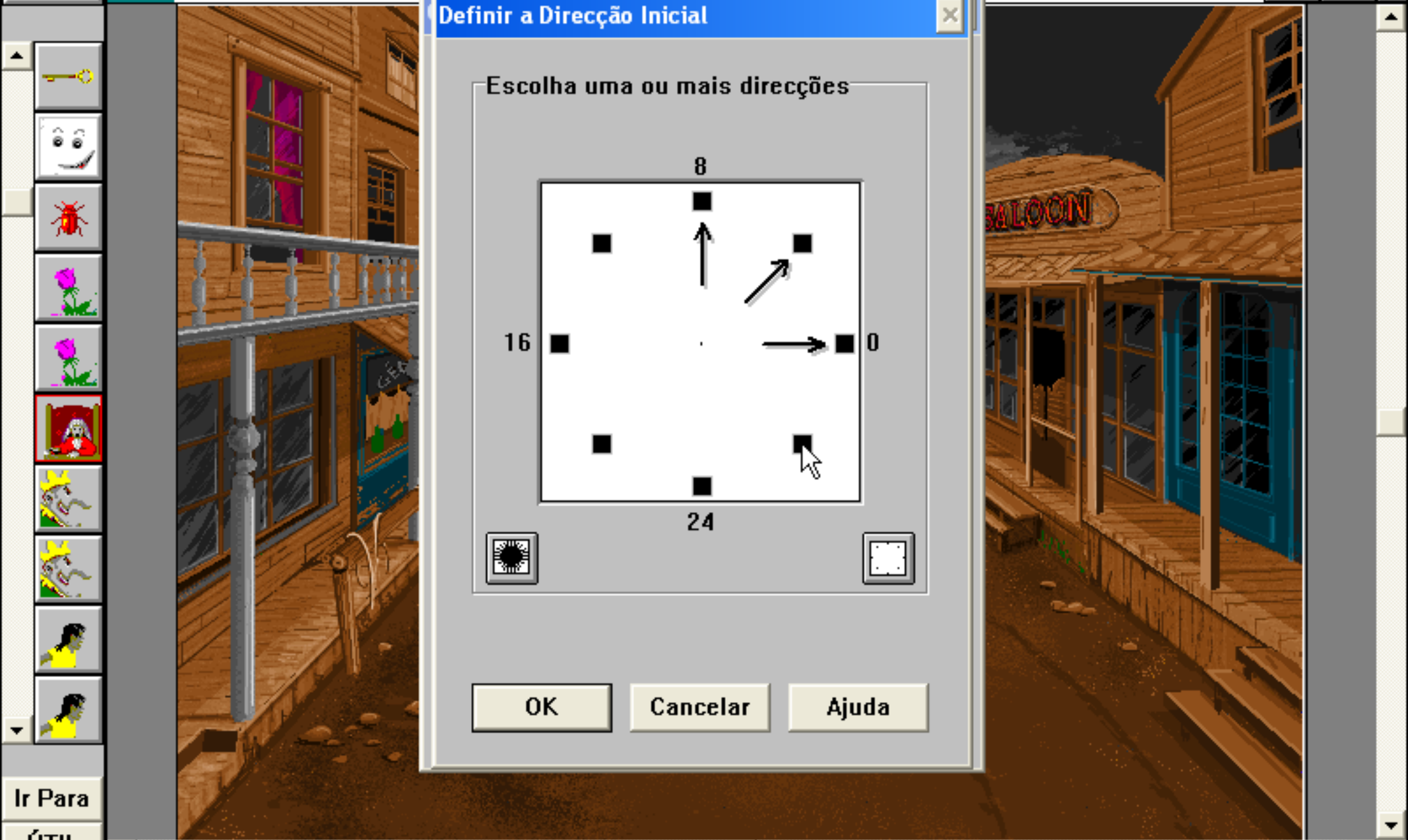
**Definir a Direcção Inicial** [X]

Escolha uma ou mais direcções

[Sun icon] [Grid icon]

OK Cancelar Ajuda





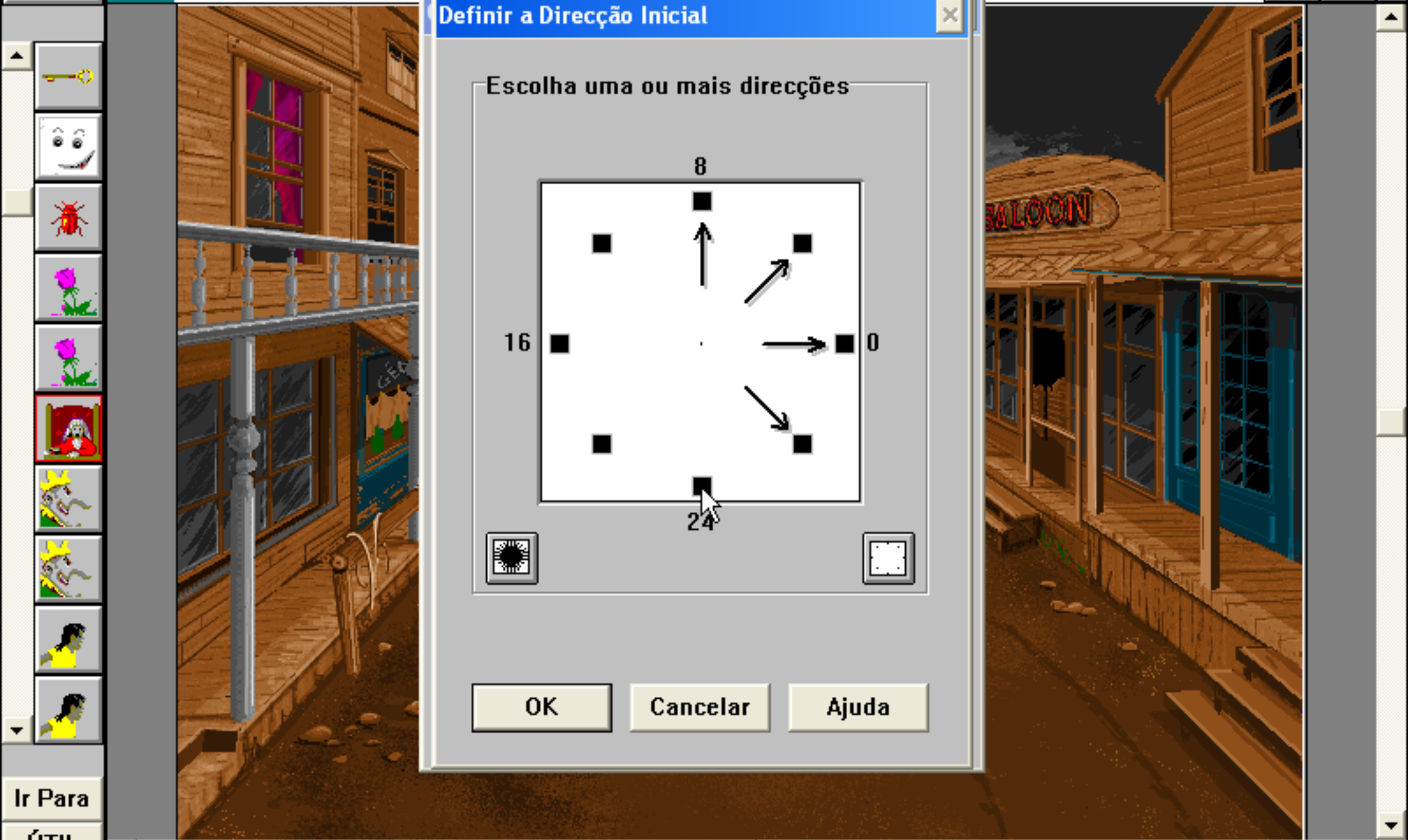
### Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

