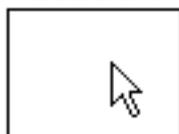


Ir Para

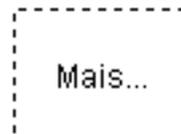
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Mais...

Nível 1

Primeiramente, seleccione o quadro que será editado.



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

Ir Para

ÚTIL

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

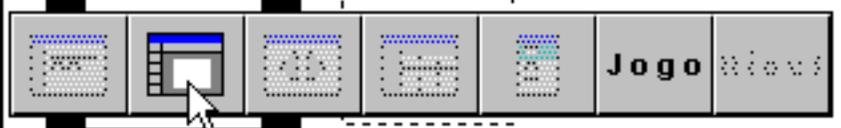


Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

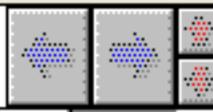
Quadro 2



Ir Para o Editor de Nível

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

← →



08 - People

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



Ir Para

ÚTIL



Cop

Objetos ativos são representados pelo ícone destacado.

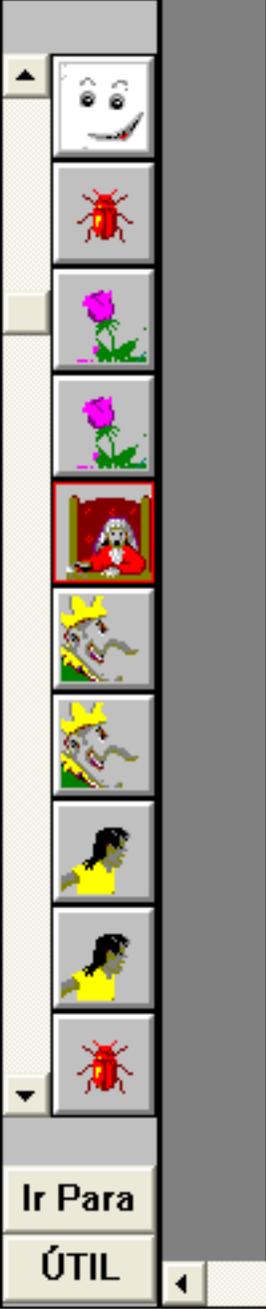
Após escolher o tema desejado, selecione um objeto que receberá o movimento. Lembre-se que o objeto escolhido deve ser do tipo "Objeto Ativo", pois é este tipo de objeto que está apto a receber ações.



Ir Para

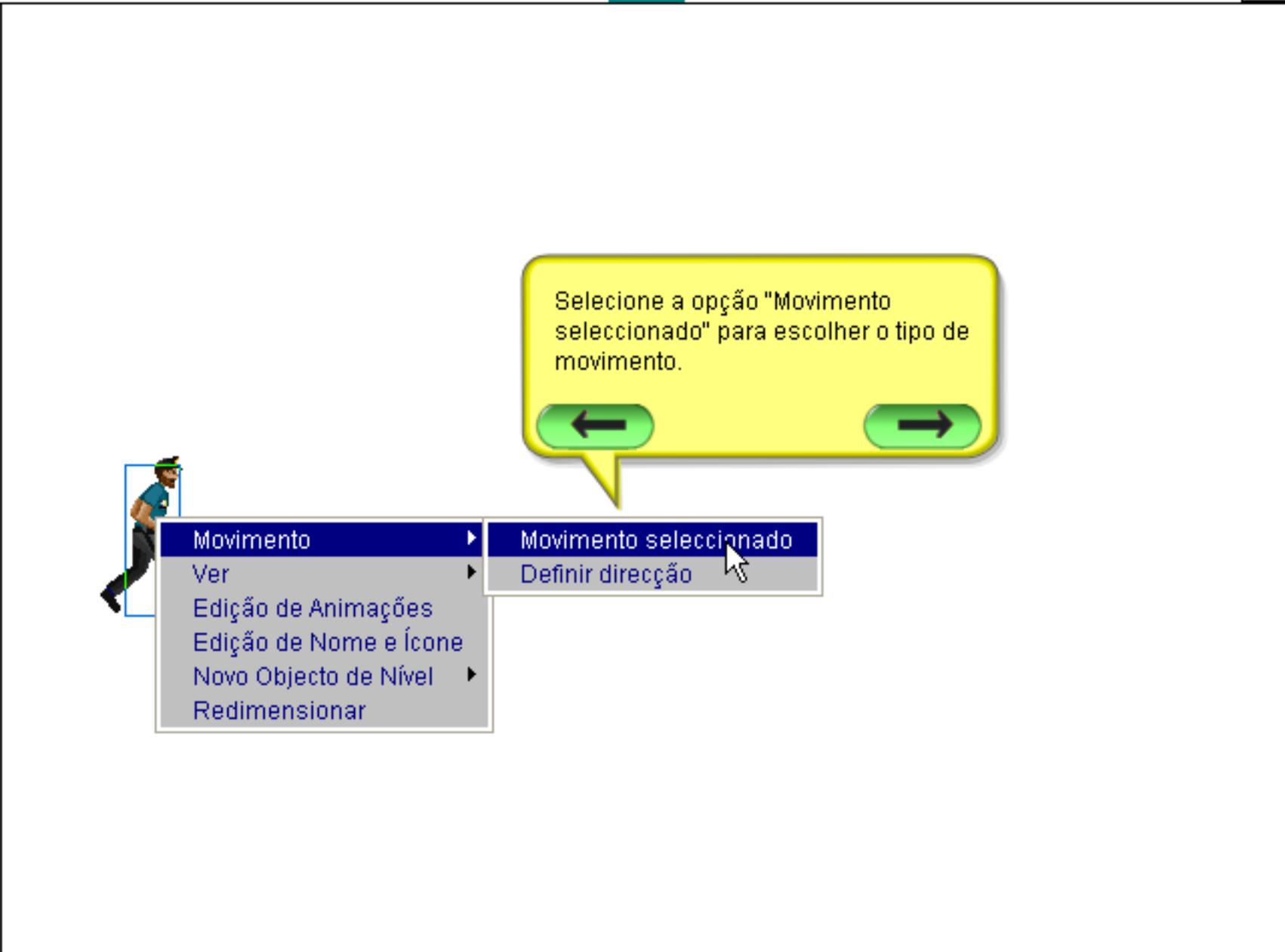
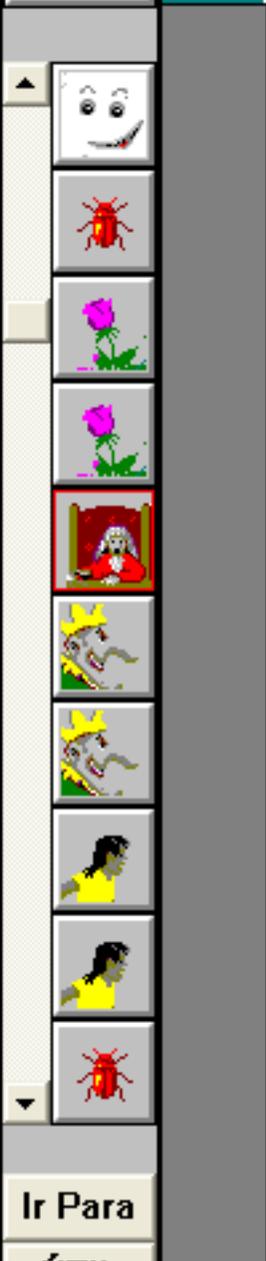
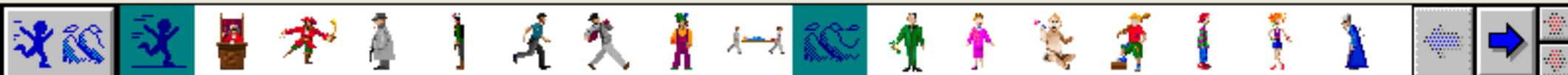
ÚTIL

Nível 1

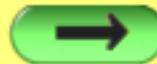


Após escolher o objeto desejado, arraste-o para o palco e clique sobre o local em que o objeto deve permanecer.





