

Ir Para

Quadro 1 Quadro 2

Clique em "Edição" no menu de opções.

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para efetuar algumas configurações de jogo no Klik & Play.

Ir Para

ÚTIL

- Cortar Ctrl+X
- Copiar Ctrl+C
- Colar Ctrl+V
- Apagar Del

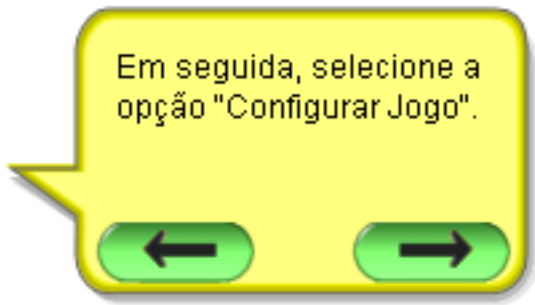
- Anular Selecção
- Seleccionar Tudo

- Preferências... Ctrl+P

- Configurar Jogo**
- Configurar Nível

adro 2

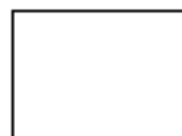
ais...



Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Maximizar no arranque

Apontar quando maximizada

Menu visualizado no arranque

O jogo deverá incluir uma barra de menus


Tamanho: por

Opções

Demonstrações múltiplas

Tecla de recurso

Ícone



Na janela "Configuração do Jogo", escolha o título e preencha o campo "Autor".

Clique no botão "Cor da Moldura" para alterar a o cor padrão.



Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janelas:

- Max
- Apo
- Mer
- O jo

Opções:

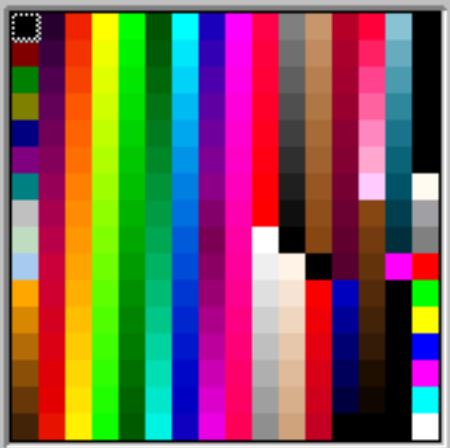
- Den
- Tec

Jogadores

Criar Instruções do Jogo

OK Cancelar Ajuda

Escolha uma Cor



OK Cancelar Ajuda

Selecione a cor desejada e clique em "OK".

← →

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título: Sem nome

Autor:

Janela

 Maximizar no arranque Apontar quando maximizada Menu visualizado no arranque O jogo deverá incluir uma barra de menus

Tamanho:

640

por

480

Cor da Moldura

Opções

 Demonstrações múltiplas Tecla de recurso

Ícone



Mudar

Jogadores

Criar Instruções

OK

Cancelar



Você pode alterar o ícone do seu jogo.
Para isto, clique em "Mudar".

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

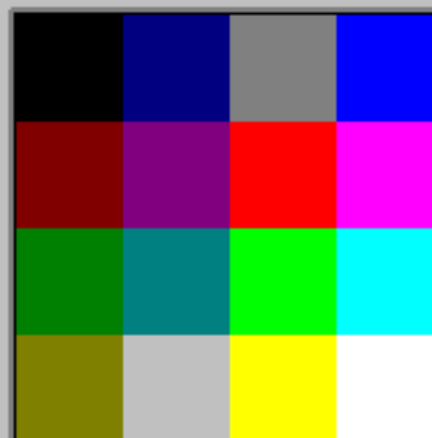
Quadro 2

Configuração do Jogo

- Aperte deste jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções



Transparente

Cor transparente

Aumentar

x1 x2 x4 x8



Importar imagem

Nome:

Sem nome

OK

Cancelar

Ajuda

Para seleccionar uma imagem do seu computador, clique em "Importar imagem".



Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Quadro 2
Configuração do Jogo
- Aperece deste jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções

Carregar uma imagem ou animação

Caminho: c:\knp

knp256.pcx

- [..]
- [amostras]
- [gamepack]
- [games]
- [libs]
- [musicas]
- [samples]
- [-a-]
- [-c-]

Localize a imagem desejada.

← →

Ver

Ok Cancelar Ajuda

APB [tree icon]

[camera icon] [save icon]

OK
Cancelar
Ajuda

Nome: Sem nome

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Quadro 2
Configuração do Jogo
- Aparece deste jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções

Carregar uma imagem ou animação

Caminho: c:\knp\games

- nuvem1.gif
- nuvemch.gif
- nuvemk.gif
- nuvemq.gif
- nuvemsc.gif
- nuvemss.gif
- nuvemx.gif
- nuvemxc.gif

[..]

