

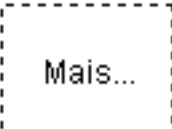
Ir Para
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2




Mais...

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para acionar um movimento de um objeto pelo teclado.

Nível 1

Primeiramente, seleccione o quadro que será editado.




Ir Para

ÚTIL

Em seguida, clique sobre o botão "Ir Para".

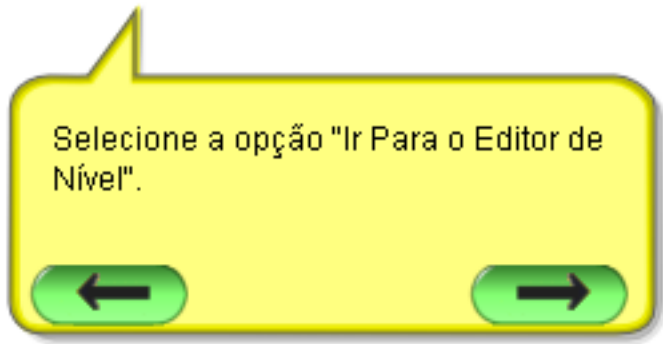


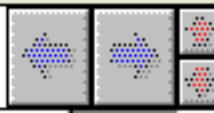
Quadro 1 Quadro 2



Ir Para o Editor de Nível

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





Library sidebar containing various icons: a smiling face, a red beetle, a pink flower, a red flower, a person in a red dress, a person in a yellow dress, a person in a yellow dress, a person in a yellow dress, and a red beetle.

08 - People

Ir Para

ÚTIL

Utilize a barra de rolagem para selecionar algum tema na biblioteca do Klik & Play.

← →



Cop

Objetos ativos são representados pelo ícone destacado.

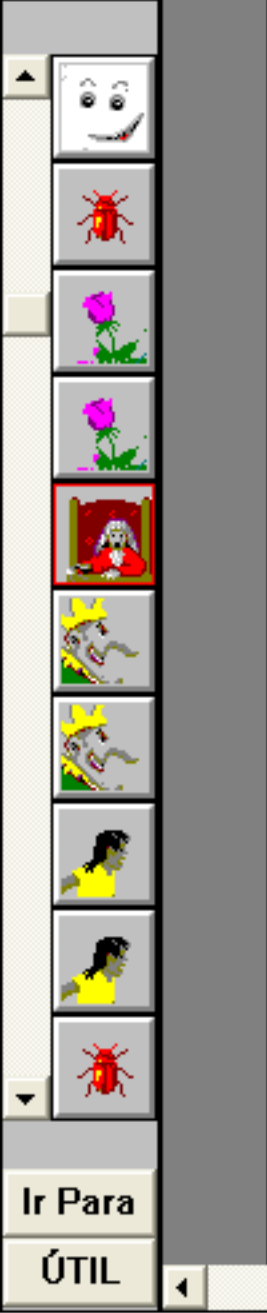
Após escolher o tema desejado, selecione um objeto que receberá o movimento. Lembre-se que o objeto escolhido deve ser do tipo "Objeto Ativo", pois é este tipo de objeto que está apto a receber ações.



Ir Para

ÚTIL

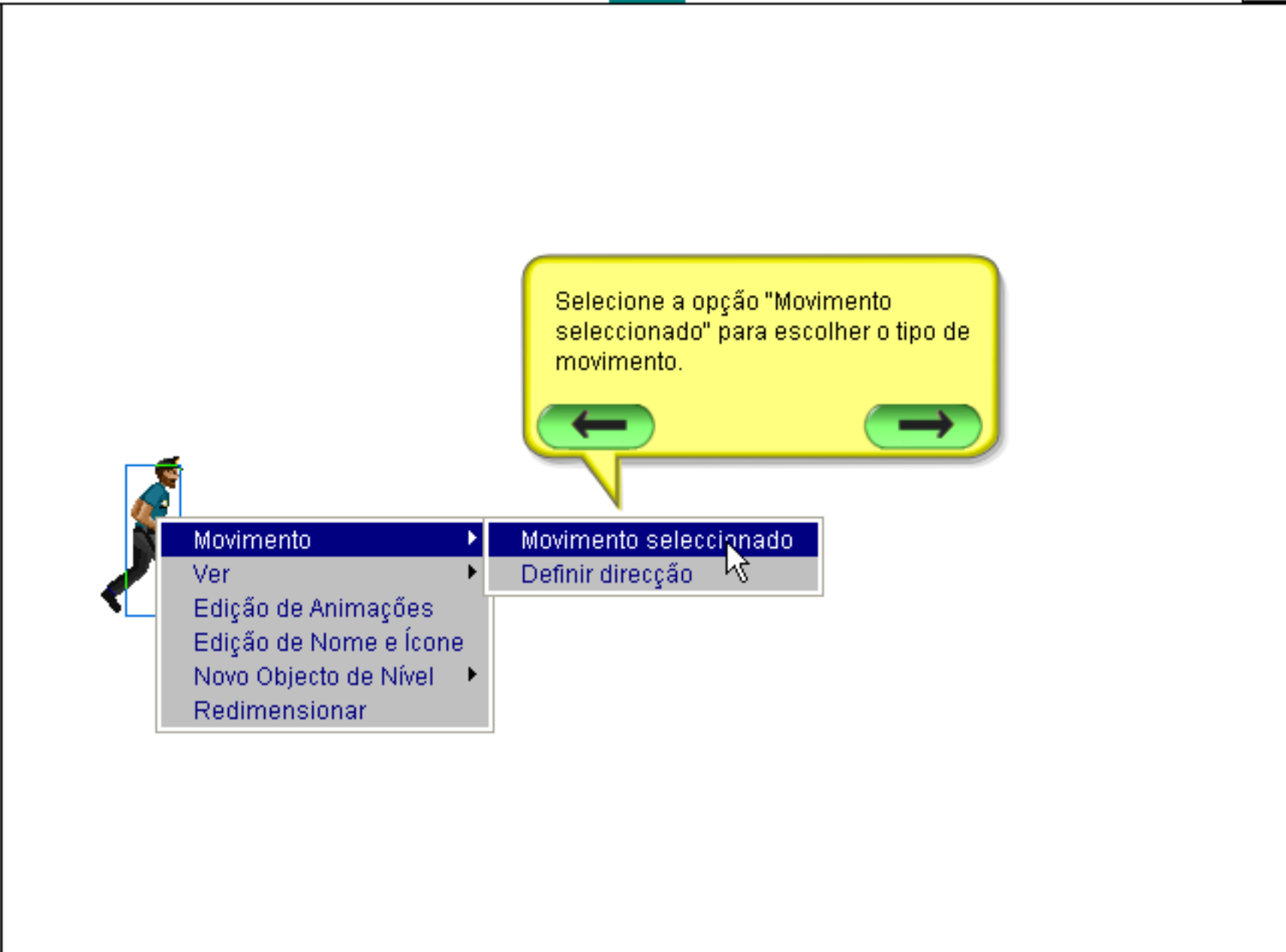
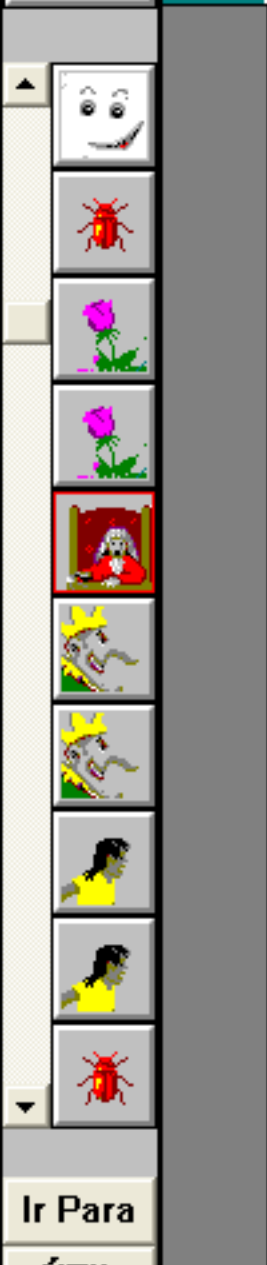
Nível 1



Após escolher o objeto desejado, arraste-o para o palco e clique sobre o local em que o objeto deve permanecer.







Selecione a opção "Movimento seleccionado" para escolher o tipo de movimento.