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

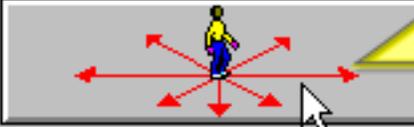
Ir Para

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

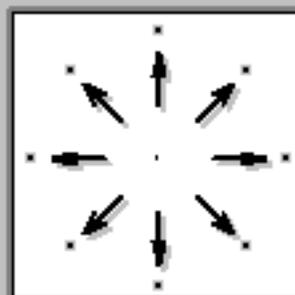
Configuração dos movimentos

Velocidade:

Aceleração:

Desaceleração:

Direcções possíveis



Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

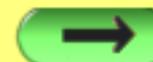
Testar Movimento

OK

Cancelar

Ajuda

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



Ir Para

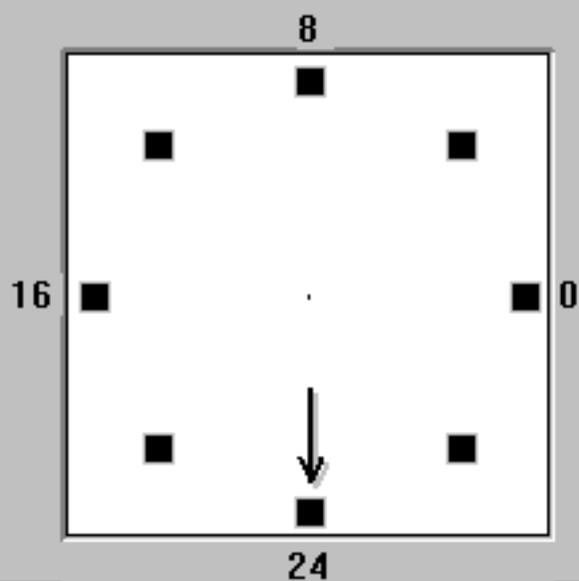
ÚTIL

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

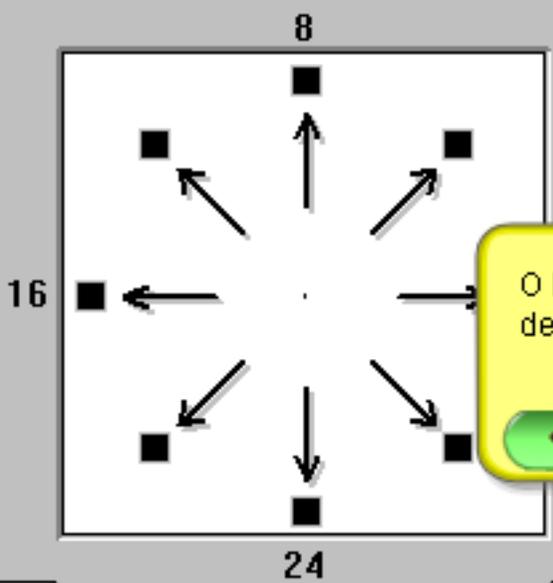
ÚTIL

Nível 1



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



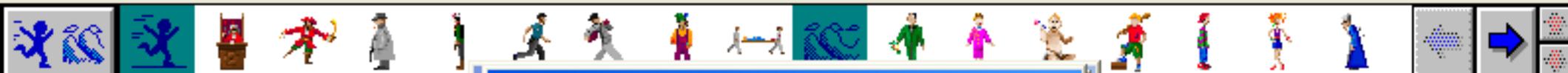
O botão "Anular Todas as Selecções" desmarca todas as direcções.

Anular Todas as Selecções

OK Cancelar Ajuda

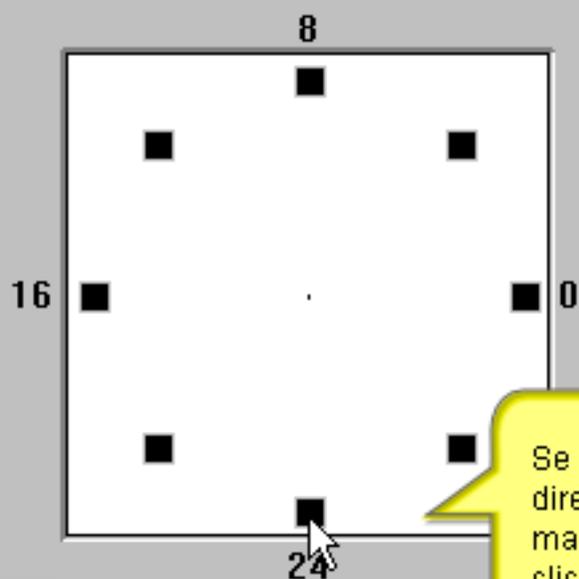
Ir Para

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

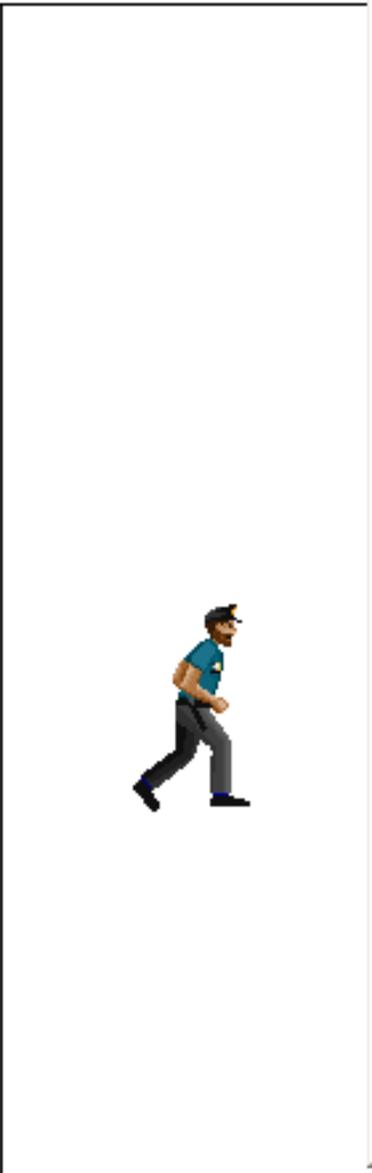
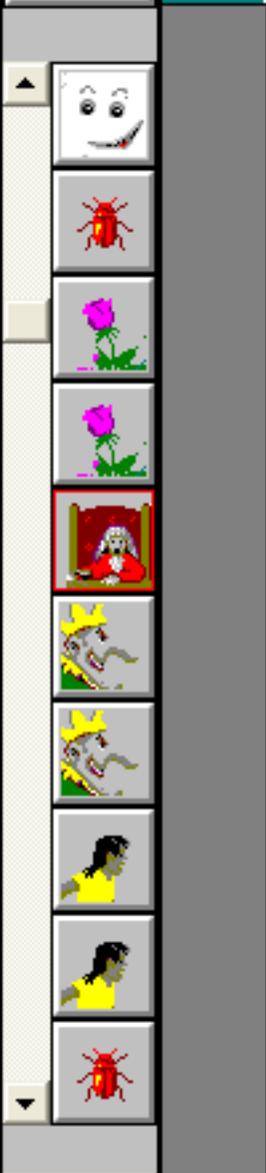
Nível 1



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

OK Cancelar Ajuda



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

A diagram showing a grid with a central point. The grid is labeled with '8' at the top, '16' on the left, '0' on the right, and '24' at the bottom. There are several black squares on the grid. A mouse cursor is pointing at one of the squares on the left. Two arrows are shown: one pointing diagonally down and to the left, and another pointing straight down.

OK Cancelar Ajuda



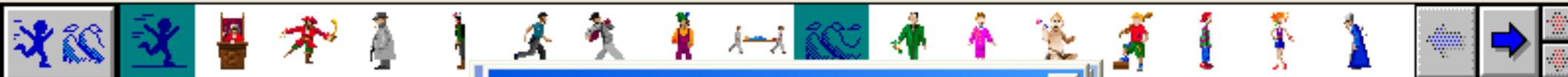
Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

