


Ir Para
ÚTIL

Quadro 1



Nível

Quadro 2



Nível


Quadro 3

Mais...

Nível 1

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para transformar um objeto de fundo em um objeto ativo e, também, como fazer o jogo passar de nível através de um clique neste objeto.

Primeiramente selecione o quadro em que o objeto permanecerá.



Ir Para
UTIL

Clique sobre o botão "Ir Para",
para acessar o editor de nível.



quadro 3

Mais...

Ir Para
ÚTIL

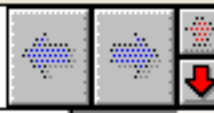
Quadro 1 Quadro 2 Quadro 3



Ir Para o Editor de Nível

Em seguida, seleccione a opção "Ir Para o Editor de Nível".

← →



03 - Casas e Edifícios

Selecione um tema na biblioteca.
Por exemplo, o tema "Casas e Edifícios".



Ir Para

ÚTIL



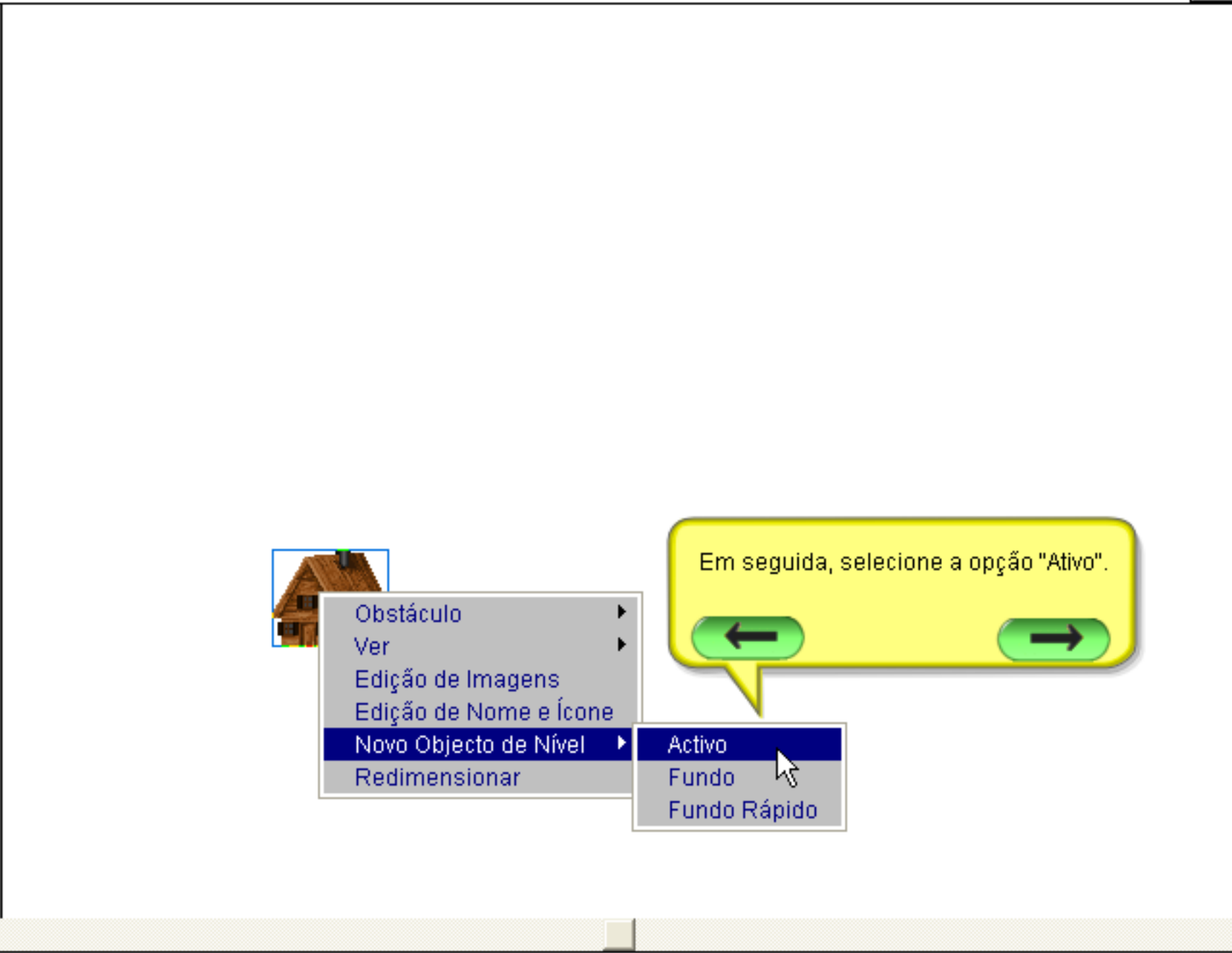
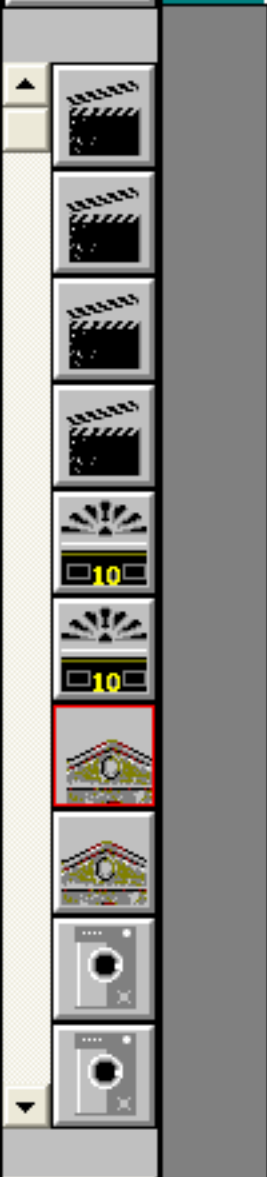
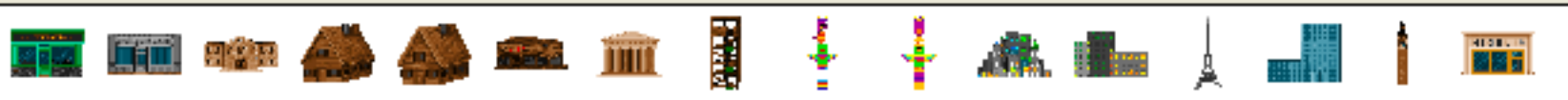
Para transformar este objeto de fundo em um objeto ativo, clique com o botão direito do mouse sobre o objeto.