Ver

Ok Cancelar

Nome: Sem nome

OK Cancelar

Selecione a imagem escolhida.

Clique em "Ver" para visualizar a imagem escolhida.



Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Quadro 2

Configuração do Jogo

Apresentar este jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções


Carregar uma imagem ou animação

Caminho: c:\knp\games

- nuvem1.gif
- nuvemch.gif
- nuvemk.gif
- nuvemq.gif
- nuvemsc.gif
- nuvemss.gif
- nuvemx.gif
- nuvemxc.gif

[..]
[-a]

C:\KNP\G...



Ver

Ok Cancelar Ajuda

Nome: Sem nome

OK Cancelar Ajuda

Clique sobre o "X" para fechar a imagem.

← →

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Quadro 2
Configuração do Jogo

Editor de Ícones

Edição Opções

Carregar uma imagem ou animação

Caminho: c:\knp\games

- nuvem1.gif
- nuvemch.gif
- nuvemk.gif
- nuvemq.gif
- nuvemsc.gif
- nuvemss.gif
- nuvemx.gif
- nuvemxc.gif

[.]
[-a-]
[-c-]
[-d-]

Ver

Nome: Sem nome

OK Cancelar Ajuda

Em seguida, clique em "OK" para confirmar a seleção da imagem.

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Quadro 2
Configuração do Jogo

Editor de Ícones

Edição Opções



nuvemq.gif

Capturar



Como a imagem é muito grande, o Klik & Play irá abrir uma janela para você capturar a uma parte da imagem que será o ícone.

Nome: Sem nome

Cor tra

Aumentar

x1 x2 x4 x8

OK Cancelar Ajuda

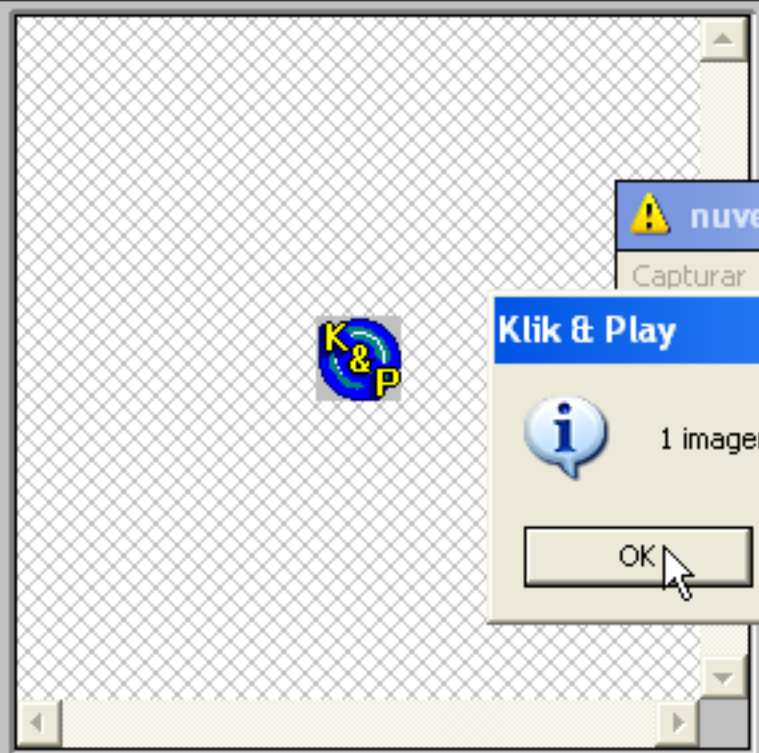
OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Quadro 2
Configuração do Jogo
- Aparece deste jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções



Tools palette with icons for selection, drawing, and editing.

nuvemq.gif
Capturar

Klik & Play
1 imagem(ns)
OK

Clique em "OK" para confirmar.