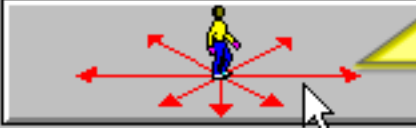


- Movimento ▶ Movimento seleccionado
- Ver ▶ Definir direcção
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶
- Redimensionar

Ir Para
ÚTIL






Tipo de Movimento

Controlado pelo jogador

 Rato	 Oito Direcções
 Carro de Corrida	 Plataforma

Controlado pelo computador

 Bola a Rebater	 Percurso
------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------


Estático

Cancelar Ajuda

Decida pela opção desejada. No caso, selecionaremos a opção "Oito Direcções".

← →

Ir Para

ÚTIL



Configurar o Movimento de Oito Direcções

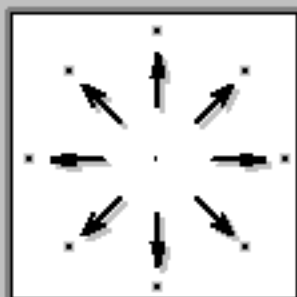
Configuração dos movimentos

Velocidade:

Aceleração:

Desaceleração:

Direcções possíveis



Definir Direcção Inicial

 Movimento à partida

Testar Movimento

OK

Cancelar

Ajuda

Na janela "Configurar o Movimento de Oito Direcções", seleccione a opção "Definir Direcção Inicial".



Ir Para

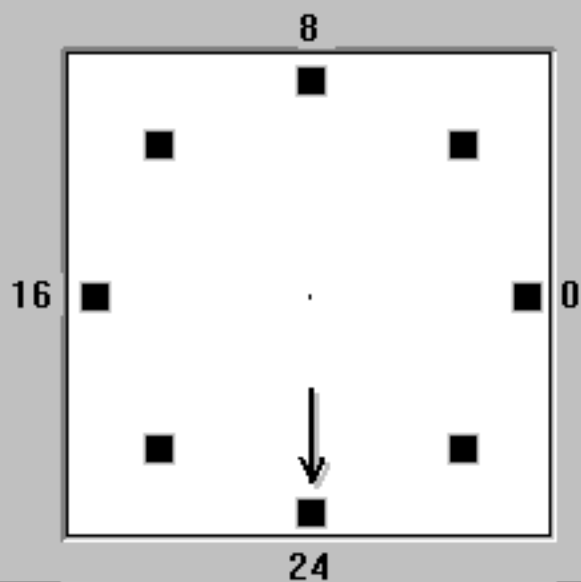
ÚTIL

Nível 1



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



Seleccionar Tudo

OK

Cancelar

Ajuda

Na janela "Definir a Direcção Inicial", o botão "Seleccionar Tudo" seleciona todas as direcções.



Ir Para

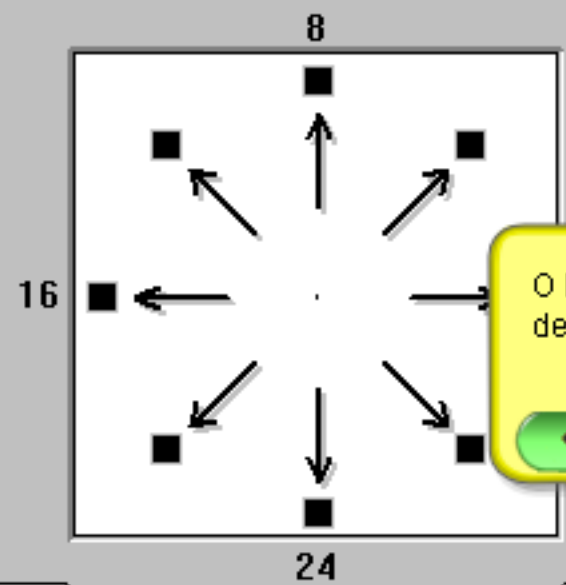
ÚTIL

Nível 1



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



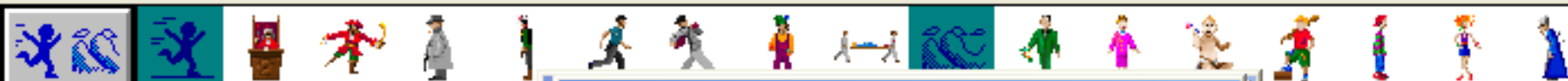
O botão "Anular Todas as Selecções" desmarca todas as direcções.

Anular Todas as Selecções

OK Cancelar Ajuda

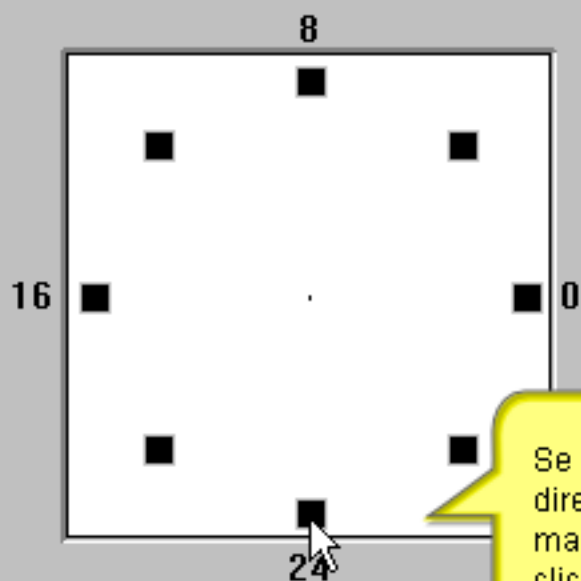
Ir Para

ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



Se preferir, você pode marcar as direcções desejadas manualmente. Para isto, basta clicar sobre os quadrados de cor preta que marcam cada uma das oito direcções.

OK

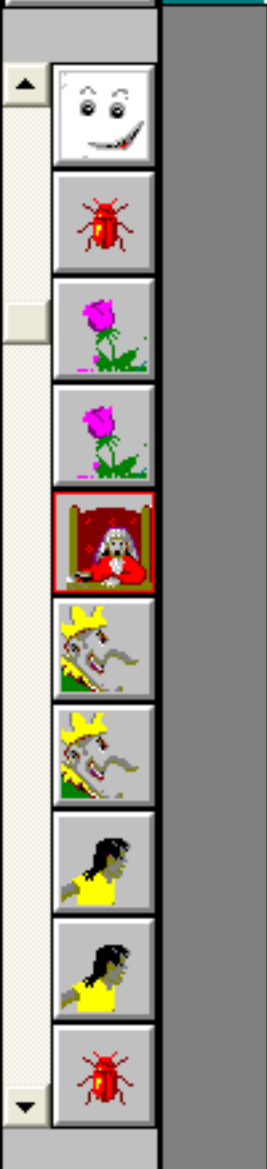
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

8

16 0

24

OK Cancelar Ajuda

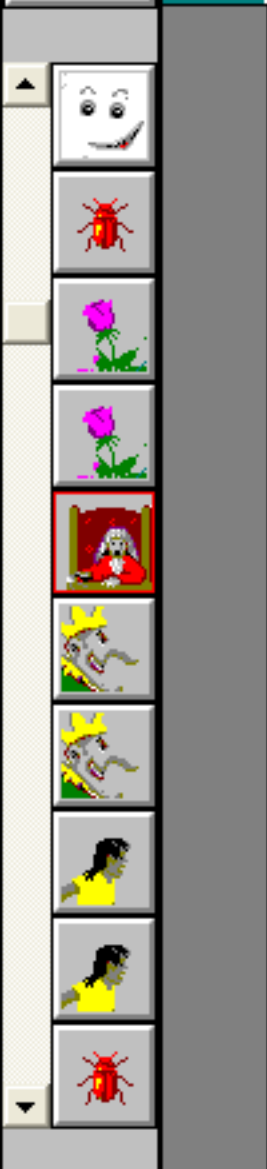


Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

8

16

0

24

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

8

16 0

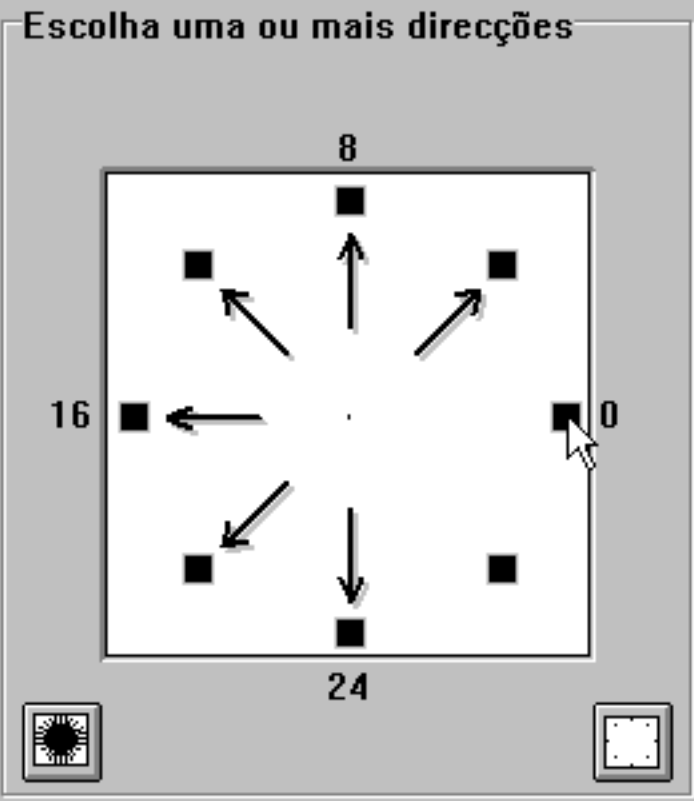
24

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial



OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

OK Cancelar Ajuda



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

OK

Para concluir, clique em "OK".