A diagram showing a central point with eight surrounding positions marked by black squares. The positions are labeled with numbers: 8 at the top, 16 on the left, 0 on the right, and 24 at the bottom. Three arrows originate from the center: one pointing up towards the '8' position, one pointing up and to the right, and one pointing right towards the '0' position. A mouse cursor is positioned over the square at the bottom-right position.

OK Cancelar Ajuda





### Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

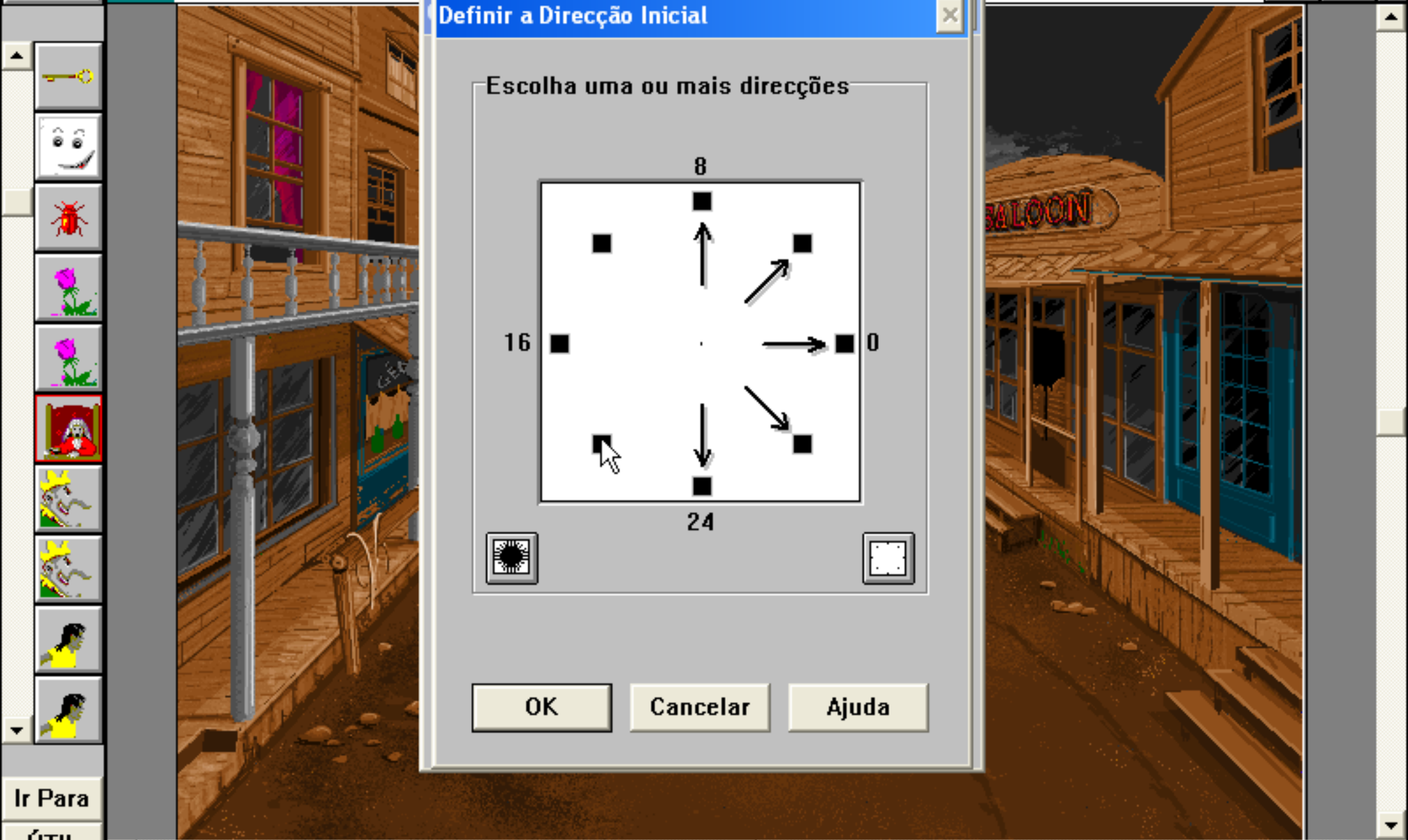
8

16

0

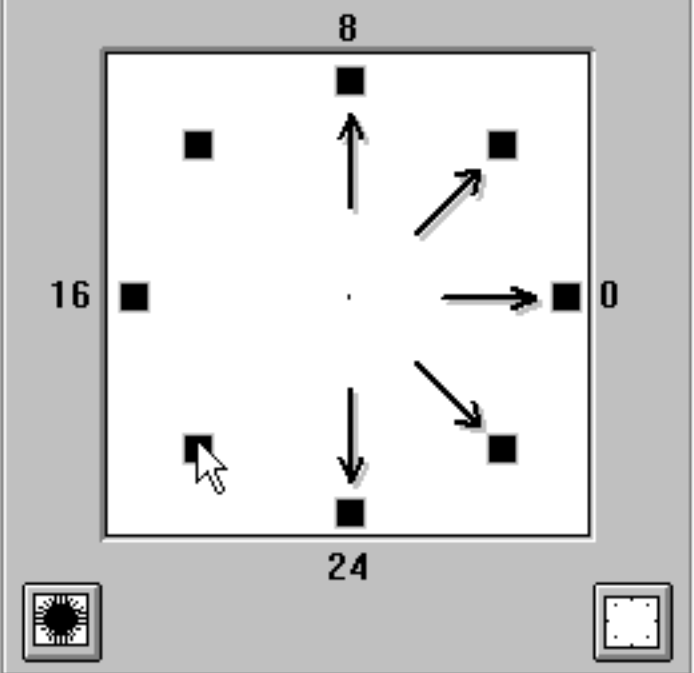
24

OK Cancelar Ajuda



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

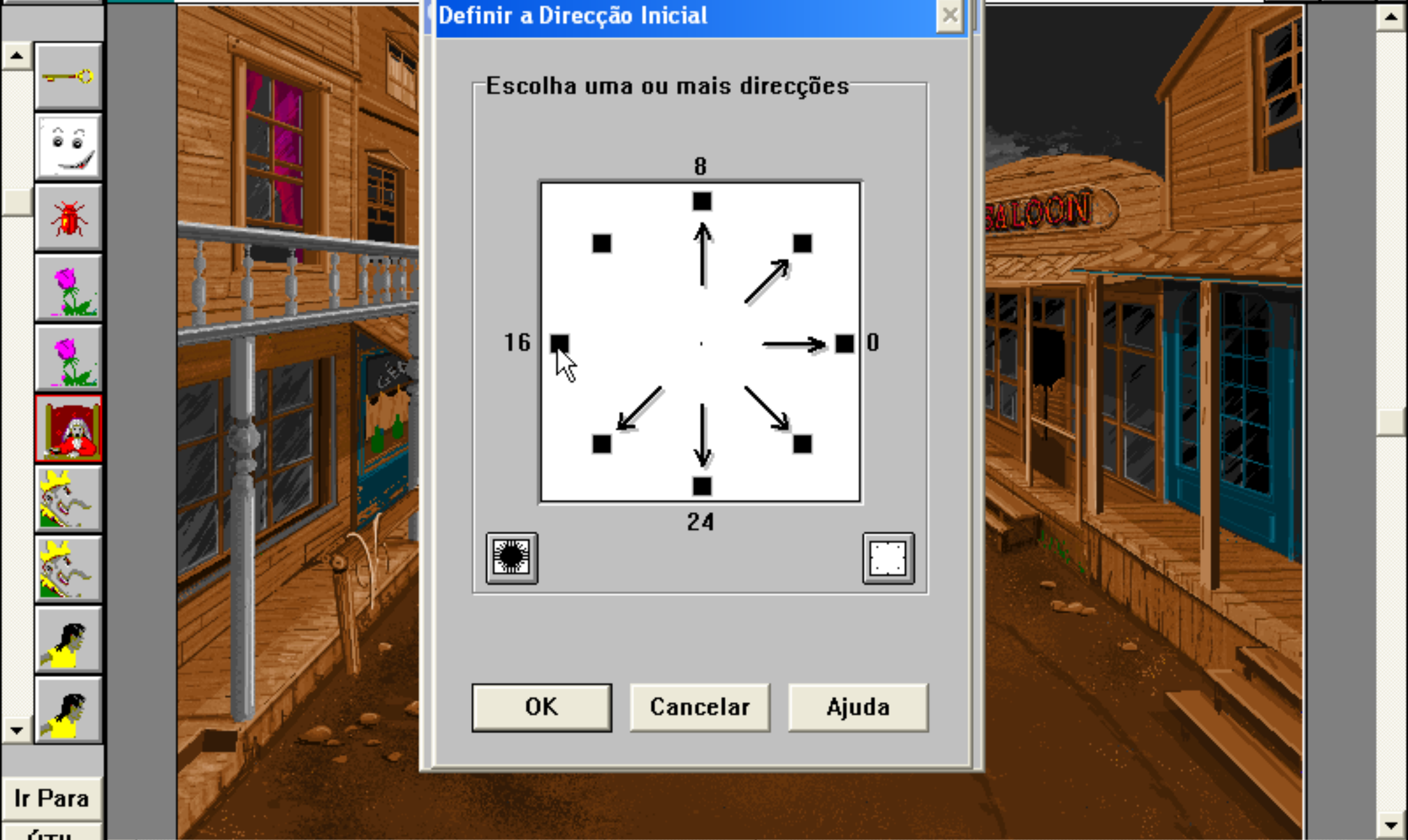