Nome: Sem nome

x1 x2 x4 x8

OK
Cancelar
Ajuda

OK Cancelar Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

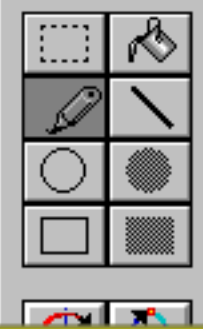
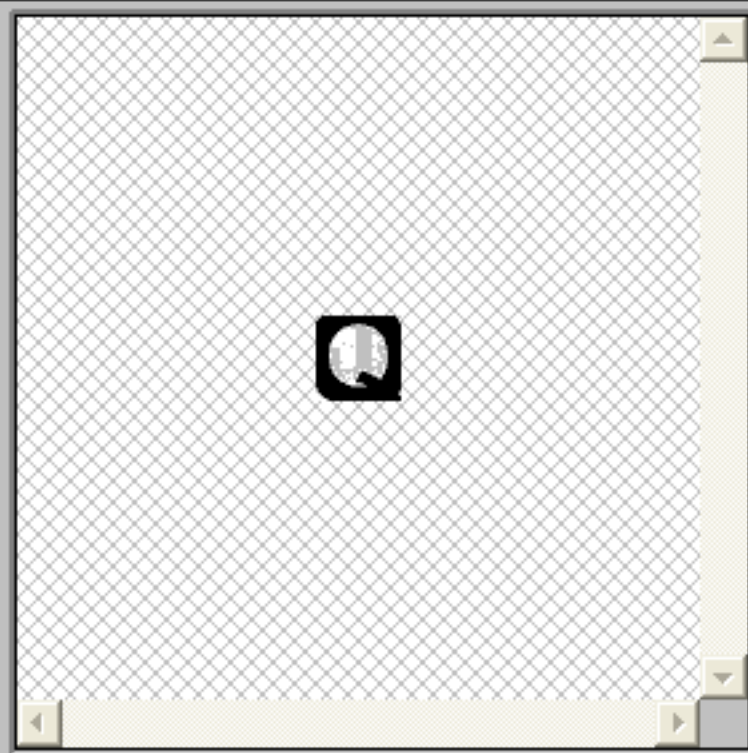
Quadro 2

Configuração do Jogo

Aprenda deste jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções



Você pode aumentar o tamanho da imagem, basta selecionar a opção desejada no campo "Aumentar".



Nome:

Aumentar

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

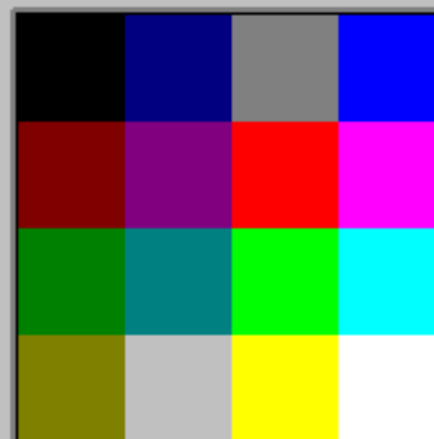
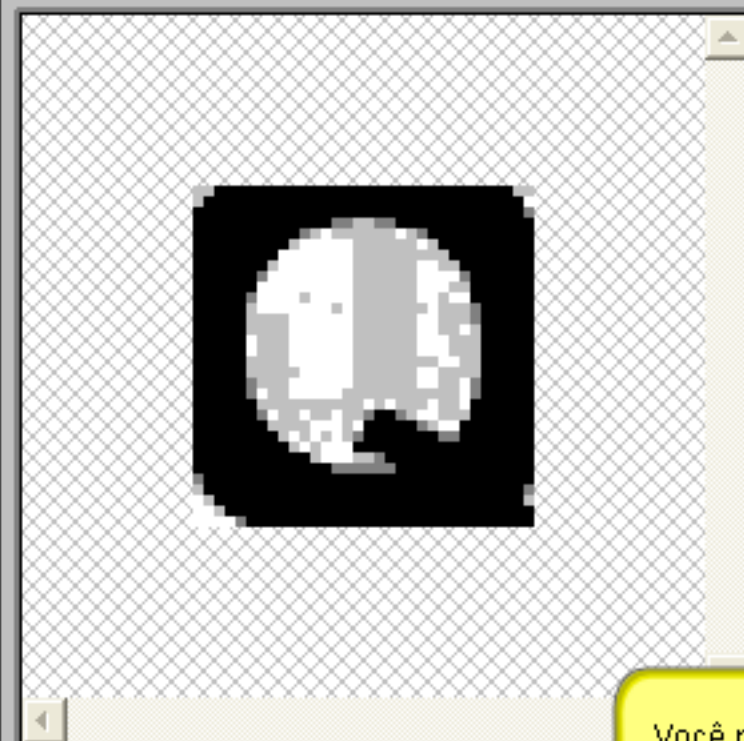
Quadro 2

Configuração do Jogo

- Acresce deste jogo:

Editor de Ícones

Edição Opções



Transparente

Cor transparente



OK

Cancelar

Ajuda

Nome:

Sem nome

OK

Você pode escolher um nome para o novo ícone. Basta preencher o campo "Nome". Este nome será o título do jogo.