Configurar o Movimento de Oito Direcções


Configuração dos movimentos

Velocidade:

Aceleração:

Desaceleração:

Direcções possíveis



Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

Teste

Para finalizar, clique em "OK".

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, seleccione a opção "Começar Nível Como Finalizado".



O movimento do personagem é controlado pelos botões direcionais do teclado.







































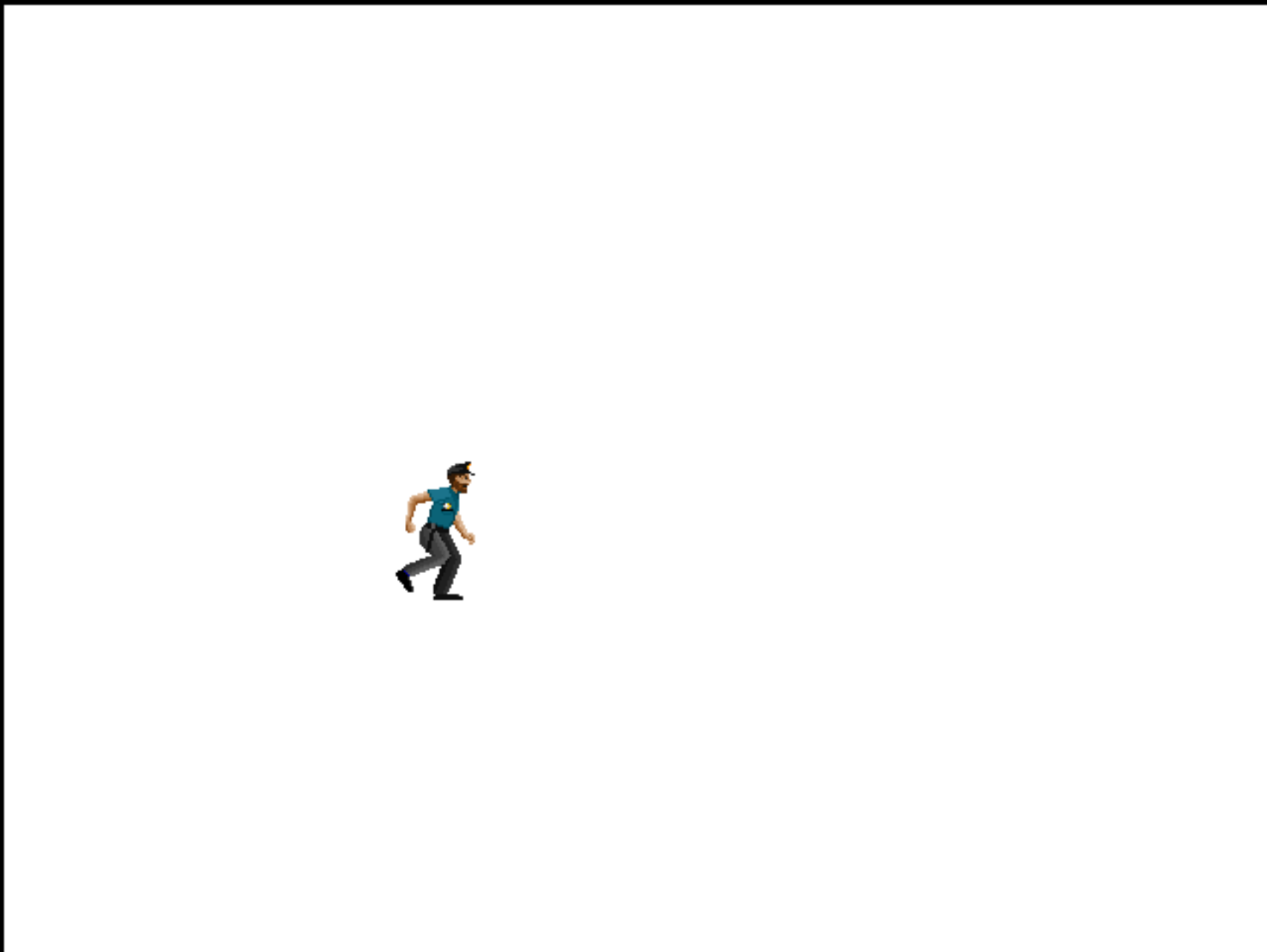






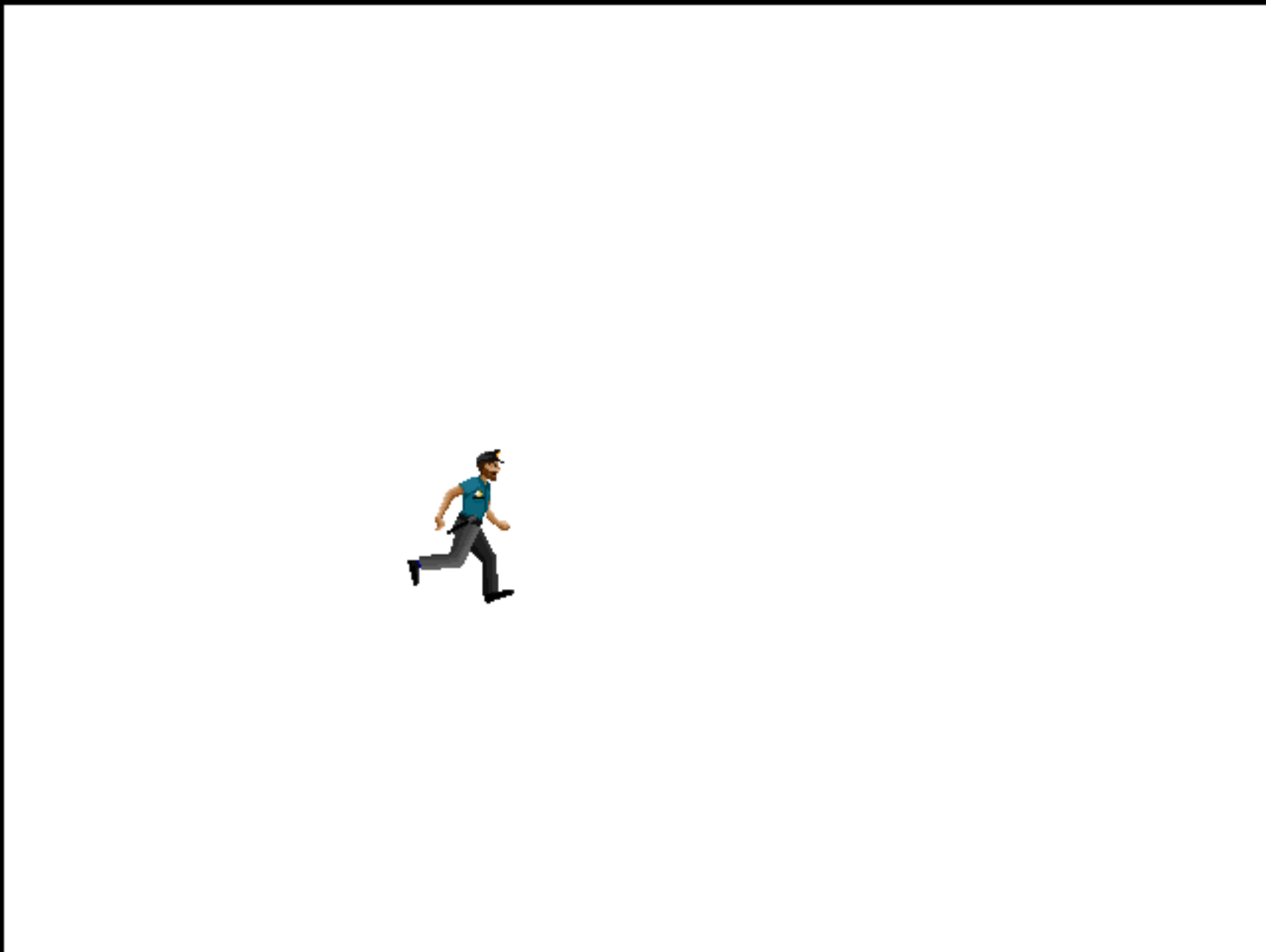












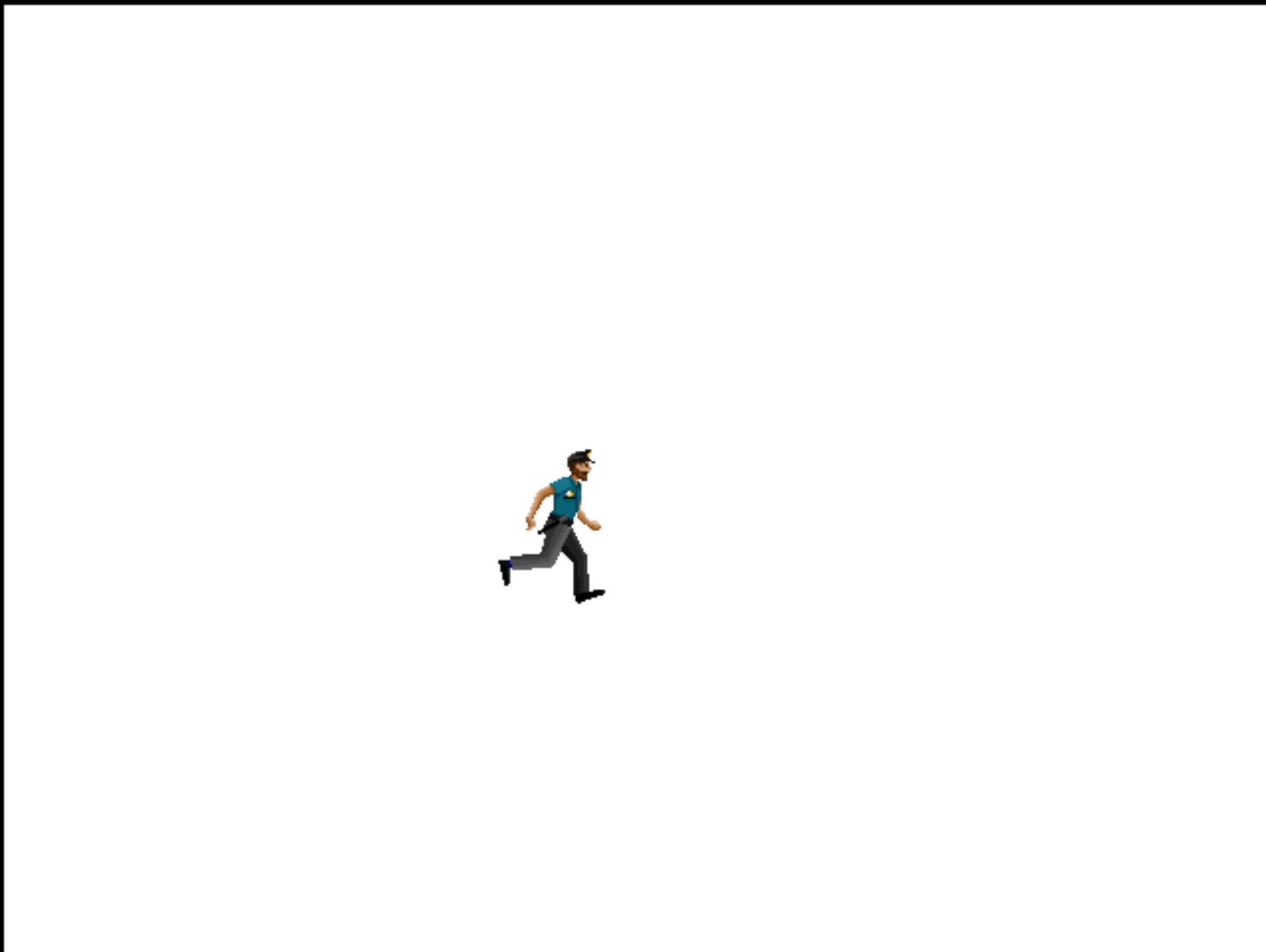