OK Cancelar Ajuda

Ir Para

ÚTIL





**Definir a Direcção Inicial**

Escolha uma ou mais direcções

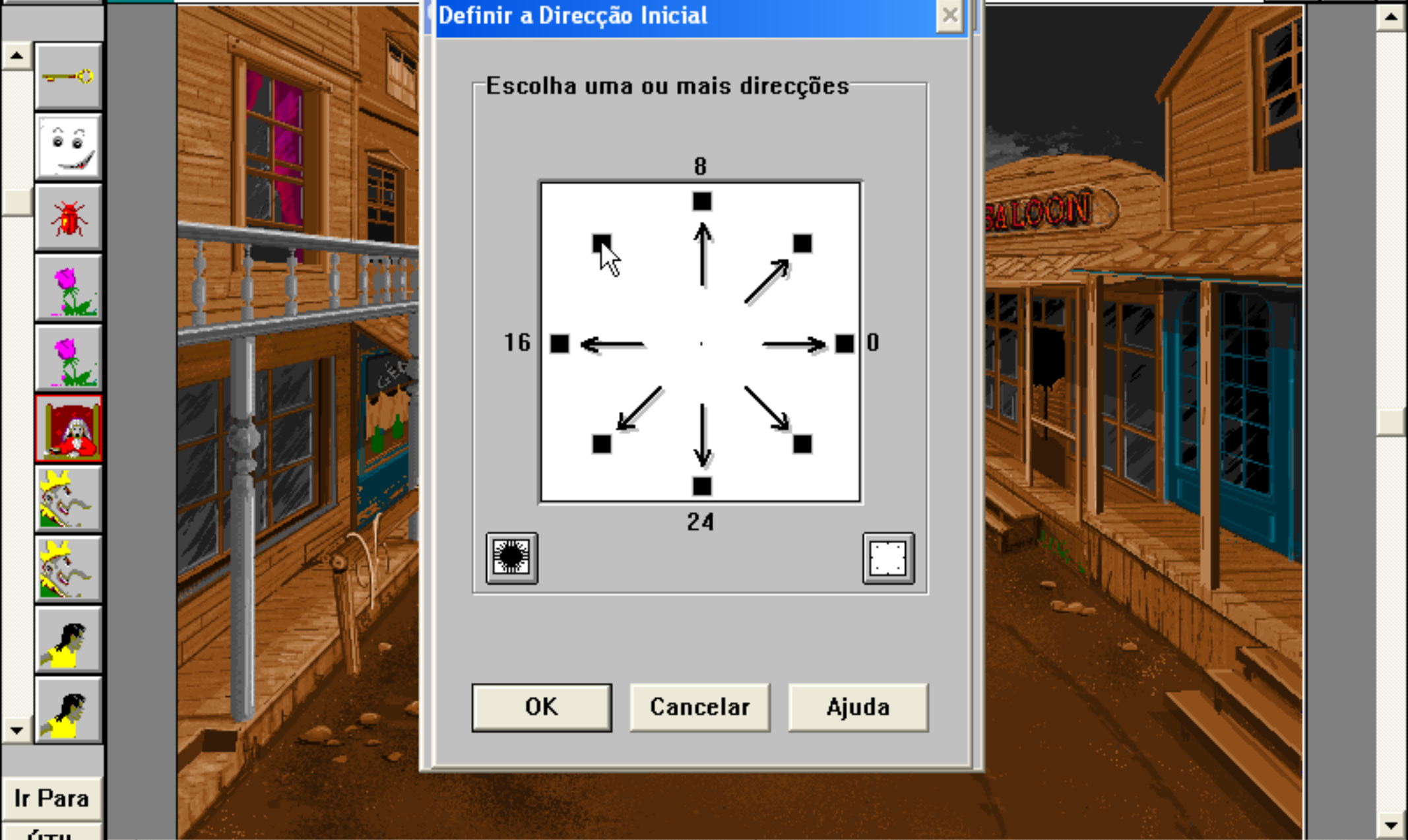
8

16

0

24

OK Cancelar Ajuda



### Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

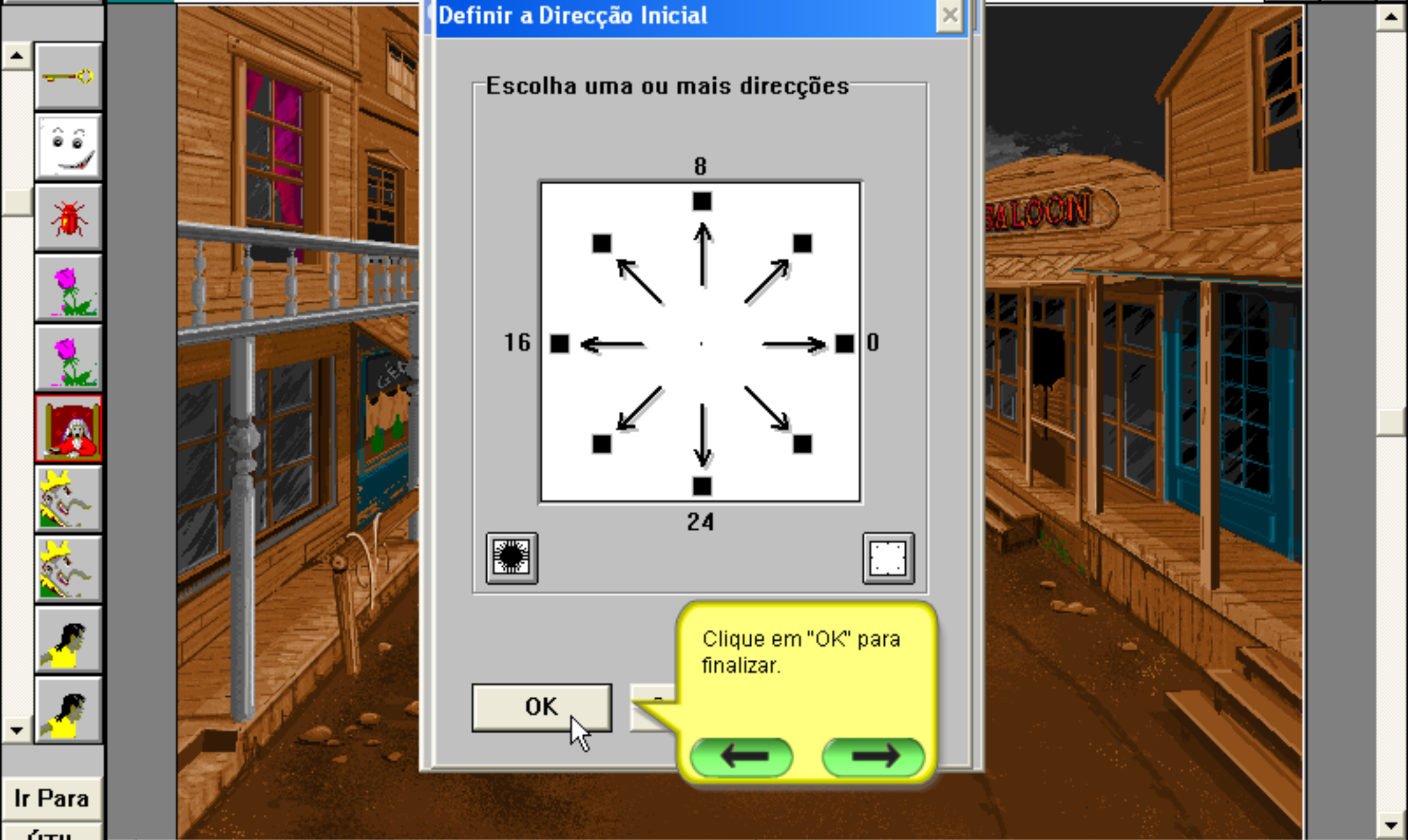
8

16 0

24

OK Cancelar Ajuda

The diagram shows a central point with eight arrows pointing in different directions: up, down, left, right, and diagonals. The numbers 8, 16, 0, and 24 are placed around the diagram. There are also two small square icons at the bottom of the diagram area.



### Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

A diagram showing a central point with eight arrows pointing outwards in the cardinal and intercardinal directions. The numbers 8, 16, 0, and 24 are placed around the diagram, corresponding to the cardinal directions: 8 at the top, 16 on the left, 0 on the right, and 24 at the bottom. Each arrow points towards a small black square.

OK

Clique em "OK" para finalizar.

Two green buttons with black arrows pointing left and right, located below the yellow callout box.





## Configurar o Movimento de Oito Direcções

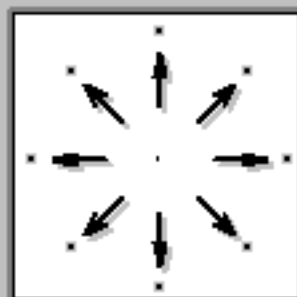
## Configuração dos movimentos

Velocidade:

Aceleração:

Desaceleração:

## Direcções possíveis



Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

Testar Movimento

OK

Cancelar

Ajuda

Se quiser, você pode testar o movimento, para isto, clique em "Testar Movimento". Caso contrário, clique em "OK".