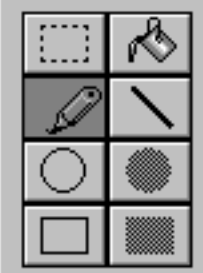
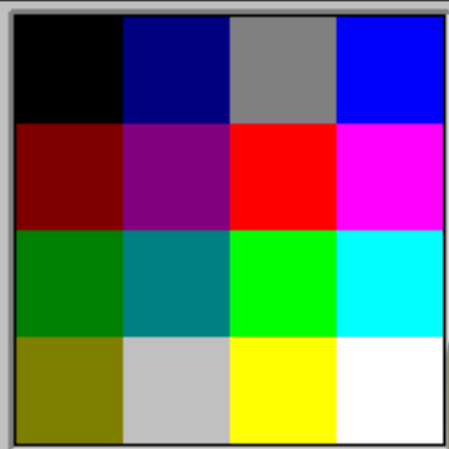
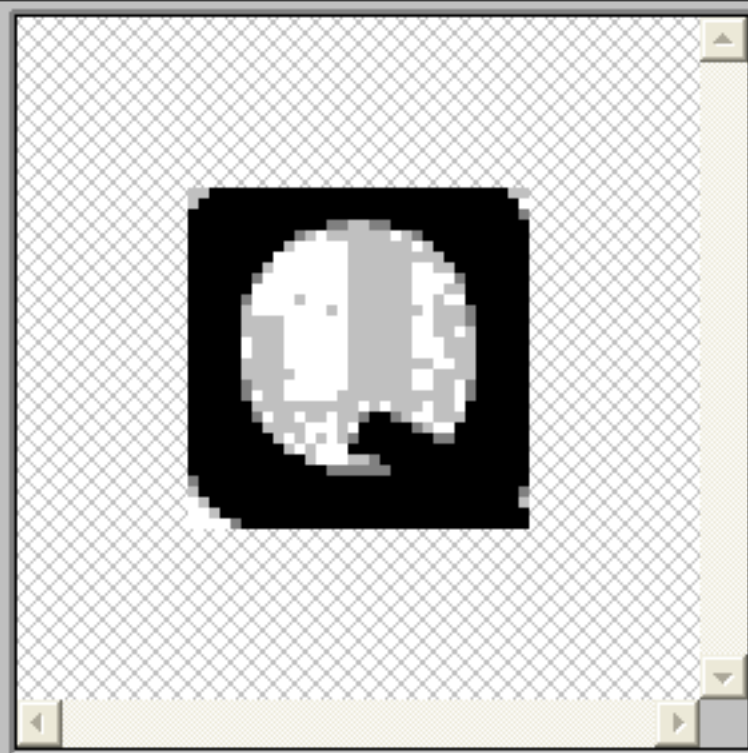


Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Quadro 2
Configuração do Jogo

Editor de Ícones

Edição Opções



Transparente

Cor transparente

Aumentar

x1 x2 x4 x8

Clique em "OK" para concluir.



OK

Cancelar

Ajuda

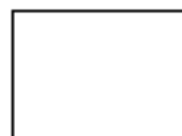
OK Cancelar Ajuda

Nome:

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Maximizar no arranque

Apontar quando maximizada

Menu visualizado no arranque

O jogo deverá incluir uma barra de menus

Taman:

Cor d:

Opções

Demonstrações múltiplas

Tecla de recurso

Ícone

Observe que a nova imagem está visível.



Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo [X]

Acerca deste jogo:

Título: Autor:

Janela

- Maximizar no arranque
- Apontar quando maximizada
- Menu visualizado no arranque
- O jogo dev

Tamanho:

por

Cor da Moldura

Opções

- Demonstra
- Tecla de recusa

Você pode definir algumas configurações relativas aos jogadores, para isto, clique em "Jogadores".



Mudar

Jogadores

Criar Instruções do Jogo

OK

Cancelar

Ajuda

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Comandos dos Jogadores

Comandos de cada jogador

	1	2	3	4
Joystick 1				
Joystick 2				
Teclado	X	X	X	X

Jogadores

Você pode escolher se os jogadores irão controlar o jogo pelo teclado ou

Clique em "Pontuação e Vidas" para definir o número de vidas de cada jogador e a pontuação máxima do jogo.