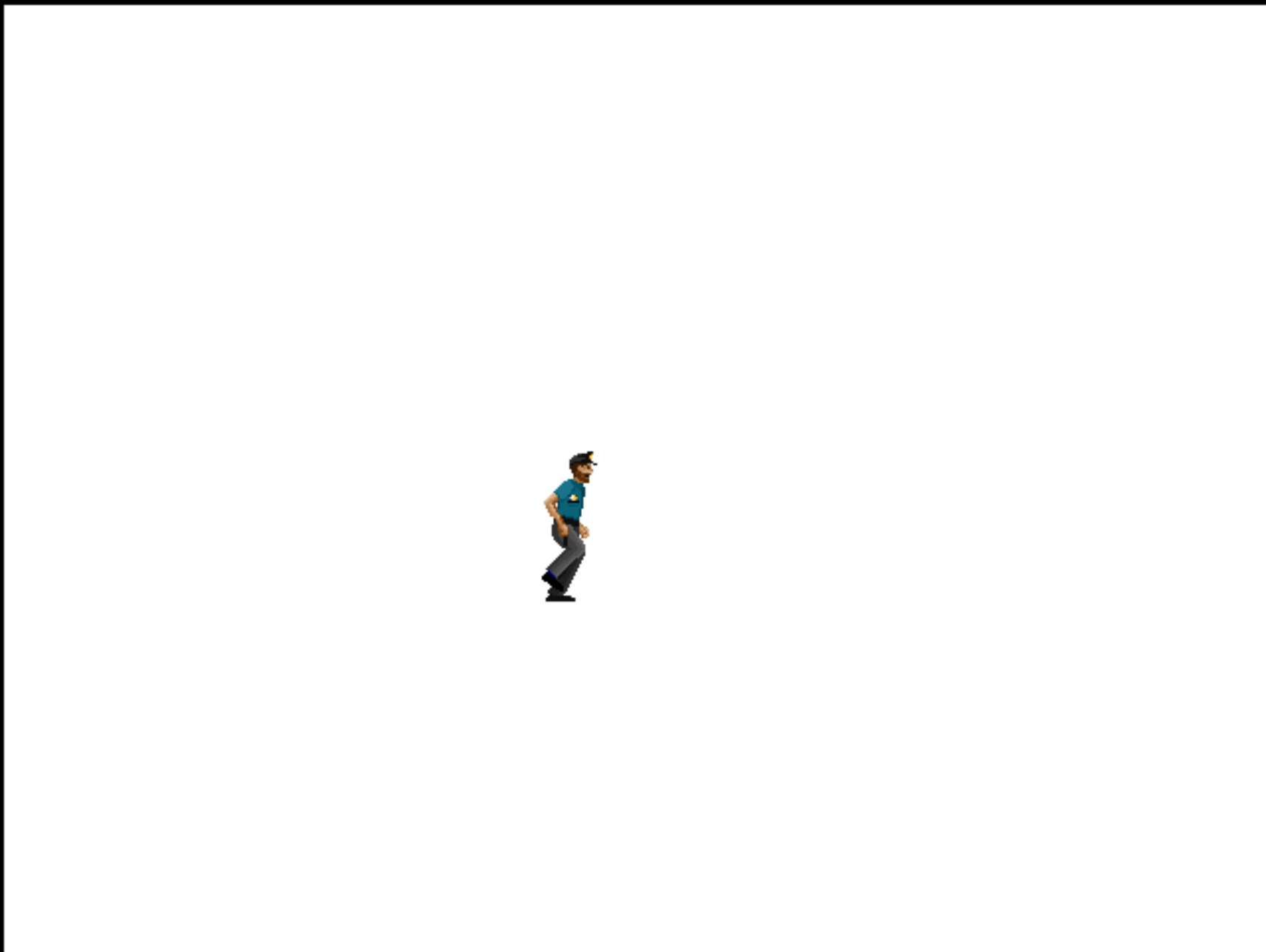










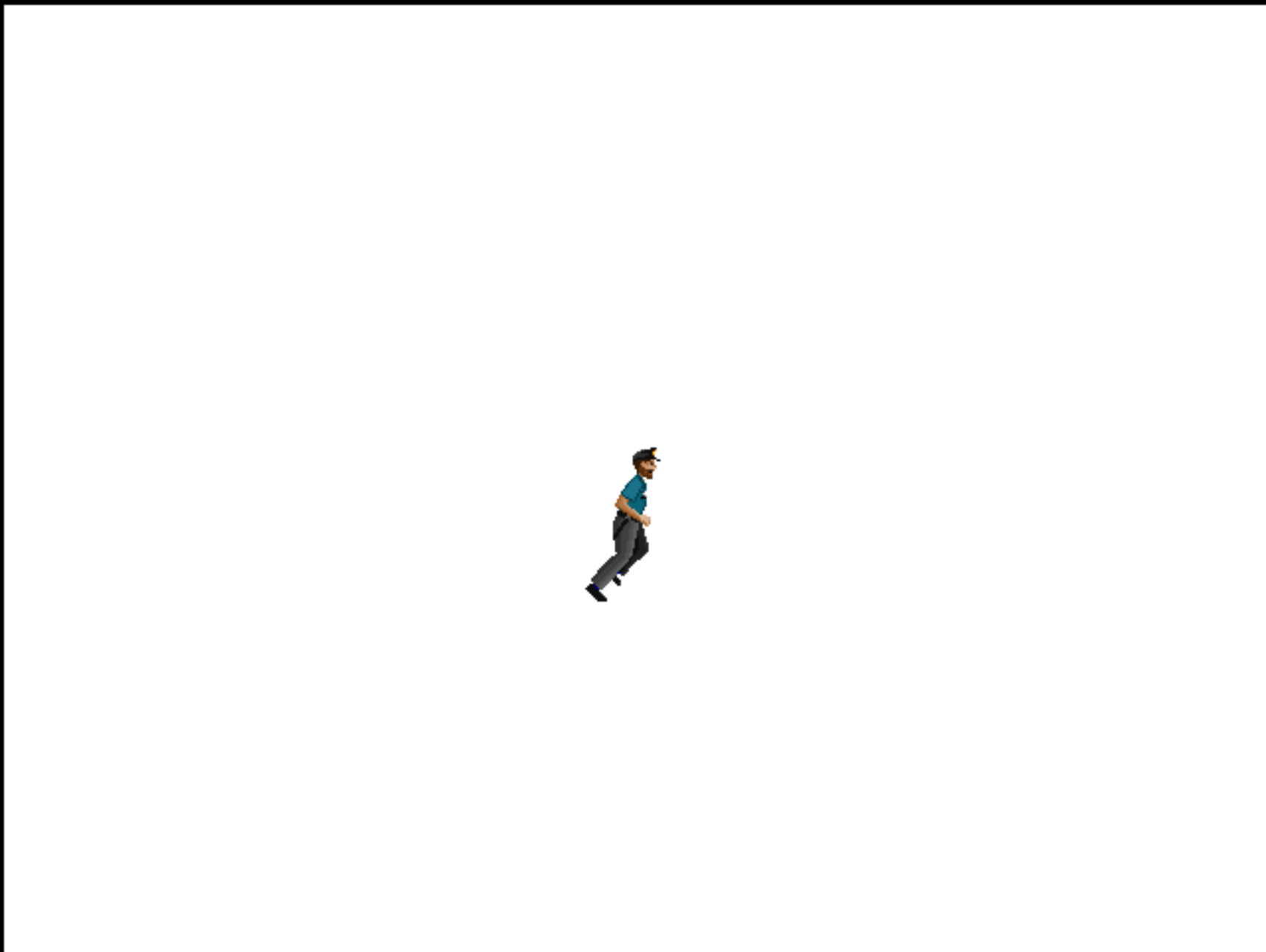








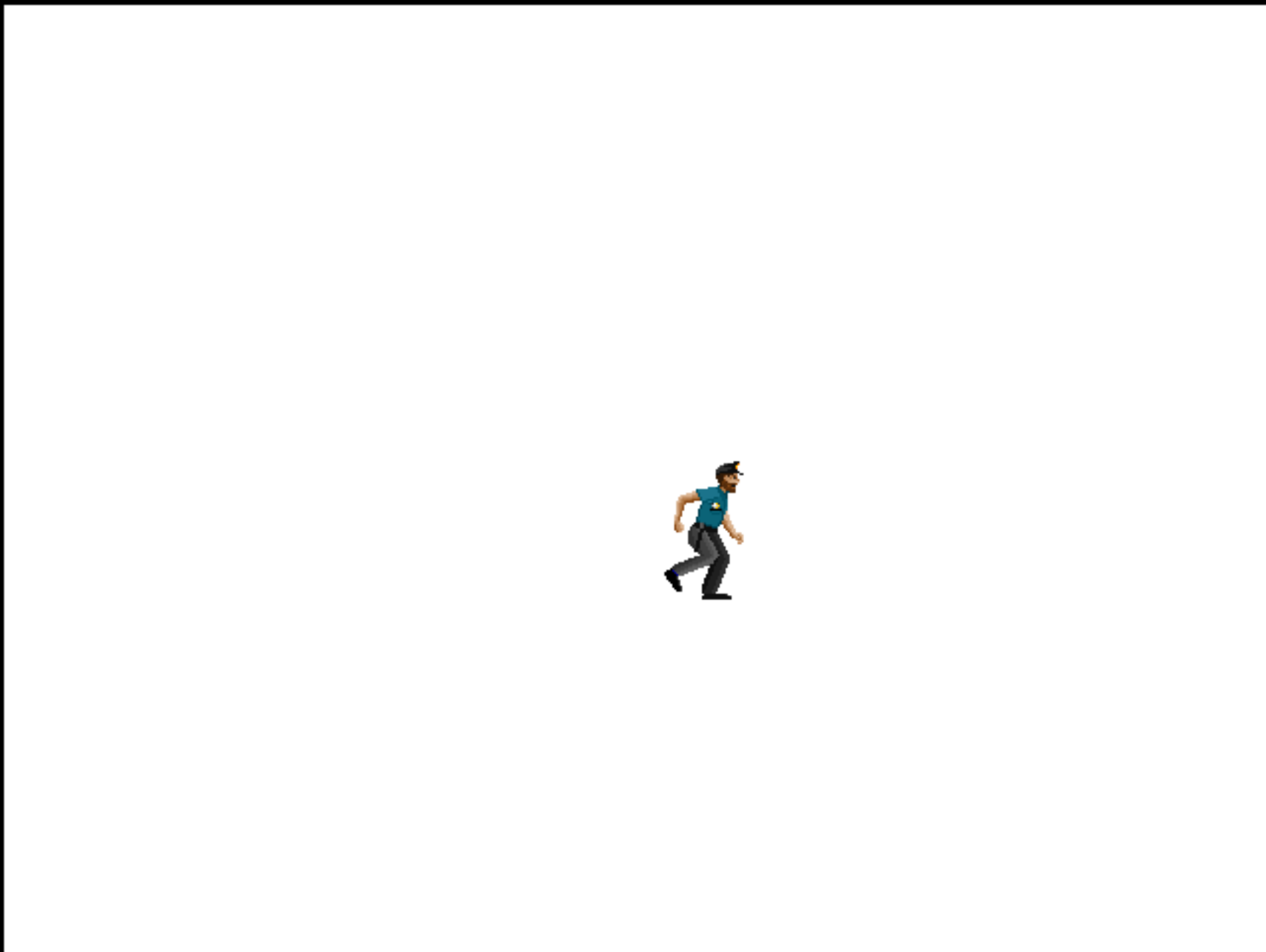














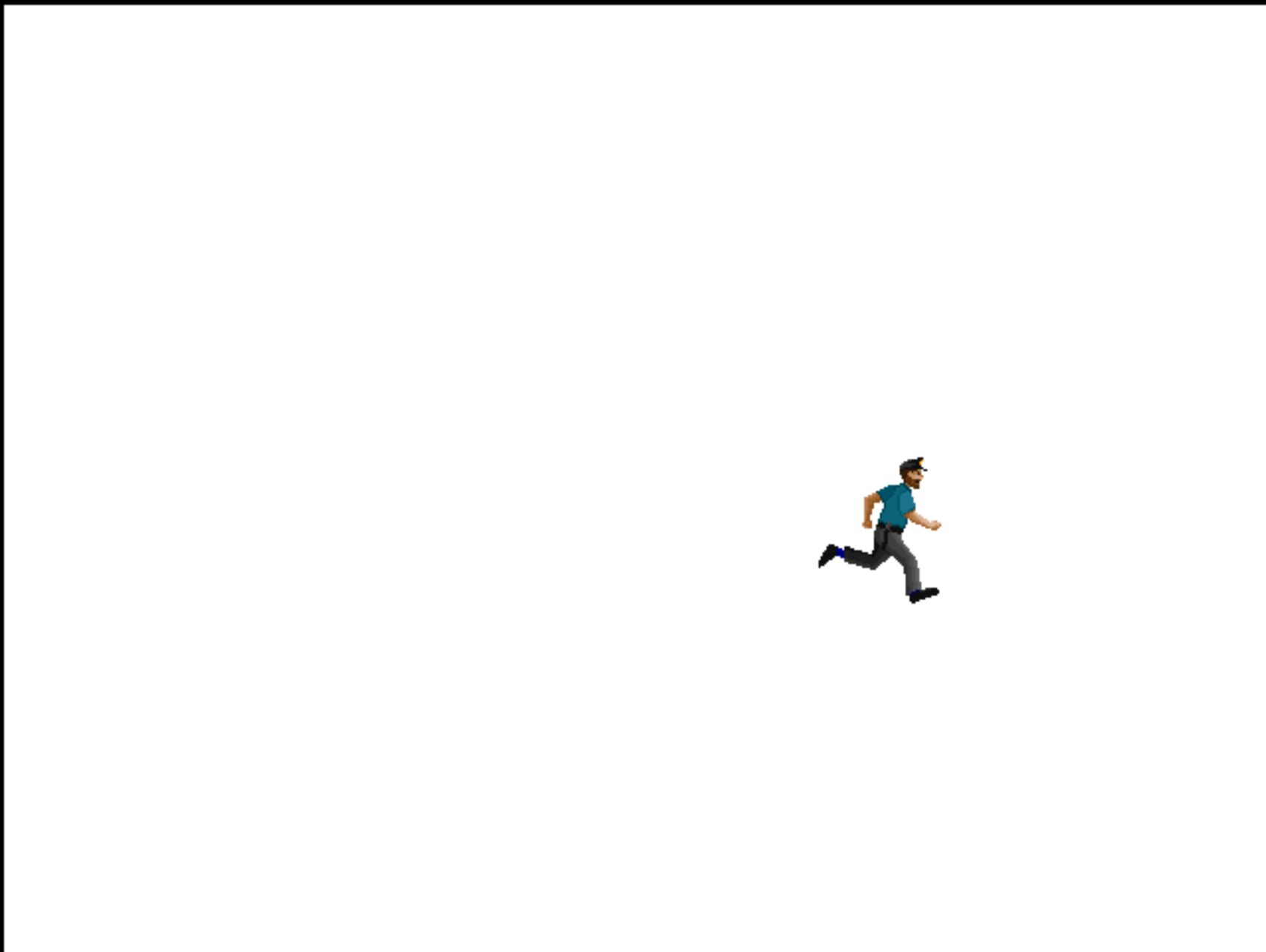


