

Nesta demonstração você irá visualizar os procedimentos para criar um novo arquivo e para salvar um arquivo no Klik & Play.

Primeiramente, acesse o programa através do seu ícone.



Lixeira



nova pasta



Klik & Play For School



Wink



Ao acessar o Klik & Play, uma cena inicializará automaticamente. Para iniciar a utilização do software, basta clicar sobre a tela.





Lixeira



nova pasta



Klik & Play For
School



Wink

Klik&Play

Copyright © 1994 F. Lionet / Y. Lamoureux

Escolha uma Opção:

Jogar

Alterar um Jogo

Criar um Jogo

euroPRESS
SOFTWARE

Versão: 1.2o

Licença: Pedro

Número de série: KPP10000000

Sair

Na janela inicial do Klik & Play, você poderá acessar alguns jogos construídos no software. Para isto, basta clicar em "Jogar".





Lixeira



nova pasta



Klik & Play For
School



Wink

Abrir um Jogo



Cancelar

Ajuda

Escolha o jogo desejado dentre as opções disponibilizadas. Se preferir voltar para janela inicial do software, clique em "Cancelar".





Lixeira



nova pasta



Klik & Play For School



Wink

Klik&Play

Copyright © 1994 F. Lionet / Y. Lamoureux

Escolha uma Opção:

Jogar

Alterar um Jogo

Criar um Jogo

É possível também, editar algum jogo construído posteriormente. Para isto, clique em "Alterar um Jogo".



euroPRESS
SOFTWARE

Versão: 1.2o

Licença: Pedro

Número de série: KPP10000000

Sair



Lixeira



nova pasta



Klik & Play For School



Wink

Abrir um Jogo

Caminho: **c:\knp\games**

Descrição do Jogo:

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

Ok

Cancelar

Observe que o software está buscando algum jogo na pasta "games", que está em uma pasta "knp", dentro do diretório "C".



Observe que nenhuma opção está disponível porque a nenhum foi salvo ainda. Se desejar voltar para a tela inicial do Klik & Play, clique em "Cancelar".



Lixeira



nova pasta



Klik & Play For School



Wink

Klik&Play

Copyright © 1994 F. Lionet / Y. Lamoureux

Escolha uma Opção:

Jogar

Alterar um Jogo

Criar um Jogo

Para construir um jogo utilizando o Klik & Play, clique em "Criar um Jogo".



euroPRESS
SOFTWARE

Versão: 1.2o

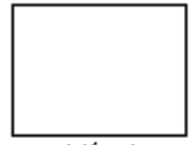
Licença: Pedro

Número de série: KPP10000000

Sair

Ir Para
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Mais...

Ao acessarmos o software para criação de um jogo, automaticamente é criado o primeiro quadro de trabalho.

← →



Ir Para
ÚTIL

Na área inicial de edição, você pode acessar o botão "Ir Para". Este botão facilita a locomoção pelas janelas disponíveis no software



Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

Quadro 2



Nível

A maioria das opções não estão disponíveis porque o jogo ainda não começou a ser criado ou porque nenhum quadro foi seleccionado.



Ir Para

ÚTIL

Outro botão disponível em "Editor de Guião" é o "ÚTIL". Este botão é o de utilitários desta área.



Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

Quadro 2

Mais...



Estes são os utilitários disponíveis para essa área. As funcionalidades de cada um serão demonstradas posteriormente.



Ir Para

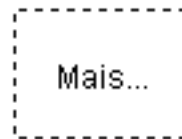
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Mais...

Nível 1

Para editar um quadro, clique com o botão direito do mouse sobre o mesmo.
Você também pode acessar a área de edição do quadro através do botão "Ir Para".



Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

Quadro 2

Nív

Configurar Nível

Ir Para o Editor de Nível

Ir Para a Execução Passo-a-Pas

Ir Para o Editor de Eventos

Jogar o Nível como Finalizado

Ao clicar com o botão direito sobre algum quadro, um menu de opções fica disponível. Selecione a opção "Configura Nível" para definir algumas configurações.



Ir Para

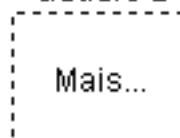
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Mais...

Configuração de Nível

Título deste nível:

 Mostrar o título durante o jogo

Palavra-chave:

Tamanho da área de jogo:

X por Y

OK

Cancelar

Ajuda

Na janela "Configuração de nível" você escolhe o título do nível, se este título será visível durante o jogo, o tamanho da área de jogo e, se quiser, uma palavra-chave para o nível. Após preencher os campos, clique em "OK". Se não quiser preencher tais campos, clique em "Cancelar".



Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

Quadro 2

Nív

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

A opção "Ir Para o Editor de Nível" transporta o usuário para a área de edição do quadro.



Para salvar o jogo, clique em "Ficheiro".



Na área de edição do quadro, uma série de itens podem ser utilizados na construção do jogo. Algumas ferramentas serão demonstradas posteriormente.

Ir Para

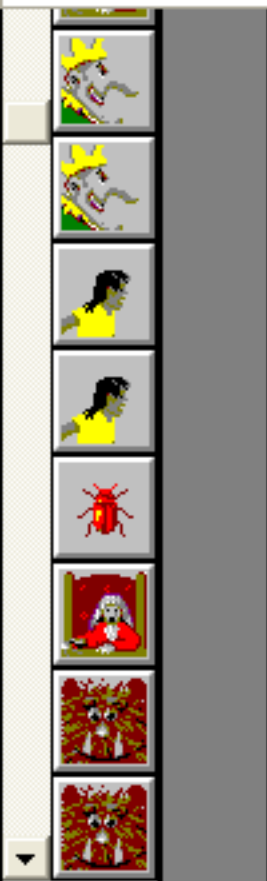
ÚTIL

Nível 1

- Novo Jogo
- Abrir Jogo
- Guardar Jogo**
- Guardar Jogo como...
- Criar Executável
- Sair Alt+F4

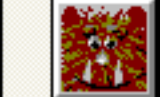
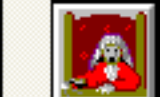
Em seguida, clique em "Guardar Jogo como...".

← →



Ir Para

ÚTIL



Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Guardar o Jogo

Descrição do Jogo:

Sem nome

Nome do Ficheiro:

Jogo1.gam

Caminho:

c:\knp\games

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

Ok

Cancelar

Ajuda

O Klik & Play salva o jogo com o nome "Jogo1.gam", entretanto, altere este campo se desejar. O jogo é salvo na pasta "games", como indicado na área destacada. Para finalizar clique em "OK".

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