16 8 0 24

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

8

16

0

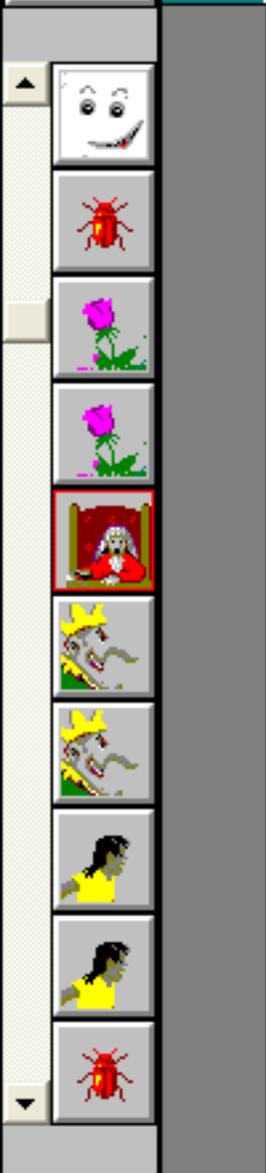
24

OK Cancelar Ajuda



Ir Para

ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

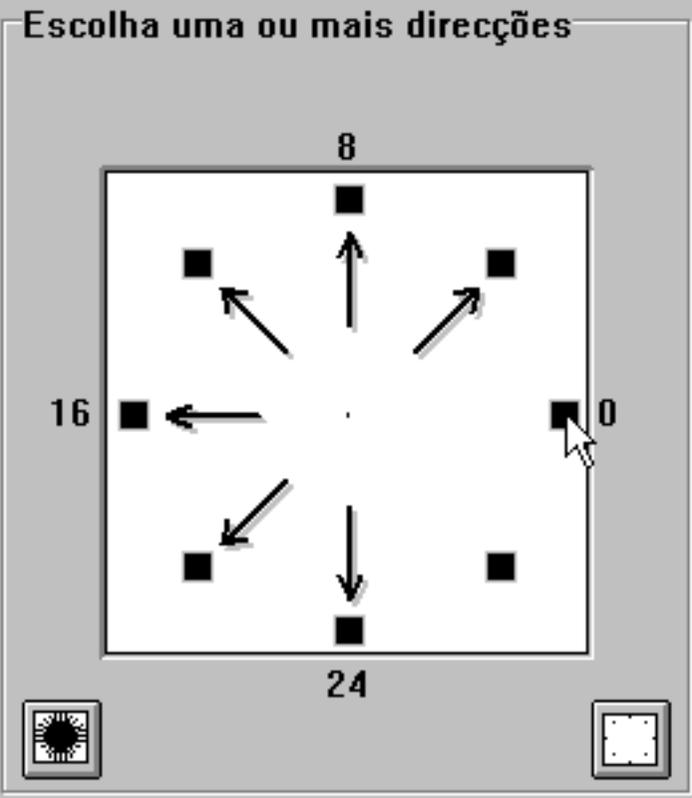
Escolha uma ou mais direcções

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL

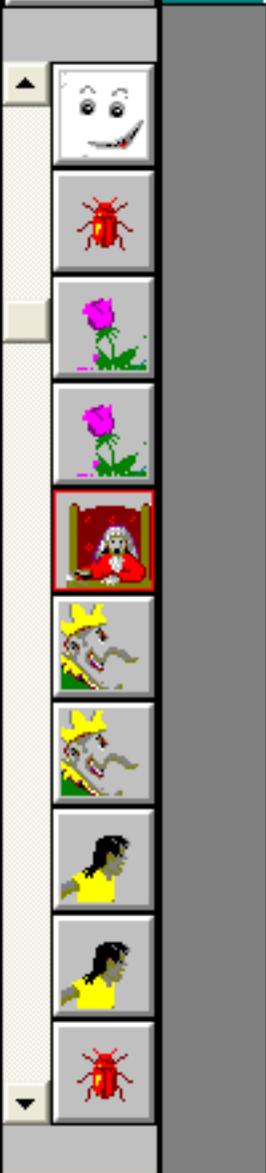


Definir a Direcção Inicial

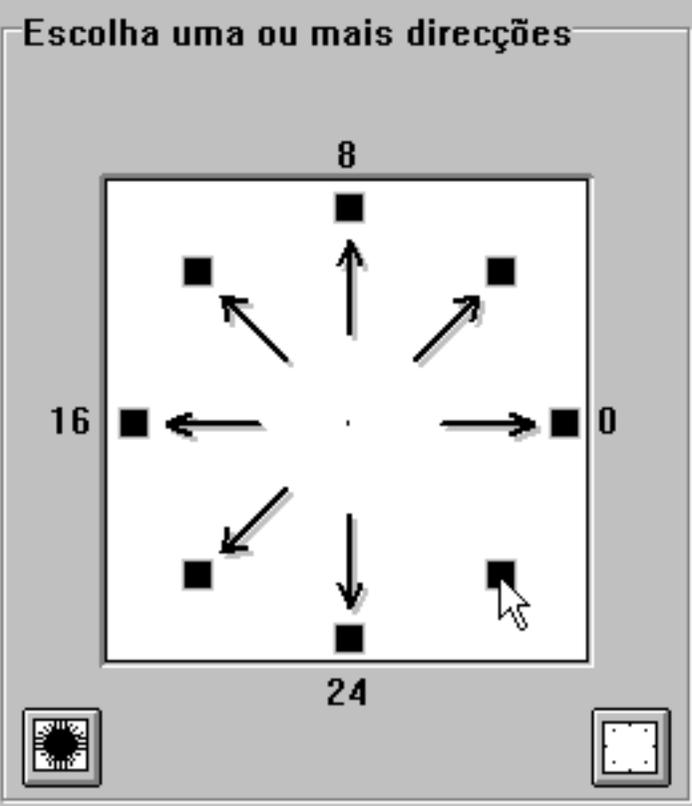


OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL

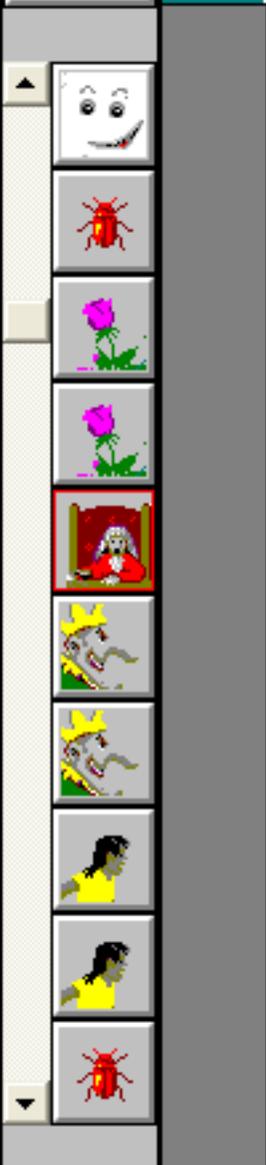
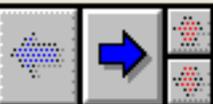


Definir a Direcção Inicial



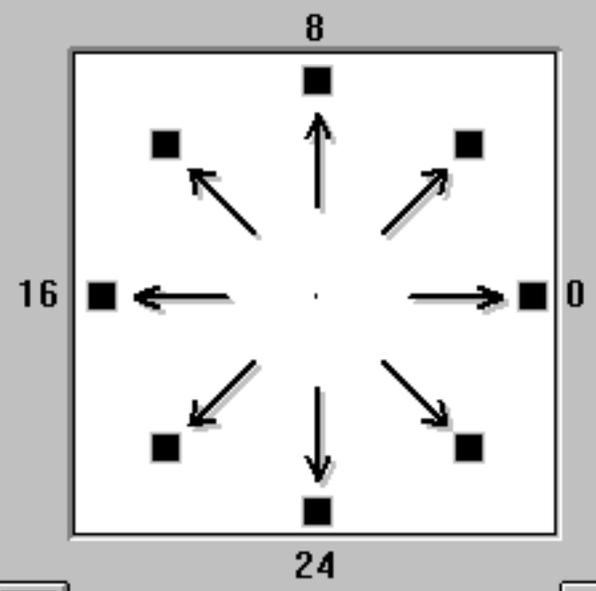
OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



OK

Ca

Para concluir, clique em "OK".



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Configurar o Movimento de Oito Direcções

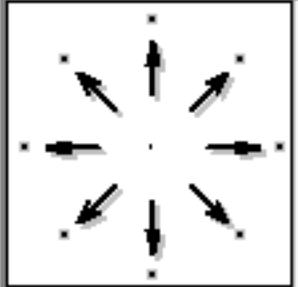
Configuração dos movimentos

Velocidade:

Aceleração:

Desaceleração:

Direcções possíveis

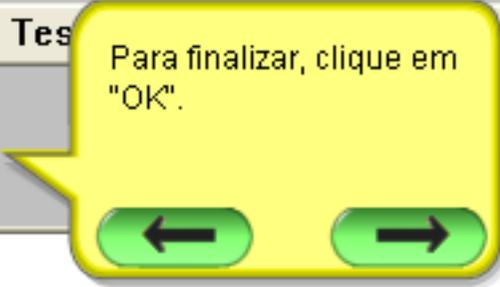


Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

Testar

Para finalizar, clique em "OK".



Ir Para

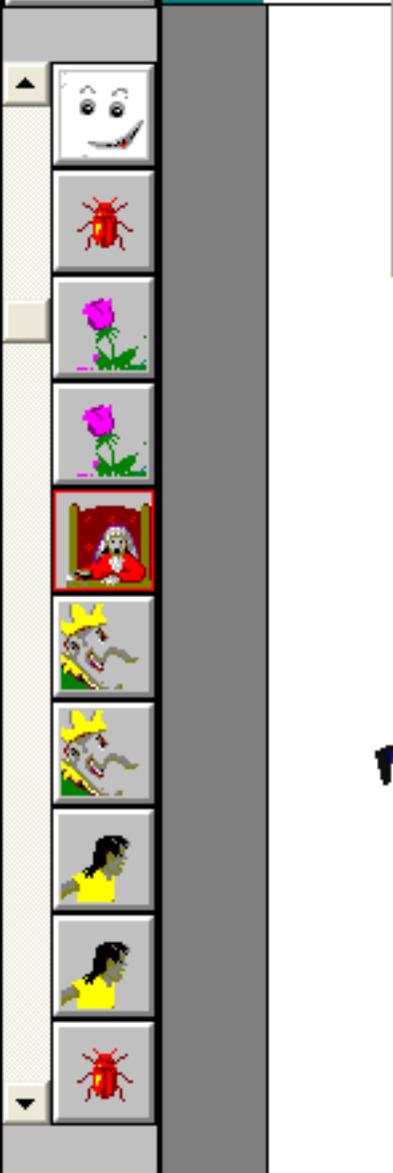
ÚTIL



- 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.













