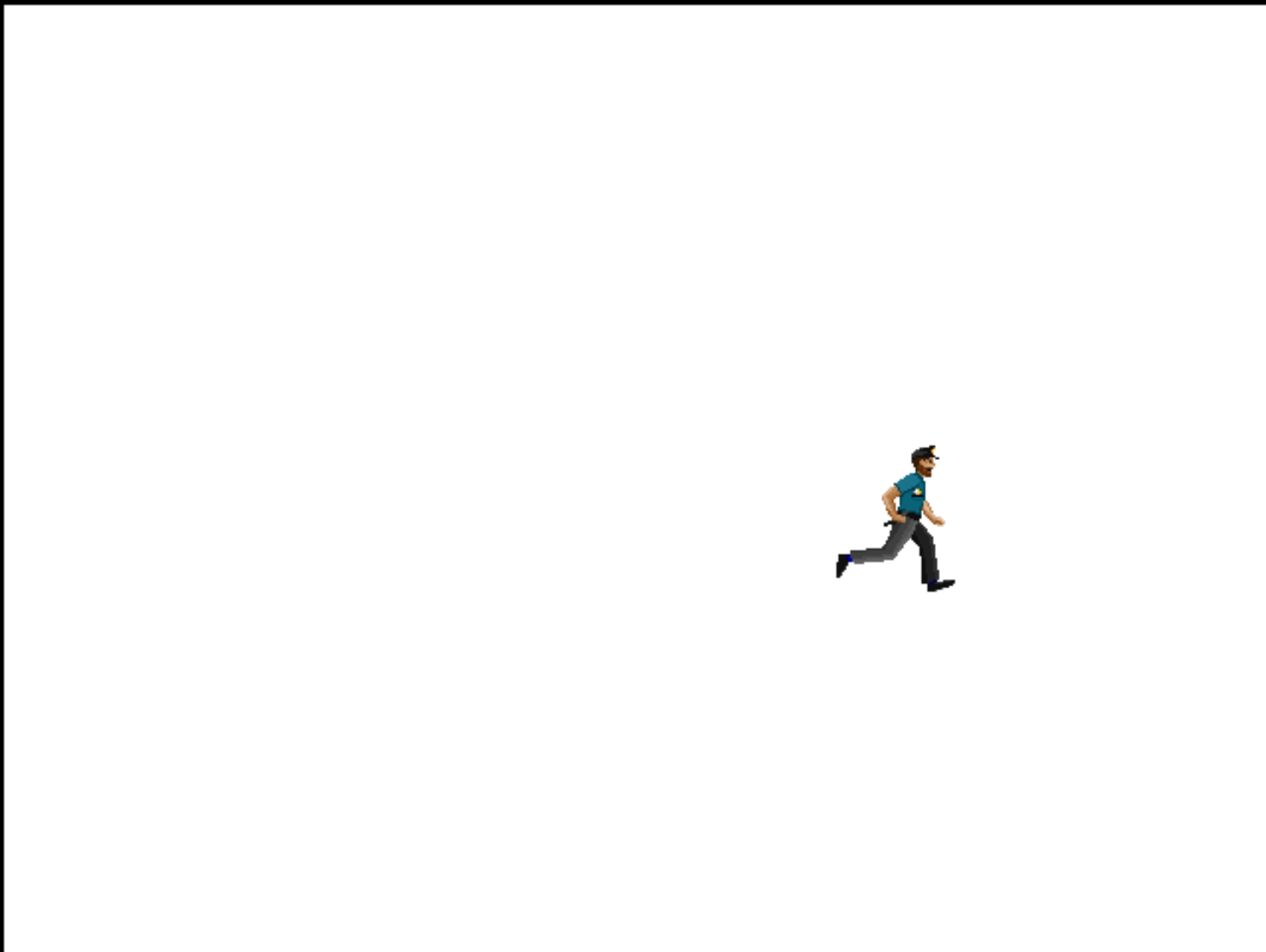












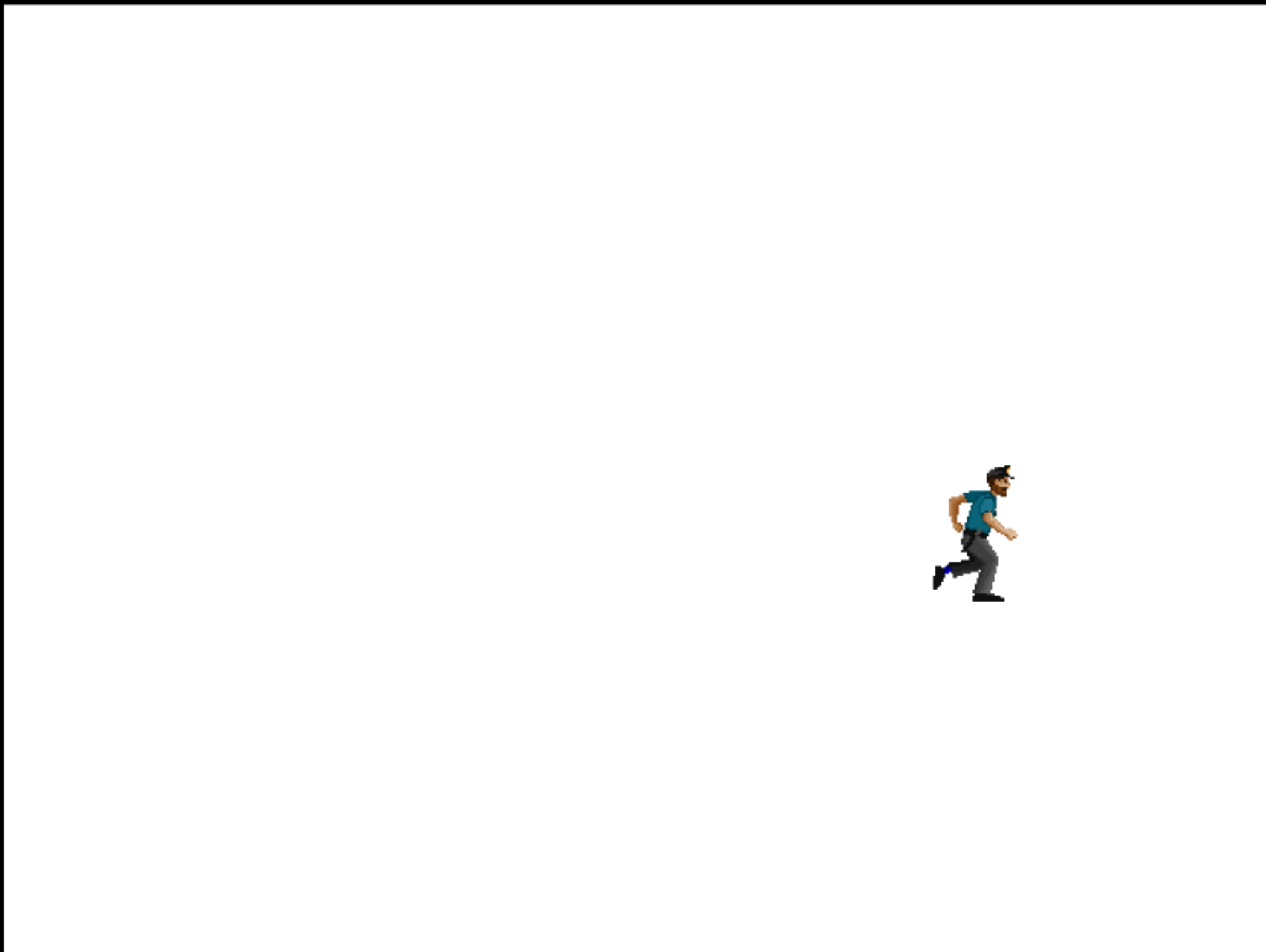




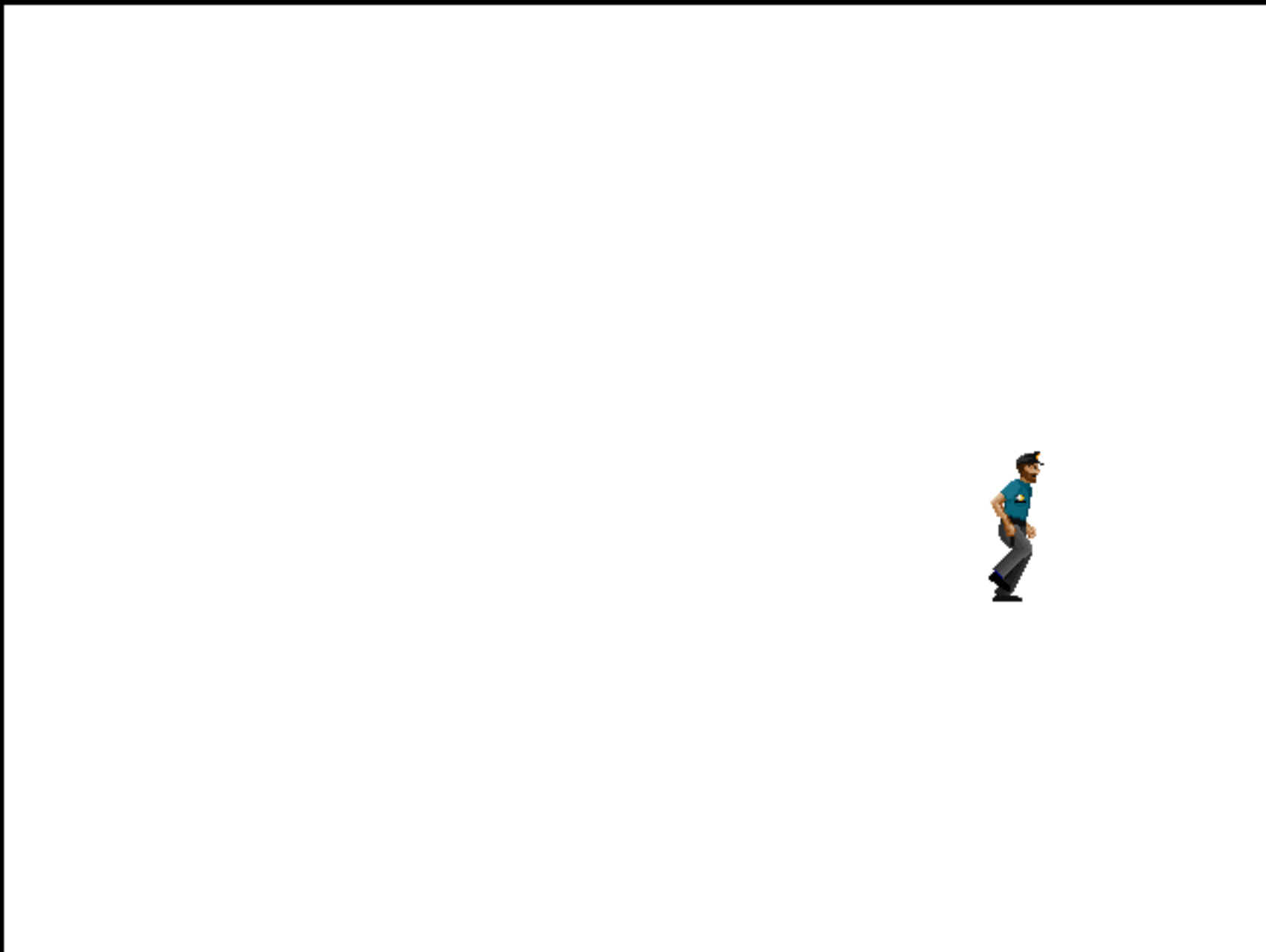


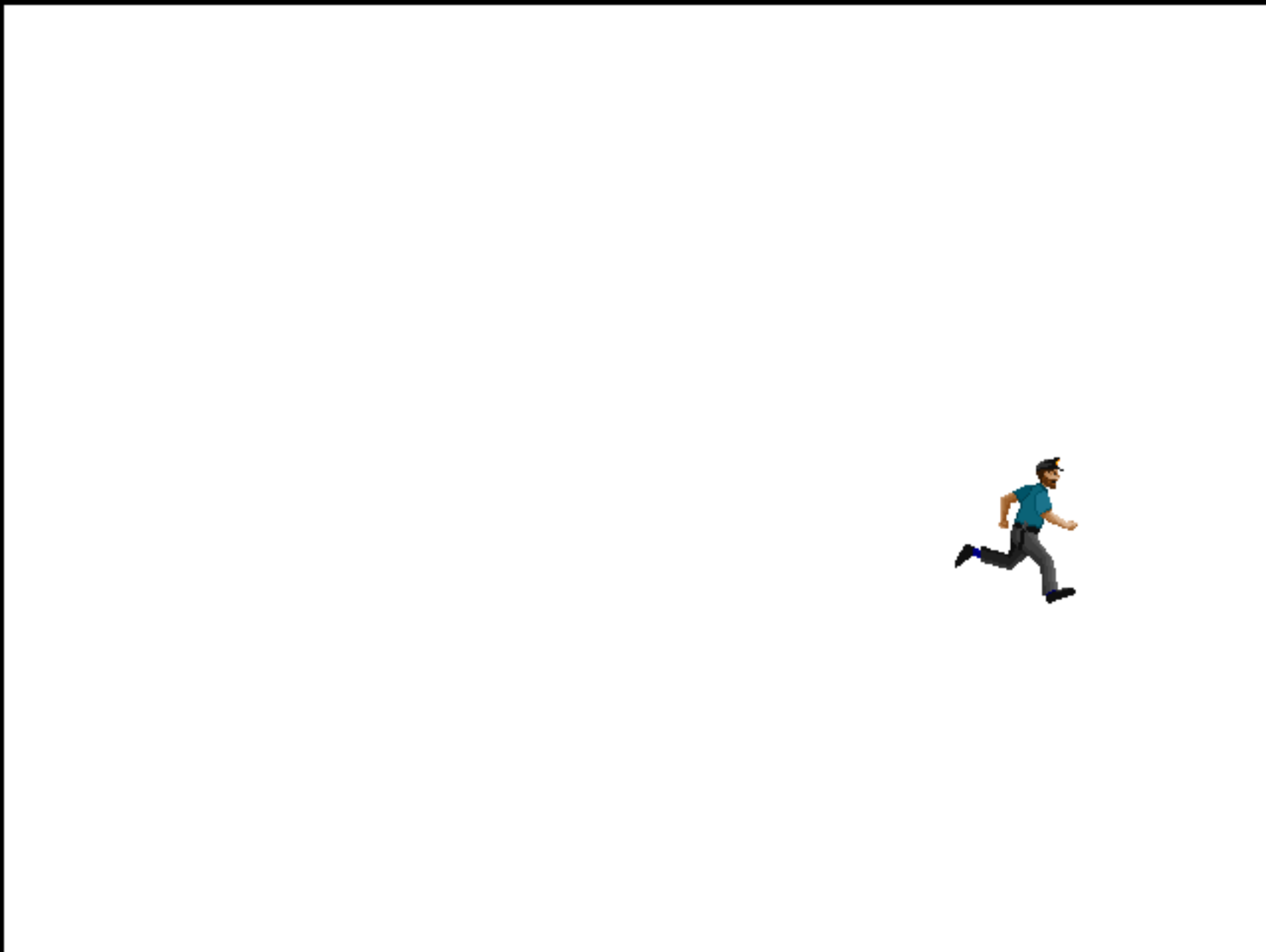


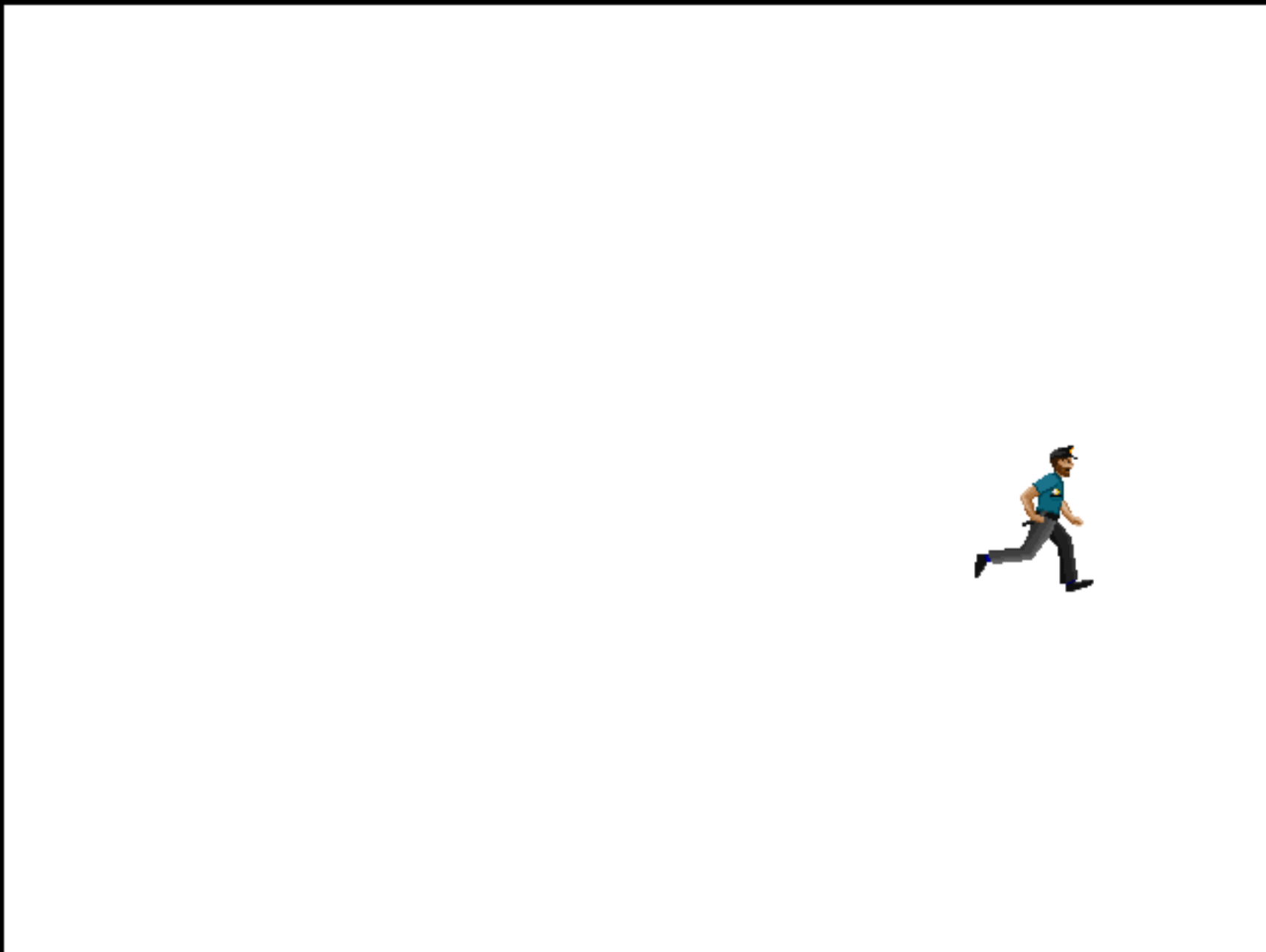