Ir Para

ÚTIL



- Key icon
- Smiley face icon
- Red bug icon
- Pink flower icon
- Pink flower icon
- Red and white figure icon
- Yellow figure icon
- Yellow figure icon
- Black and yellow figure icon
- Black and yellow figure icon

Ir Para UTIL

Para ir até a área de edição de eventos, clique em "Ir Para"







Clique em "Ir Para o Editor de Eventos".


















Ir Para o Editor de Eventos

Ir Para

ÚTIL









| IR PARA   |   | Todos os eventos  |                                |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|--------------------------------|---|--|---|---|---|---|
| AJUDA   | 1 | •  | sai da área de jogo no topo    |   |  |   |   | ✓   |   |
| INFO  | 2 | •  | sai da área de jogo à esquerda |   |  |   |   | ✓   |   |
|       | 3 | •  | sai da área de jogo à direita  |   |  |   |   | ✓   |   |
| 00:00  | 4 | •  | sai da área de jogo em baixo   |   |  |   |   | ✓   |   |
|        | 5 | •  | colide com o fundo             |   |  |   |   | ✓   |   |
|        | 6 | •   | Nova condição                  |   |  |   |   |   |   |

Para criar uma nova ação, clique com o botão direito do mouse em "Nova condição".



Observe que as direções em que o personagem "Cop" se movimenta estão marcadas como eventos.



| IR PARA | Todos os eventos  |  |   |   |   |   |
|---------|---|--|---|---|---|---|
|         |  |  |  |  |  |  |

|       |   |   |   |                     |
|-------|---|---|---|---------------------|
| AJUDA | 1 | • |  | sai da área de jogo |
| INFO  | 2 | • |  | sai da área de jogo |
| +     | 3 | • |  | sai da área de jogo |
| 00:00 | 4 | • |  | sai da área de jogo |

## Nova Condição

Selecione o objecto:



Cancelar

Ajuda

Para criar um evento "Colisão",  
clique com o botão direito sobre o  
personagem escolhido.





IR PARA

Todos os eventos

|       |   |   |  |                     |
|-------|---|---|--|---------------------|
| AJUDA | 1 | • |  | sai da área de jogo |
| INFO  | 2 | • |  | sai da área de jogo |
| +     | 3 | • |  | sai da área de jogo |
| 00:00 | 4 | • |  | sai da área de jogo |
| ▶     | 5 | • |  |                     |
| ⋮     | 6 | • |  | N                   |

Nova Condição

Selecione o objecto:

Selecione a opção "Colisões".

← →

- Colisões ▶
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

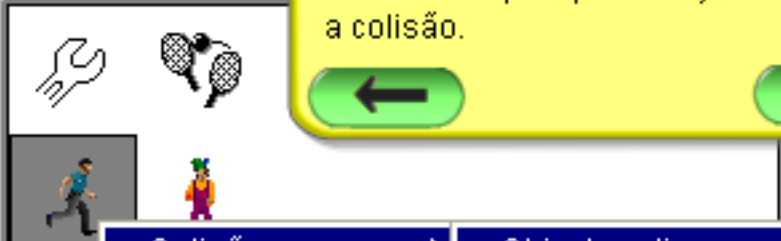
Ajuda



| IR PARA |   | Todos os eventos |                     |
|---------|---|------------------|---------------------|
|         |   |                  |                     |
|         |   |                  |                     |
|         |   |                  |                     |
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo |
|         | 3 |                  | sai da área de jogo |
| 00:00   | 4 |                  | sai da área de jogo |
|         | 5 |                  | colide com o fundo  |
|         | 6 |                  | Nova condição       |

**Nova Condição** [X]

Em seguida, seleccione a opção que indica com que tipo de objeto ocorrerá a colisão.



- Colisões ▶
  - Objecto activo
  - Em sobreposição a outro objecto activo?
  - Fundo
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO






+

00:00

▶

⋮

▶

|   |   |   |                       |
|---|---|---|-----------------------|
| 1 | • |  | sai da área de jogo n |
| 2 | • |  | sai da área de jogo à |
| 3 | • |  | sai da área de jogo à |
| 4 | • |  | sai da área de jogo e |
| 5 | • |  | colide com o fundo    |
| 6 | • |   | Nova condição         |

## Testar uma colisão

Escolha um objecto:



Selecione com qual objeto ativo ocorrerá a colisão. Observe que o evento "Colisão" irá ocorrer entre os personagens "Cop" e "Juggler".



OK

Cancelar

Ajuda





IR PARA

Todos os eventos




AJUDA

INFO



00:00



- 1 •  sai da área de jogo n
- 2 •  sai da área de jogo à
- 3 •  sai da área de jogo à
- 4 •  sai da área de jogo e
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



OK

Para concluir, clique em "OK".



| IR PARA |   | Todos os eventos |                                |  |  |  |  |  |   |
|---------|---|------------------|--------------------------------|--|--|--|--|--|---|
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo no topo    |  |  |  |  |  | ✓ |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo à esquerda |  |  |  |  |  | ✓ |
|         | 3 |                  | sai da área de jogo à direita  |  |  |  |  |  | ✓ |
| 00:00   | 4 |                  | sai da área de jogo em baixo   |  |  |  |  |  | ✓ |
|         | 5 |                  | colide com o fundo             |  |  |  |  |  | ✓ |
|         | 6 | Colisão entre  e |                                |  |  |  |  |  |   |
|         | 7 |                  | Nova condição                  |  |  |  |  |  |   |



Para seleccionar a ação do personagem "Juggler" quando o personagem "Cop" entrar em colidir com este, clique com o botão direito sobre a caixa destacada.

← →



| IR PARA |   | Todos os eventos                  |  |  |  |   |  |
|---------|---|-----------------------------------|--|--|--|---|--|
|         |   |                                   |  |  |  |   |  |
| AJUDA   | 1 | •  sai da área de jogo no topo    |  |  |  | ✓ |  |
| INFO    | 2 | •  sai da área de jogo à esquerda |  |  |  | ✓ |  |
|         | 3 | •  sai da área de jogo à direita  |  |  |  | ✓ |  |
|         | 4 | •  sai da área de jogo em baixo   |  |  |  | ✓ |  |
|         | 5 | •  colide com o fundo             |  |  |  | ✓ |  |
|         | 6 | • Colisão entre  e                |  |  |  |   |  |
|         | 7 | • Nova condição                   |  |  |  |   |  |

+

00:00

▶

⋮

▶

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto..**
- Destruir
- Valores...

Selecione a opção desejada.