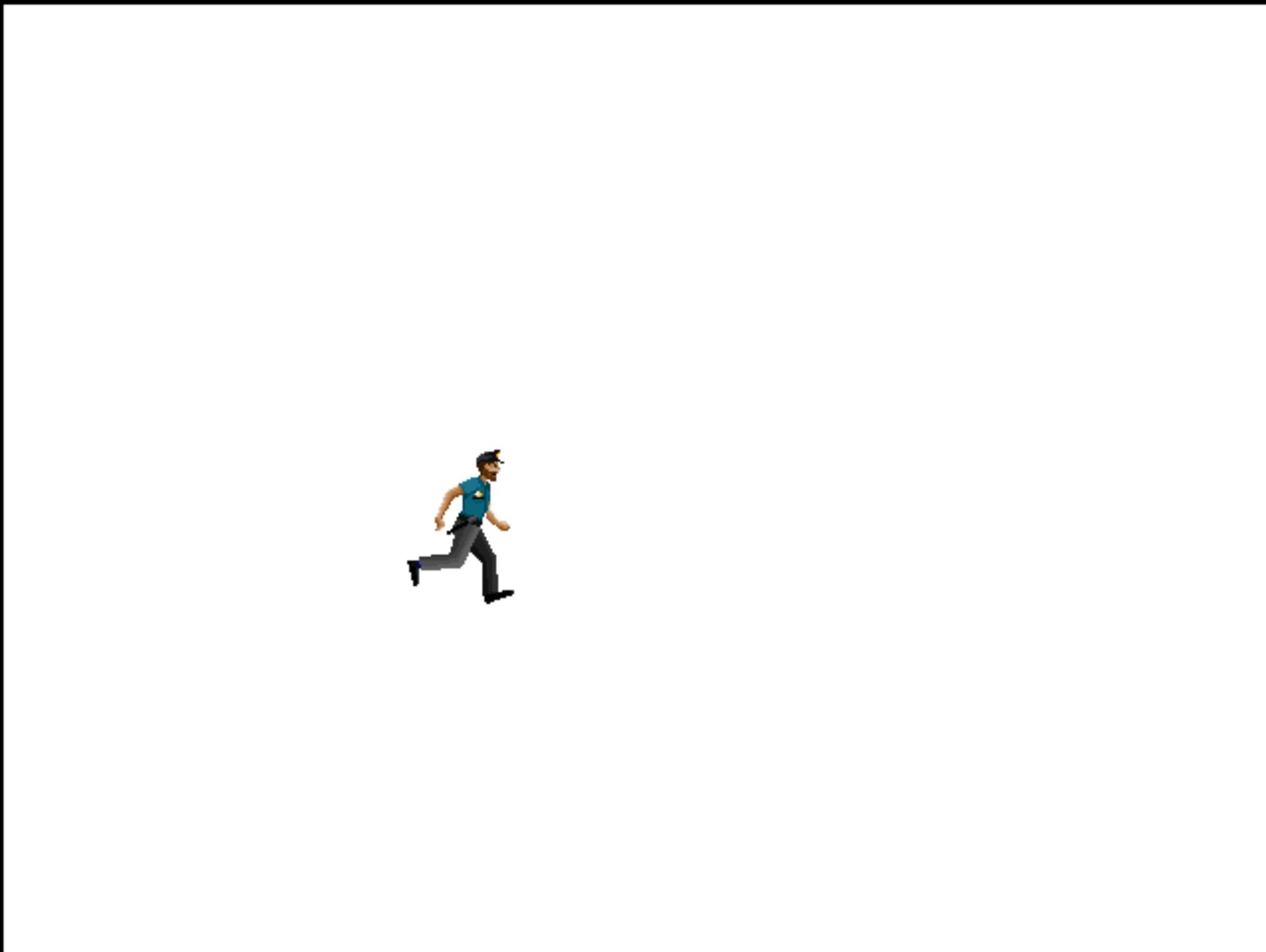














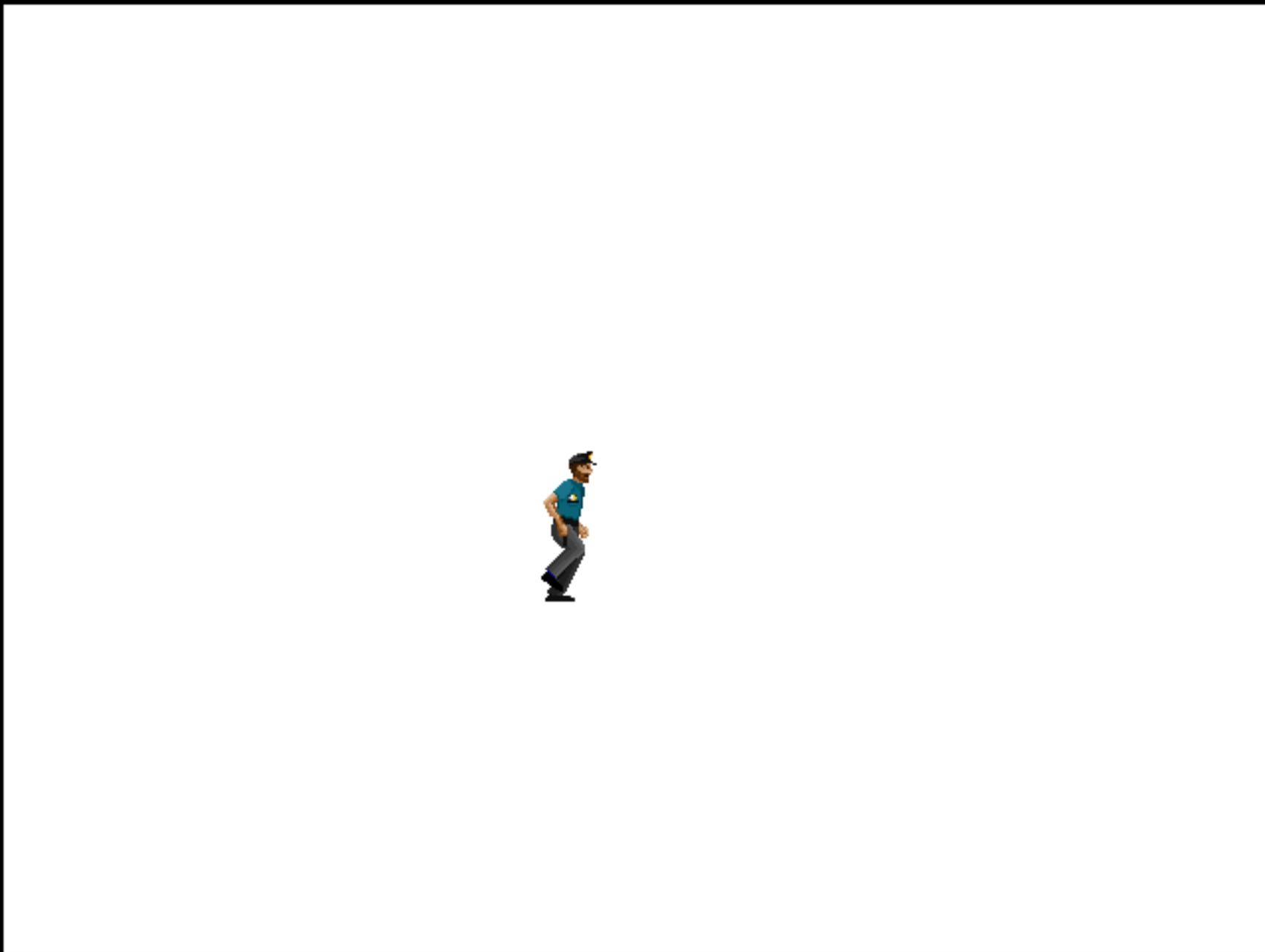










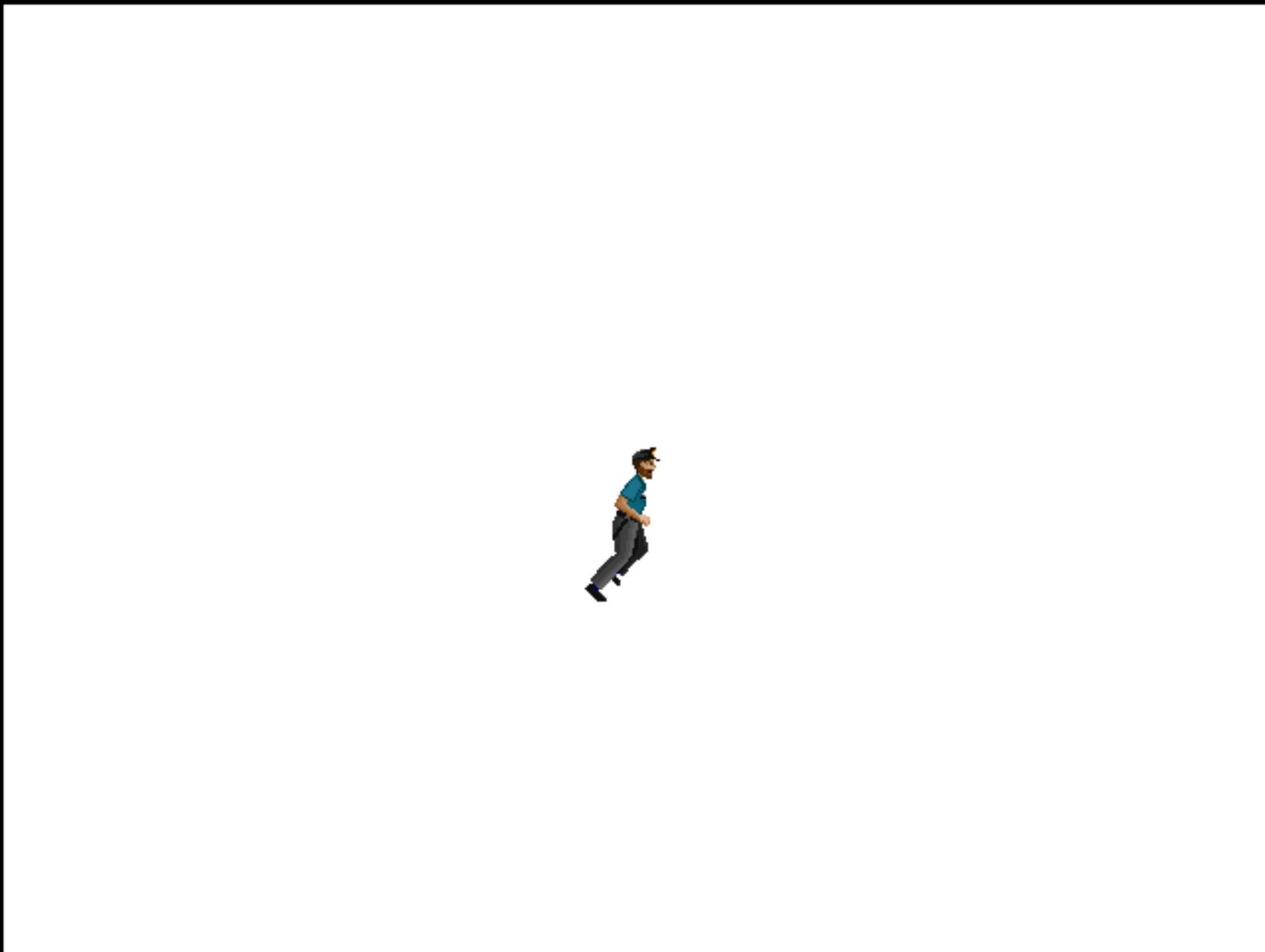