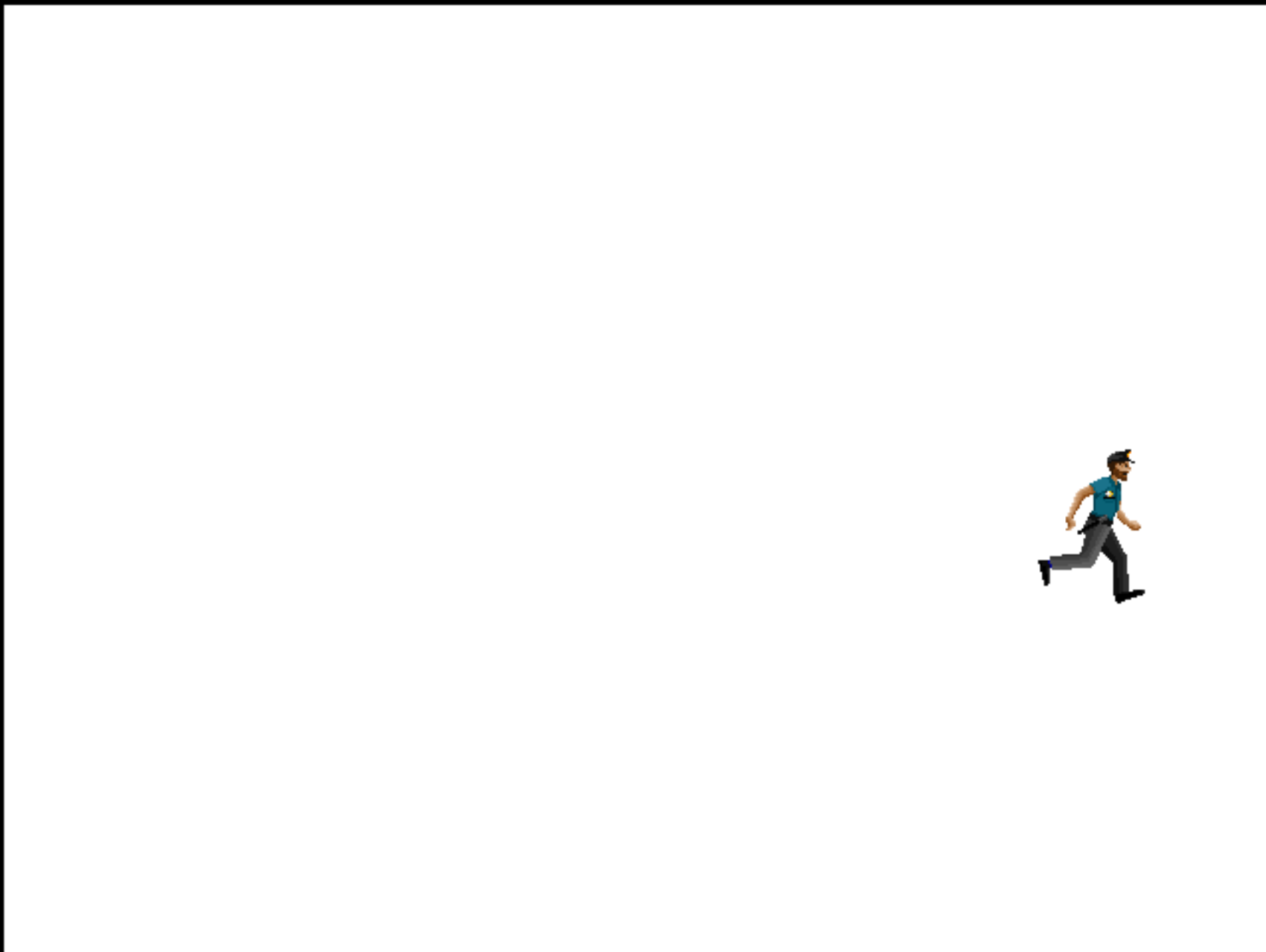
















Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada. Para voltar ao início, clique sobre o botão no canto inferior direito.