← →





| IR PARA |   | Todos os eventos |                                |  |  |  |   |
|---------|---|------------------|--------------------------------|--|--|--|---|
|         |   |                  |                                |  |  |  |   |
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo no topo    |  |  |  | ✓ |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo à esquerda |  |  |  | ✓ |
|         | 3 |                  | sai da área                    |  |  |  |   |
|         | 4 |                  | sai da área                    |  |  |  |   |
|         | 5 |                  | colide com                     |  |  |  |   |
|         | 6 |                  | Colisão entre                  |  |  |  |   |
|         | 7 |                  | Nova condição                  |  |  |  |   |

### Escolha um Objecto

**Escolher entre:**

< Este Quadro >

Outros Jogos

**Biblioteca**

20 - Special Effects

Ok
Cancelar
Ajuda

Escolha o efeito desejado.

←
→



| IR PARA |   | Todos os eventos |                                |  |  |  |  |   |  |
|---------|---|------------------|--------------------------------|--|--|--|--|---|--|
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo no topo    |  |  |  |  | ✓ |  |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo à esquerda |  |  |  |  | ✓ |  |
|         | 3 |                  | sai da área                    |  |  |  |  |   |  |
| 00:00   | 4 |                  | sai da área                    |  |  |  |  |   |  |
|         | 5 |                  | colide com                     |  |  |  |  |   |  |
|         | 6 |                  | Colisão entre                  |  |  |  |  |   |  |
|         | 7 |                  | Nova condição                  |  |  |  |  |   |  |

### Escolha um Objecto

Escolher entre:

< Este Quadro >

Outros Jogos

Biblioteca

Twist 2

Ok Cancelar Ajuda

Por exemplo, o efeito "Twist 2".

← →



| IR PARA |   | Todos os eventos |                                |  |  |  |  |   |  |
|---------|---|------------------|--------------------------------|--|--|--|--|---|--|
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo no topo    |  |  |  |  | ✓ |  |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo à esquerda |  |  |  |  | ✓ |  |
|         | 3 |                  | sai da área                    |  |  |  |  |   |  |
| 00:00   | 4 |                  | sai da área                    |  |  |  |  |   |  |
|         | 5 |                  | colide com                     |  |  |  |  |   |  |
|         | 6 |                  | Colisão entre                  |  |  |  |  |   |  |
|         | 7 |                  | Nova condição                  |  |  |  |  |   |  |

### Escolha um Objecto

Escolher entre:

< **Este Quadro** >

Outros Jogos

**Biblioteca**

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |














Ok
Cancelar
Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".

←
→

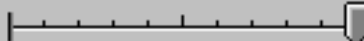




| IR PARA |   | Todos os eventos  |  |   |   |   |   |
|---------|---|---|--|---|---|---|---|
|         |   |                  |  |  |  |  |  |
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo no topo  |   |   | ✓   |   |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo  |   |   | ✓   |   |
| +       | 3 |                  | sai da área de jogo  |   |   |   |   |
| 00:00   | 4 |                  | sai da área de jogo  |   |   |   |   |
| ▶       | 5 |                  | colide com o fundo   |   |   |   |   |
| ⋮       | 6 | • Colisão entre  | e  |    |   |   |   |
| ▶       | 7 | • Nova condição   |  |   |   |   |   |

## Disparar contra um objecto...

## Velocidade do objecto

Velocidade:  100

## Direcção do objecto

- Use a direcção de Juggler
- Dispara nas direcções seleccionadas...
- Dispara na direcção de...

Selecione as direcções dos disparos.










Cancelar

Ajuda



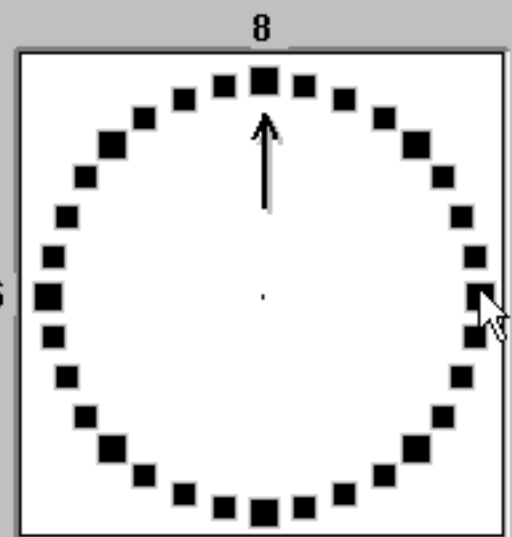
IR PARA

**Todos os eventos**

|   |   |   |                          |
|---|---|---|--------------------------|
| 1 | • |    | sai da área de jogo no t |
| 2 | • |    | sai da área de jogo      |
| 3 | • |    | sai da área de jogo      |
| 4 | • |    | sai da área de jogo      |
| 5 | • |    | colide com o fundo       |
| 6 | • | Colisão entre  e  |                          |
| 7 | • | Nova condição   |                          |

**Disparar contra um objecto...**

Escolha uma ou mais direcções



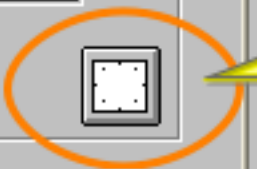
Se preferir, marque as direcções dos disparos clicando sobre os quadrados de cor preta.

← →

O botão destacado com a elipse vermelha seleciona todas as direcções.



O botão destacado com a elipse laranja desmarca todas as direcções.