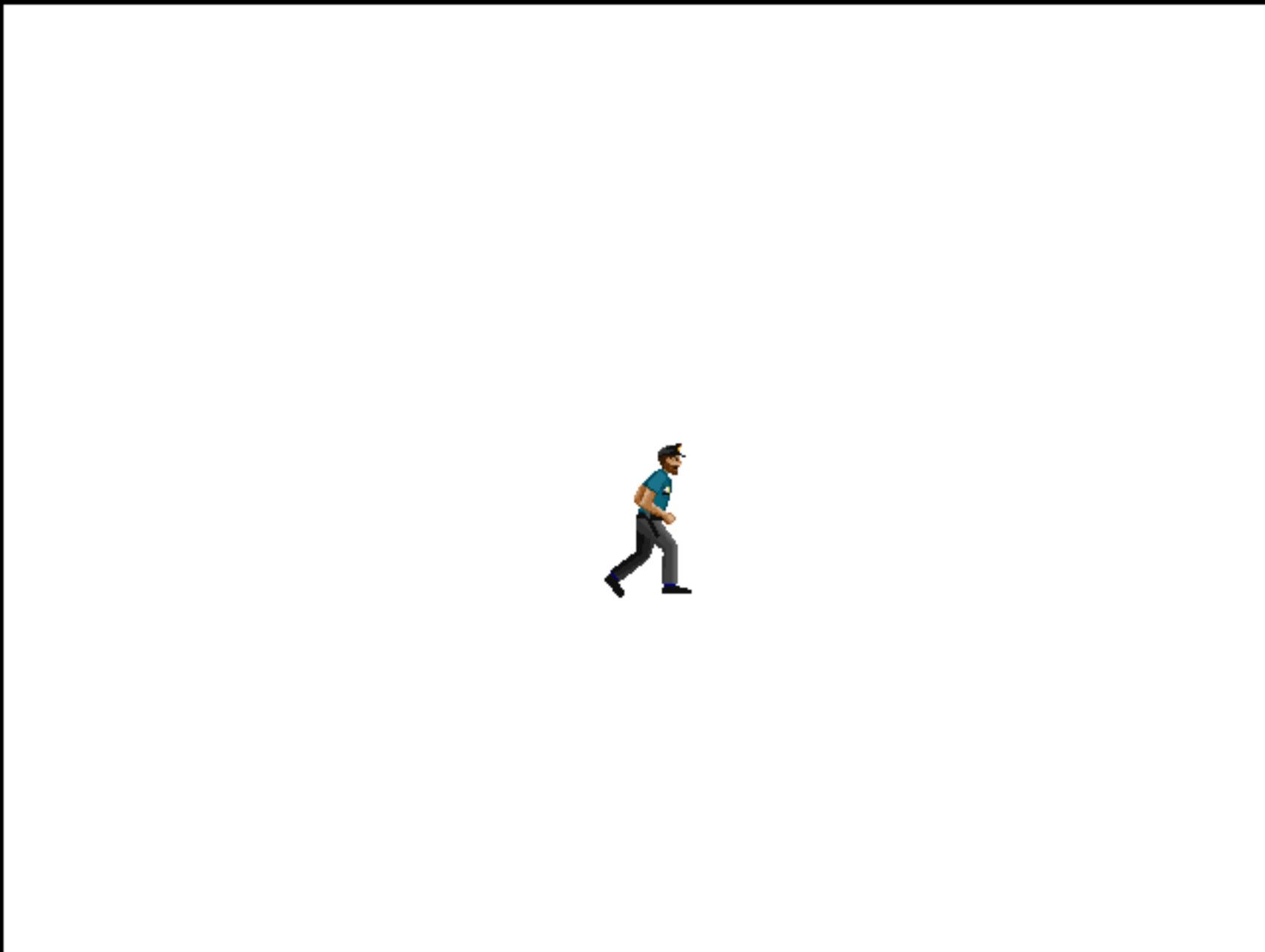




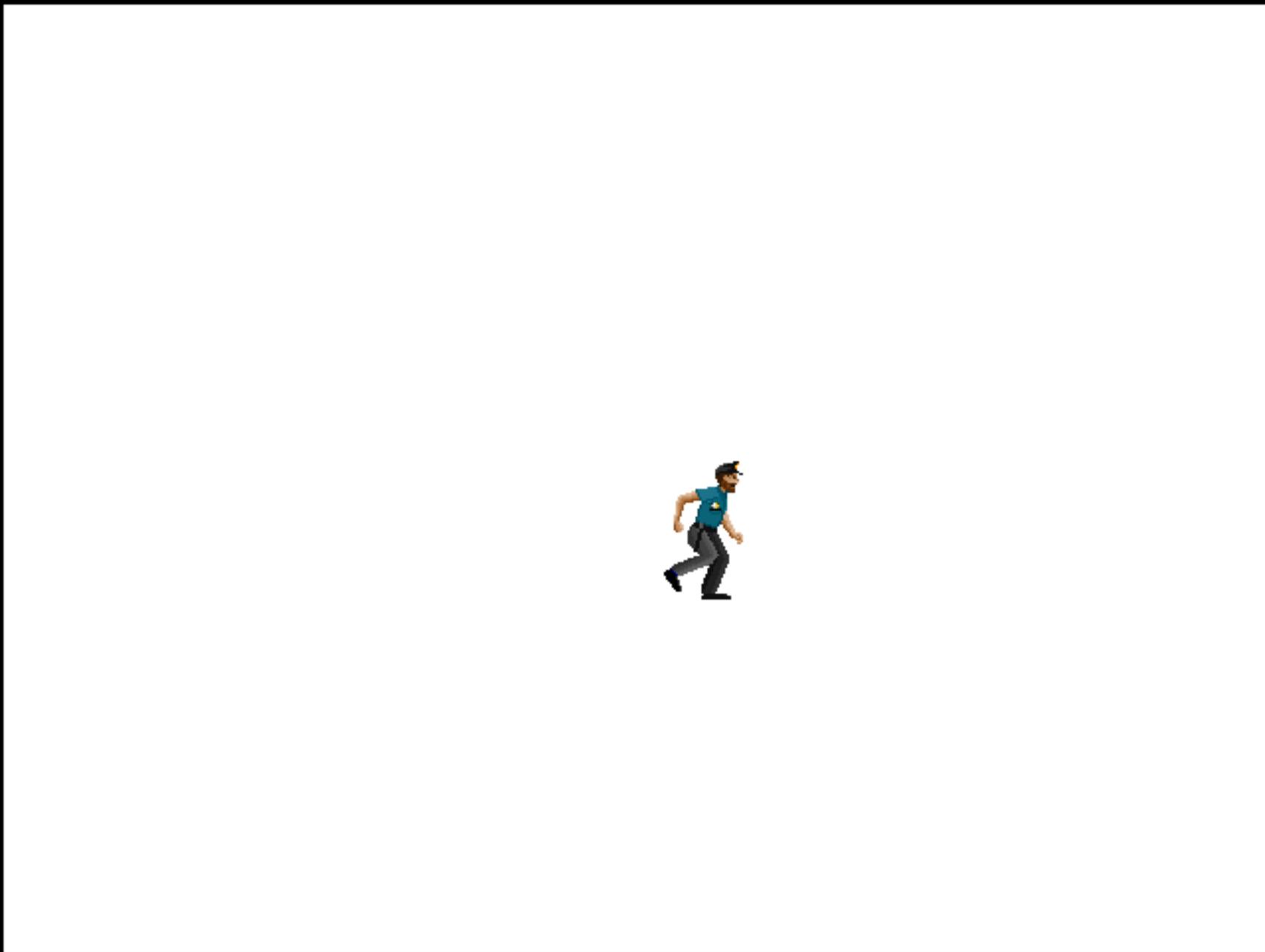






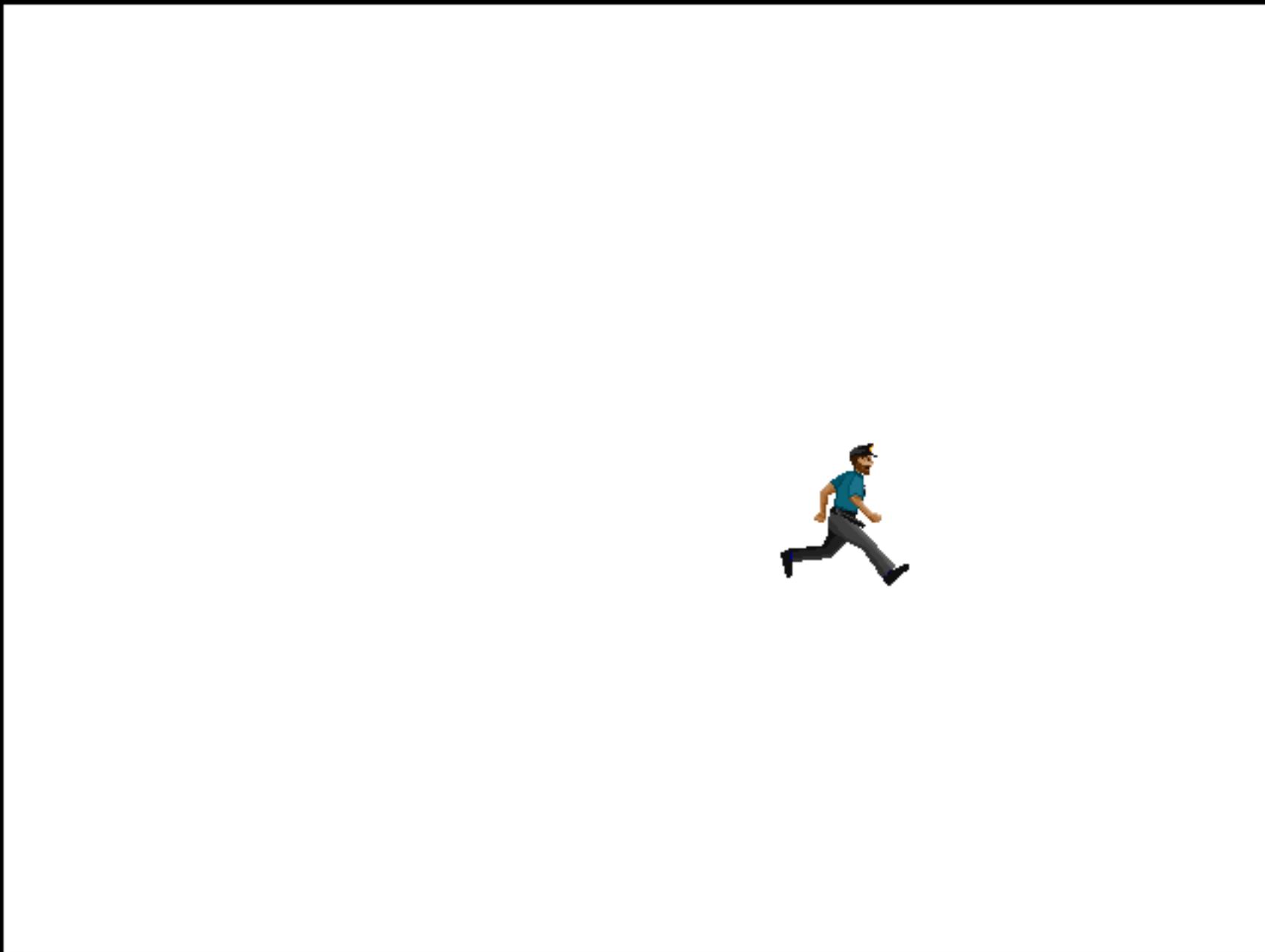