← →

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Pontuação e Vidas

Pontuação

Inicial:	Mínima:	Máxima:
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="9999999"/>

Vidas

Inicial:	Mínimo:	Máximo:
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="9"/>

OK Cancelar Ajuda

Ajuda

← →

Modifique os campos como desejar e, em seguida, clique em "OK".

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Janelas:

- Mapa
- Aparição
- Menu
- O jogo

Opções:

- Desativar
- Teclado

Comandos dos Jogadores

Comandos de cada jogador

	1	2	3	4
Joystick 1				
Joystick 2				
Teclado	X	X	X	X

Pontuação e Vidas

OK Cancelar Ajuda

Jogadores

do Jogo

OK Ajuda

Para concluir, clique em "OK".

← →

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Maximizar no arranque

Apontar quando maximizada

Menu visualizado no arranque

O jogo deverá incluir uma barra de menus

Tamanho: por

Opções

Demonstra

Tecla de re

Você pode desenvolver algumas instruções para os jogadores, basta clicar em "Criar Instruções do Jogo".

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Criar Instruções do Jogo

Tipo:

Demonstrações múltiplas

Tecla de recurso

Jogadores

Selecione o campo "Tipo" para visualizar as opções disponíveis.

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
[]
Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Criar

Tipos

- Sem instruções
- Sem instruções
- Sem instruções

Demonstrações múltiplas

Tecla de recurso

Jogadores

Criar Instruções do Jogo

Selecione o editor de texto em que você digitará as instruções do jogo.

← →

- Sem instruções
- Sem instruções
- Sem instruções
- Ficheiro de texto (.TXT)
- Ficheiro do "Write" para Win
- Ficheiro de ajuda (.HLP)

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Criar Instruções do Jogo

Tipo:

Demonstrações múltiplas

Tecla de recurso

Clique em "Edição" para redigir as instruções.

← →

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

OK Cancelar Ajuda

-HTP3837.wri - Bloco de notas

Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda

Preencha a janela do editor de texto escolhido com as instruções desejadas.

← →

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1
[]
Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

-HTP1355.wri - Bloco de notas

Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda

Isto é apenas um teste|

OK Cancelar Ajuda

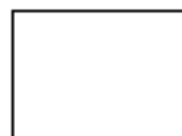
Após redigir as instruções do jogo, feche a janela de edição.

← →

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:


Autor:

-HTP1355.wri - Bloco de notas

Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda

Isto é apenas um teste

Bloco de notas



O texto do arquivo C:\WINDOWS\TEMP\~HTP1355.wri foi alterado.
Deseja salvar as alterações?

OK Ajuda

O Klik & Play indicará que o arquivo "~HTP1355.wri" foi alterado. Caso este arquivo não tenha sido criado ainda, o Klik & Play irá perguntar se deseja criá-lo. Este arquivo é o que armazena as instruções. Portanto, clique em "Sim".



Ir Para
ÚTIL

Quadro 1

Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Criar Instruções do Jogo

Tipo:

Demonstrações múltiplas
 Tec

Jogo

Para concluir, clique em "OK".

← →

Ir Para

ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2

Configuração do Jogo

Acerca deste jogo:

Título:

Autor:

Janela

Maximizar no arranque

Apontar quando maximizada

Menu visualizado no arranque

O jogo deverá incluir uma barra de menus

Tamanho: por

Opções

Demonstrações múltiplas

Ícone

Para finalizar, clique em "OK".

← →

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1 Quadro 2

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, seleccione a opção
"Começar Jogo Como Finalizado".

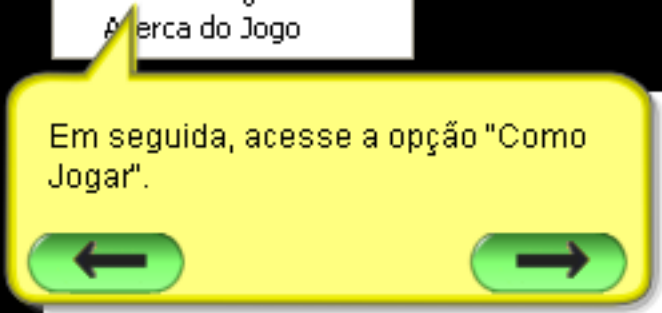


Acesse a opção "Ajuda" no menu de opções do jogo. Observe que o jogo é uma tela em branco porque não acrescentamos nada na área de edição. Veja ainda que a moldura é da cor preta com foi escolhido nas configurações.



- Como Jogar F1
- Acerca do Jogo

Em seguida, acesse a opção "Como Jogar".



Observe que as instruções editadas anteriormente tornam-se visíveis.



Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada. Clique sobre o botão abaixo para voltar ao início da apresentação.