OK Cancelar Ajuda




IR PARA


Todos os eventos




AJUDA

1 •  sai da área de jogo no t


INFO

2 •  sai da área de jogo


+



3 •  sai da área de jogo

00:00

4 •  sai da área de jogo

⋮

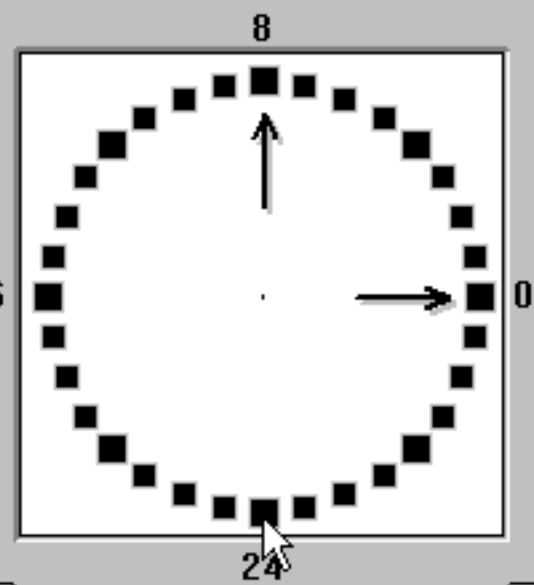
5 •  colide com o fundo

6 • Colisão entre  e 

7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



OK

Cancelar

Ajuda






IR PARA


Todos os eventos




AJUDA

1 •  sai da área de jogo no t


INFO

2 •  sai da área de jogo


+



3 •  sai da área de jogo

00:00

4 •  sai da área de jogo

⋮

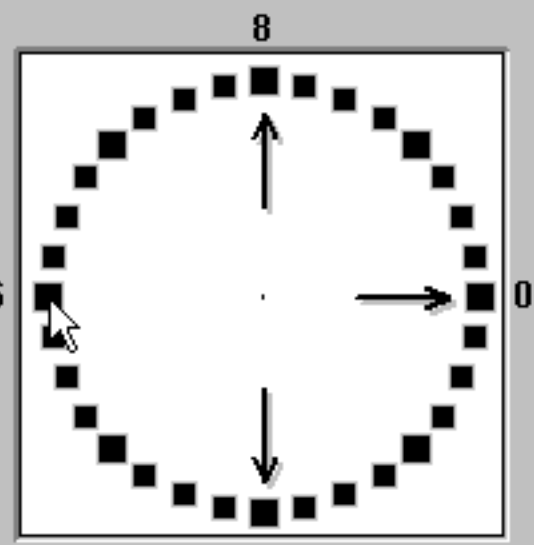
5 •  colide com o fundo

6 • Colisão entre  e 

7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



OK

Cancelar

Ajuda




IR PARA


Todos os eventos




AJUDA

1 •  sai da área de jogo no t


INFO

2 •  sai da área de jogo


+



3 •  sai da área de jogo

00:00

4 •  sai da área de jogo

⋮

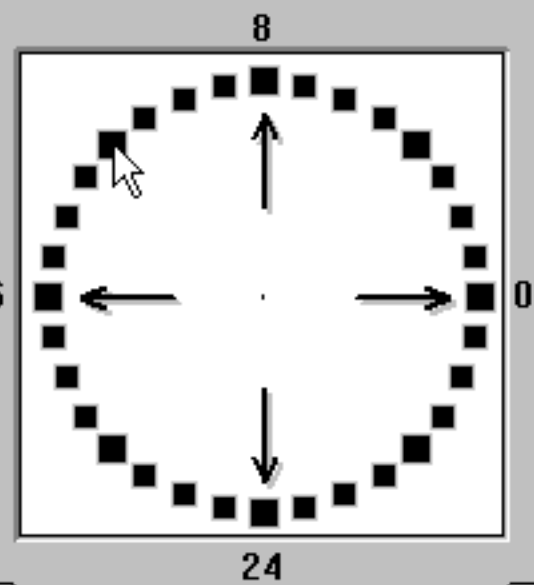
5 •  colide com o fundo

6 • Colisão entre  e 

7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



OK

Cancelar

Ajuda




IR PARA


Todos os eventos




AJUDA

1 •  sai da área de jogo no t


INFO

2 •  sai da área de jogo


+



3 •  sai da área de jogo

00:00

4 •  sai da área de jogo

⋮

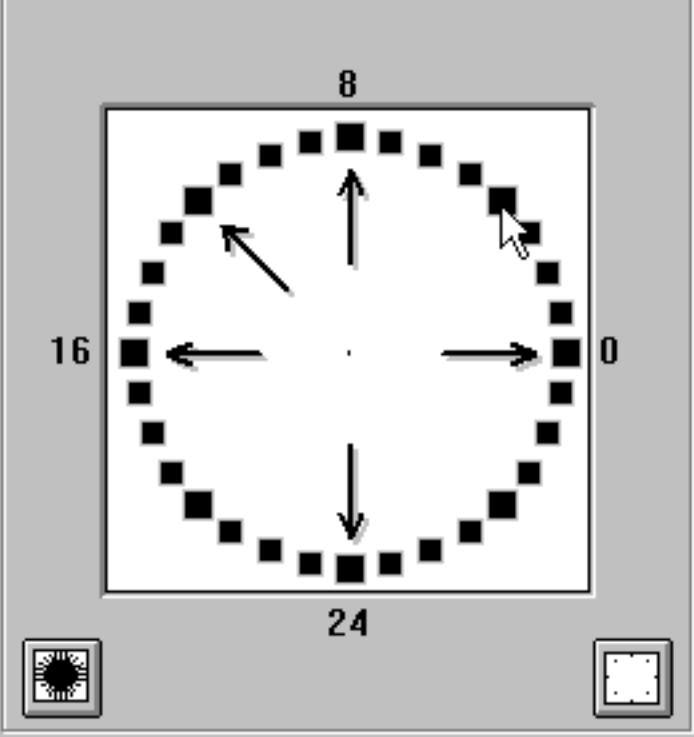
5 •  colide com o fundo

6 • Colisão entre  e 

7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



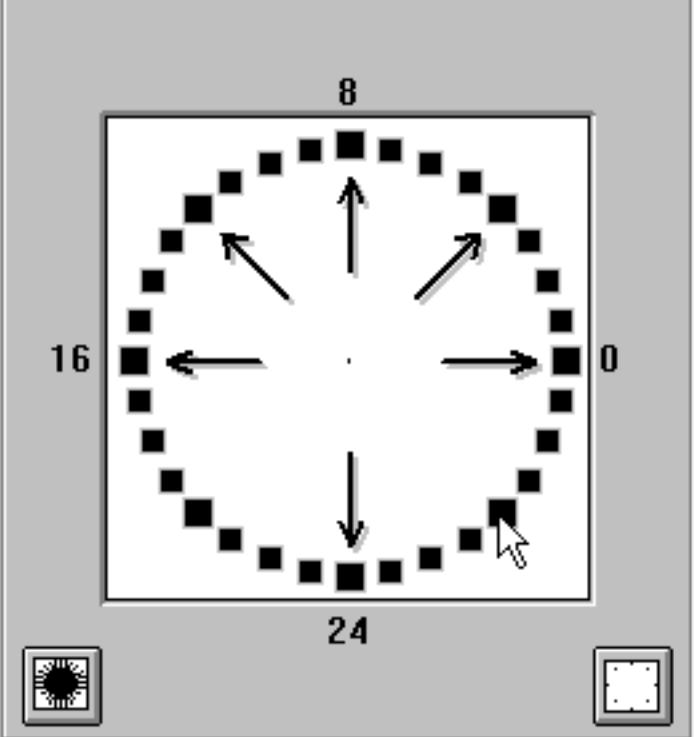
00:00



- 1 • sai da área de jogo no t
- 2 • sai da área de jogo
- 3 • sai da área de jogo
- 4 • sai da área de jogo
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Colisão entre e
- 7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