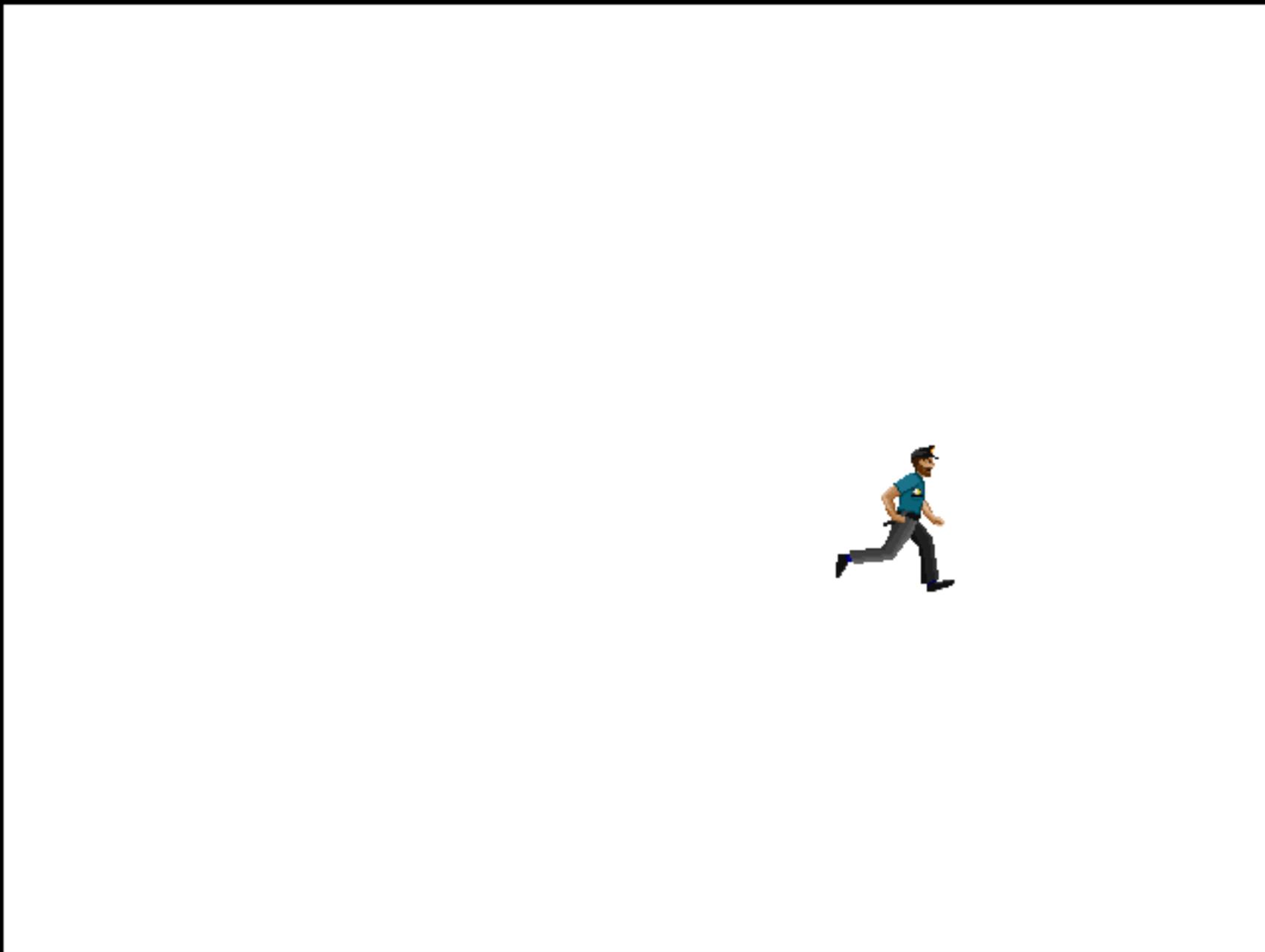


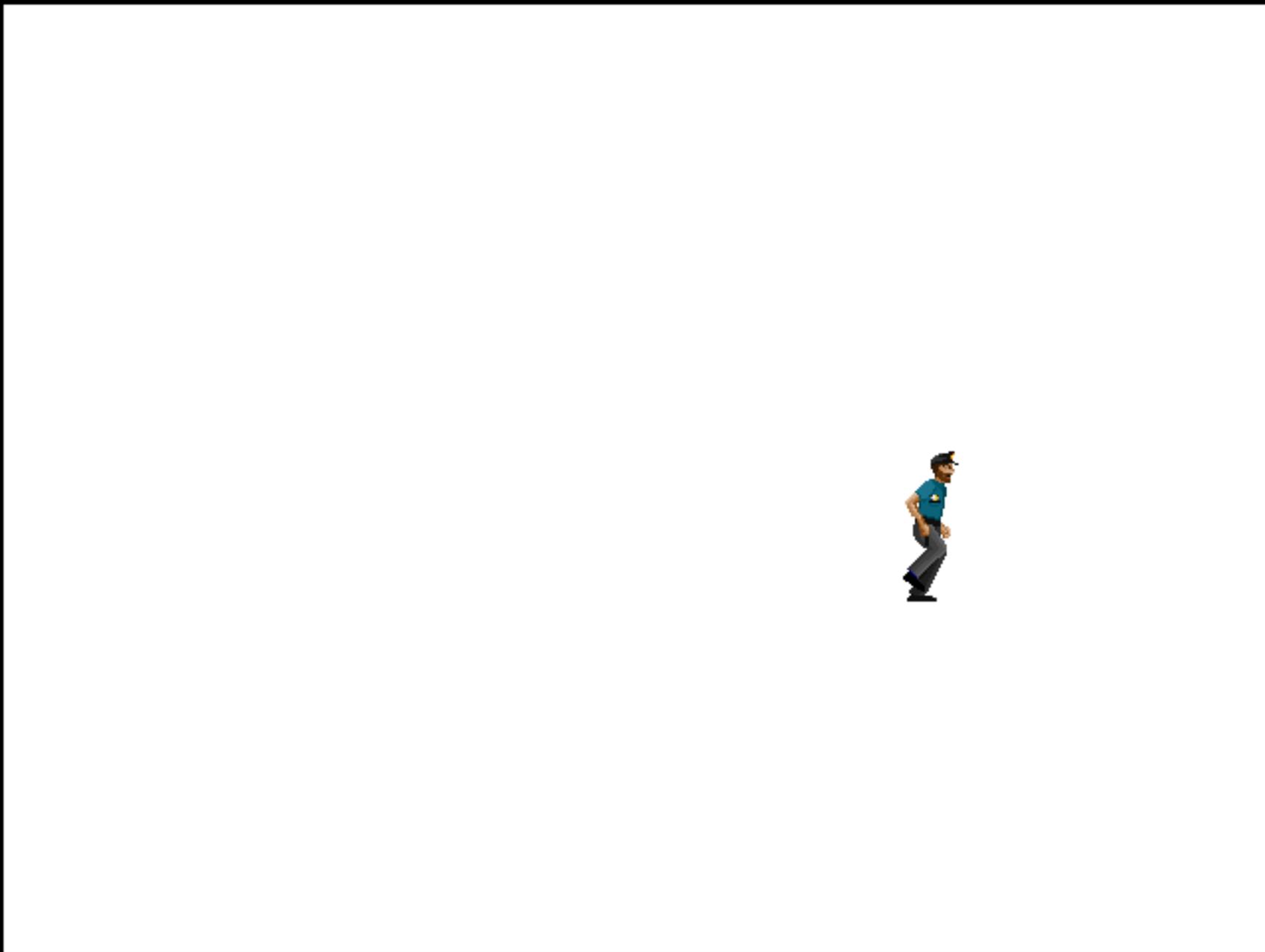










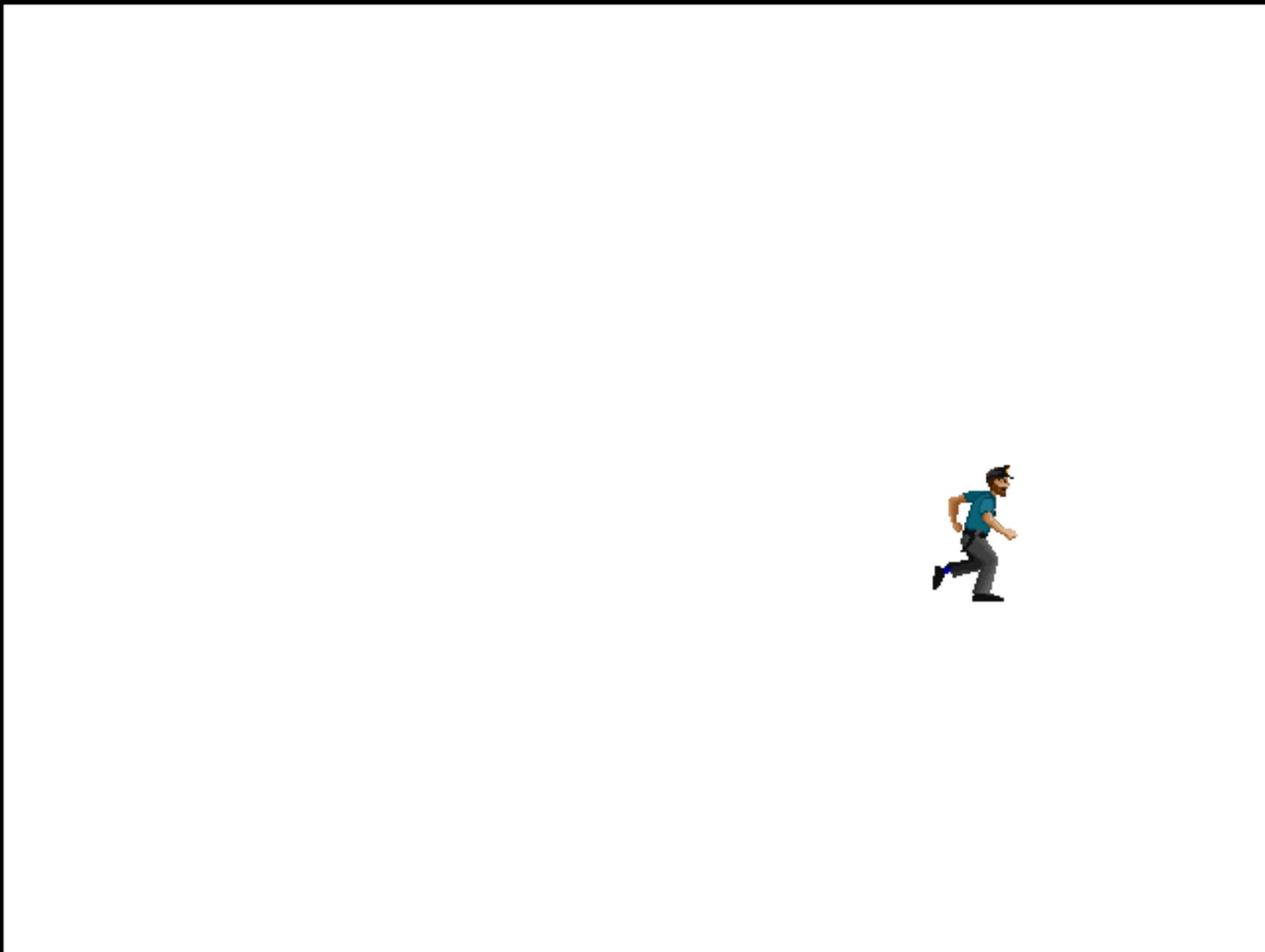