OK

Cancelar

Ajuda






IR PARA


Todos os eventos




AJUDA

1 •  sai da área de jogo no t


INFO

2 •  sai da área de jogo


+



3 •  sai da área de jogo

00:00

4 •  sai da área de jogo

⋮

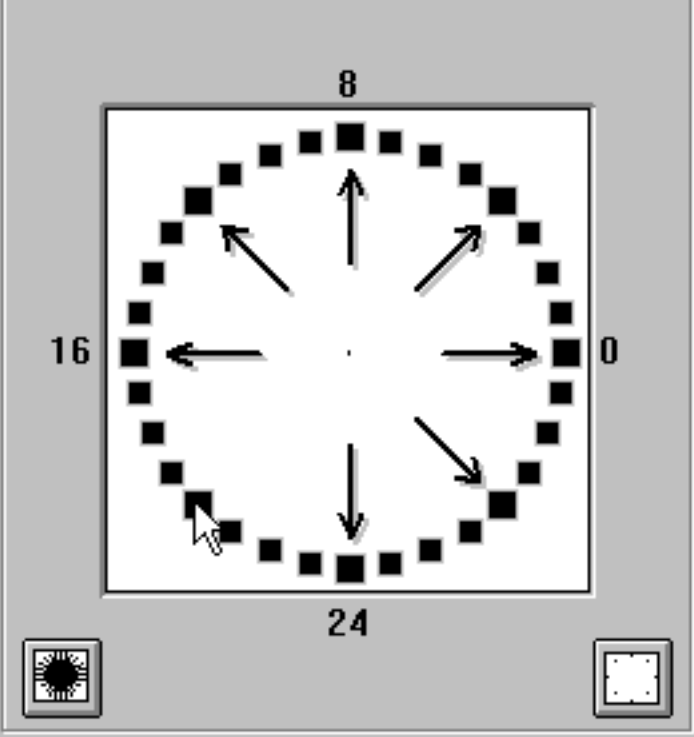
5 •  colide com o fundo

6 • Colisão entre  e 

7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



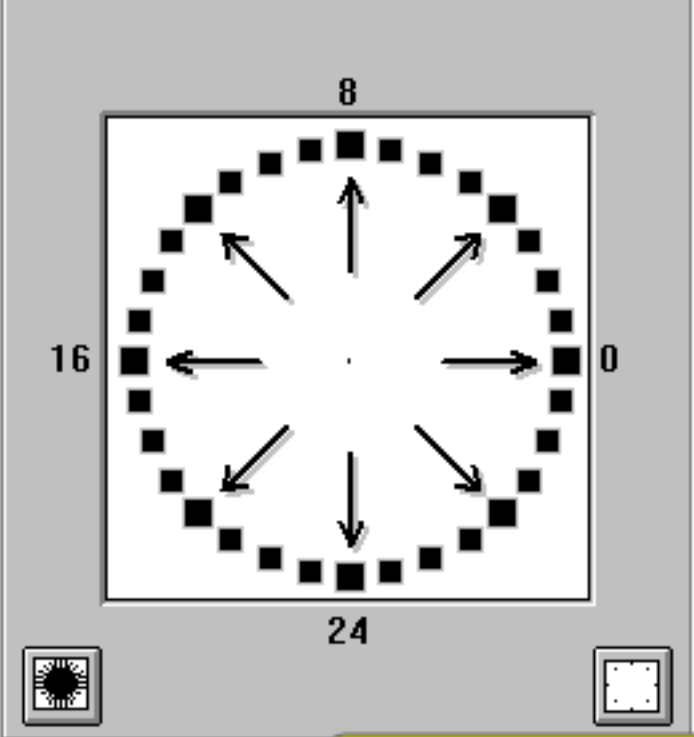
00:00



- 1 • sai da área de jogo no t
- 2 • sai da área de jogo
- 3 • sai da área de jogo
- 4 • sai da área de jogo
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Colisão entre e
- 7 • Nova condição

Disparar contra um objecto...

Escolha uma ou mais direcções



Para finalizar, clique em "OK".

OK



| IR PARA |   | Todos os eventos |                             |  |   |  |   |  |
|---------|---|------------------|-----------------------------|--|---|--|---|--|
|         |   |                  |                             |  |   |  |   |  |
| AJUDA   | 1 |                  | sai da área de jogo no topo |  |   |  | ✓ |  |
| INFO    | 2 |                  | sai da área de jogo         |  |   |  | ✓ |  |
| +       | 3 |                  | sai da área de jogo         |  |   |  |   |  |
| 00:00   | 4 |                  | sai da área de jogo         |  |   |  |   |  |
| ▶       | 5 |                  | colide com o fundo          |  |   |  |   |  |
| ⋮       | 6 | •                | Colisão entre               |  | e |  |   |  |
| ▶       | 7 | •                | Nova condição               |  |   |  |   |  |

**Disparar contra um objecto...** [X]

**Velocidade do objecto**

Velocidade:  **100**

**Direcção do objecto**

- Use a direcção de Juggler
- Dispara numa direcção à escolha, entre 8
- Dispara na direcção de...

OK Cancelar Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".

← →



| IR PARA |   | Todos os eventos |                                |  |  |  |  |   |   |  |
|---------|---|------------------|--------------------------------|--|--|--|--|---|---|--|
| AJUDA   | 1 | •                | sai da área de jogo no topo    |  |  |  |  | ✓ |   |  |
| INFO    | 2 | •                | sai da área de jogo à esquerda |  |  |  |  | ✓ |   |  |
|         | 3 | •                | sai da área de jogo à direita  |  |  |  |  | ✓ |   |  |
| 00:00   | 4 | •                | sai da área de jogo em baixo   |  |  |  |  | ✓ |   |  |
|         | 5 | •                | colide com o fundo             |  |  |  |  | ✓ |   |  |
|         | 6 | • Colisão entre  | e                              |  |  |  |  |   | ✓ |  |
|         | 7 | •                | Nova condição                  |  |  |  |  |   |   |  |

Você já pode fechar o Editor de Eventos.





Para visualizar o resultado, clique em "Jogo".

A yellow rectangular box with rounded corners containing the text "Para visualizar o resultado, clique em 'Jogo'." Below the text are two green buttons with black left and right arrows.

Ir Para

ÚTIL

- 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 Nível como Finalizado".

Ir Para  
ÚTIL





O movimento do personagem "Cop" é controlado pelo teclado.









Esta demonstração acabou e pode ser finalizada. Para voltar ao início, acesse o botão da direita.