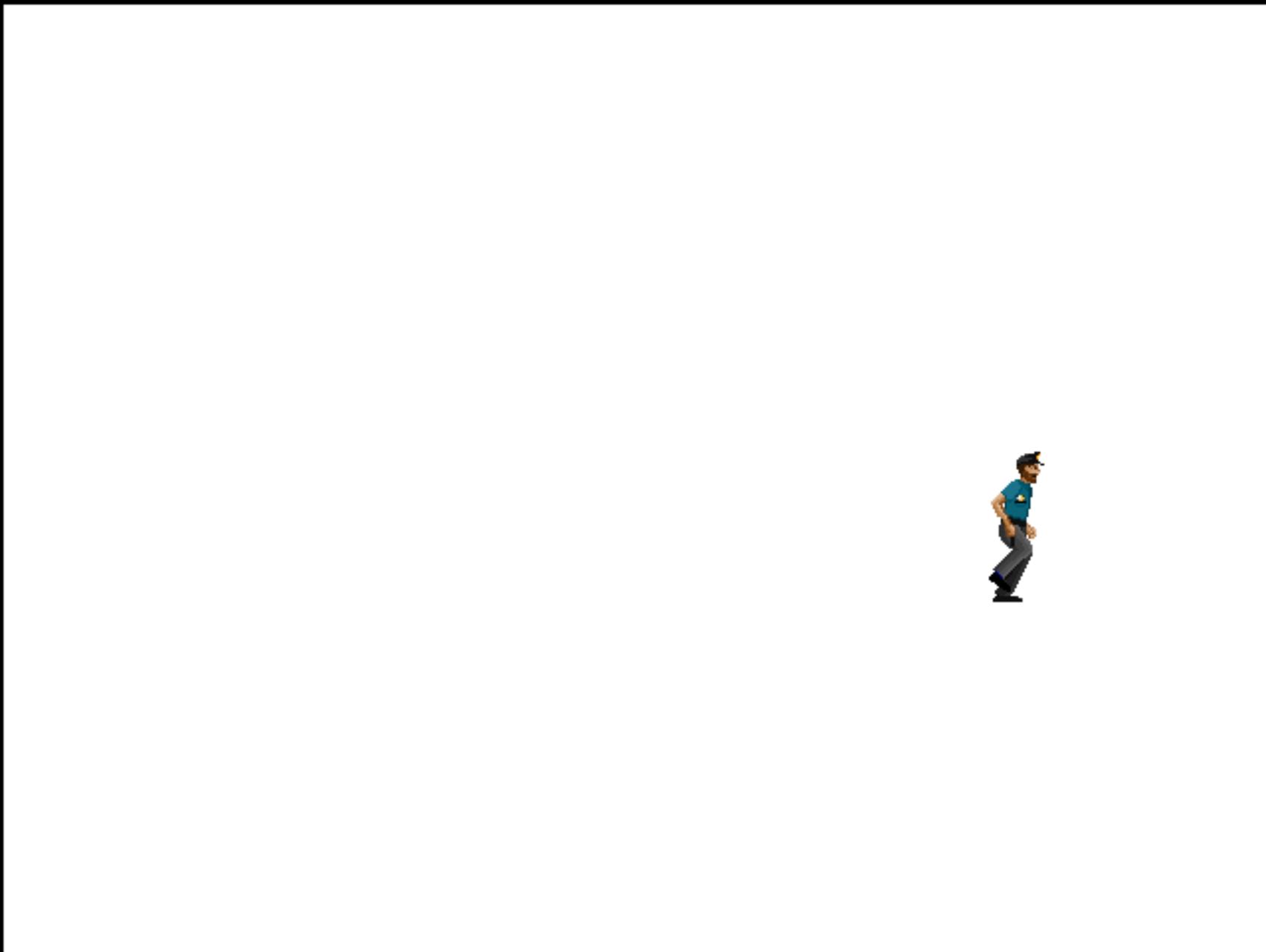


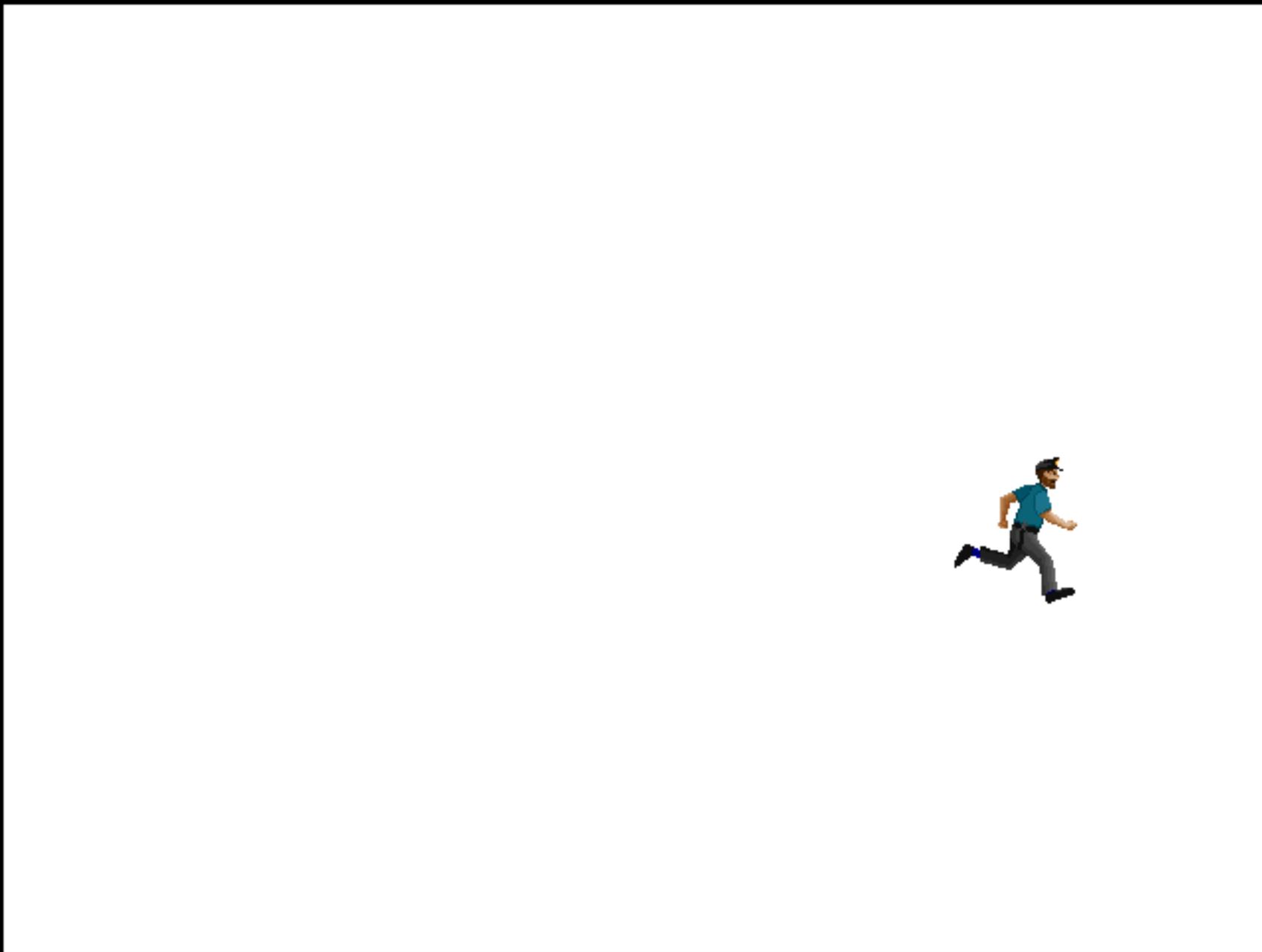


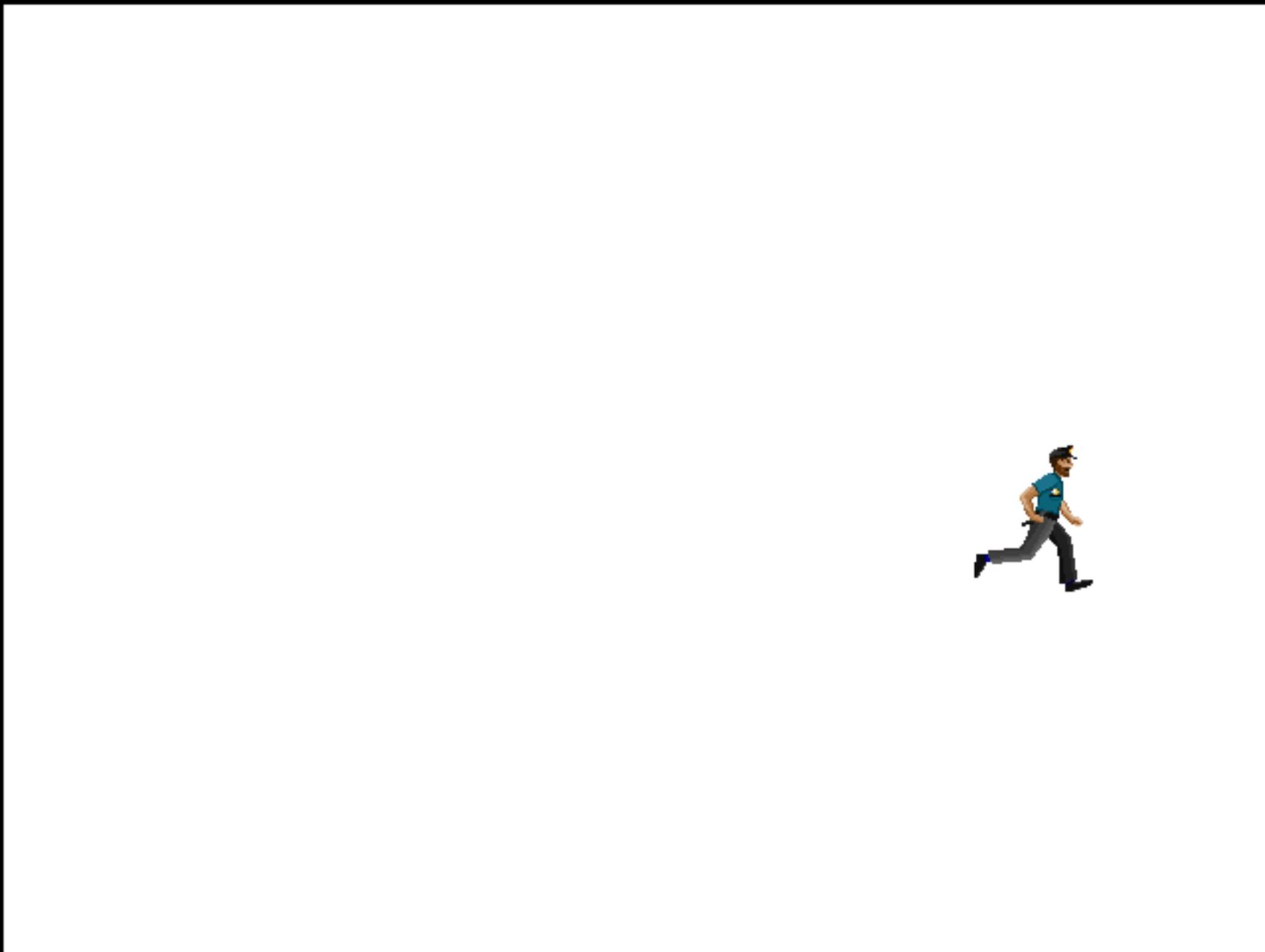
























Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada. Para voltar ao início, clique sobre o botão no canto inferior direito.