Cabana Pequena

Ir Para

ÚTIL



- Obstáculo
- Ver
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível**
- Redimensionar

- Activo**
- Fundo
- Fundo Rápido

Em seguida, seleccione a opção "Activo".

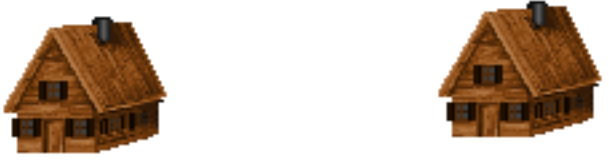


Ir Para

ÚTIL

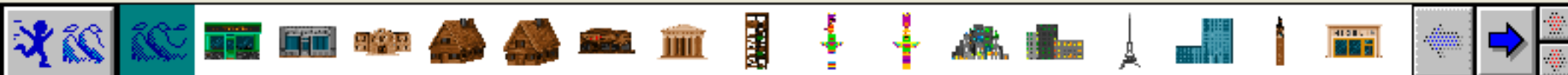


Observe que o Klik & Play cria um objeto ativo idêntico ao objeto de fundo anterior. A casa da esquerda é o objeto de fundo e a casa da direita é o objeto ativo.



Ir Para

ÚTIL



Agora você já pode excluir o objeto de fundo. Para isto, selecione o mesmo e pressione a tecla "Delete" no seu teclado.



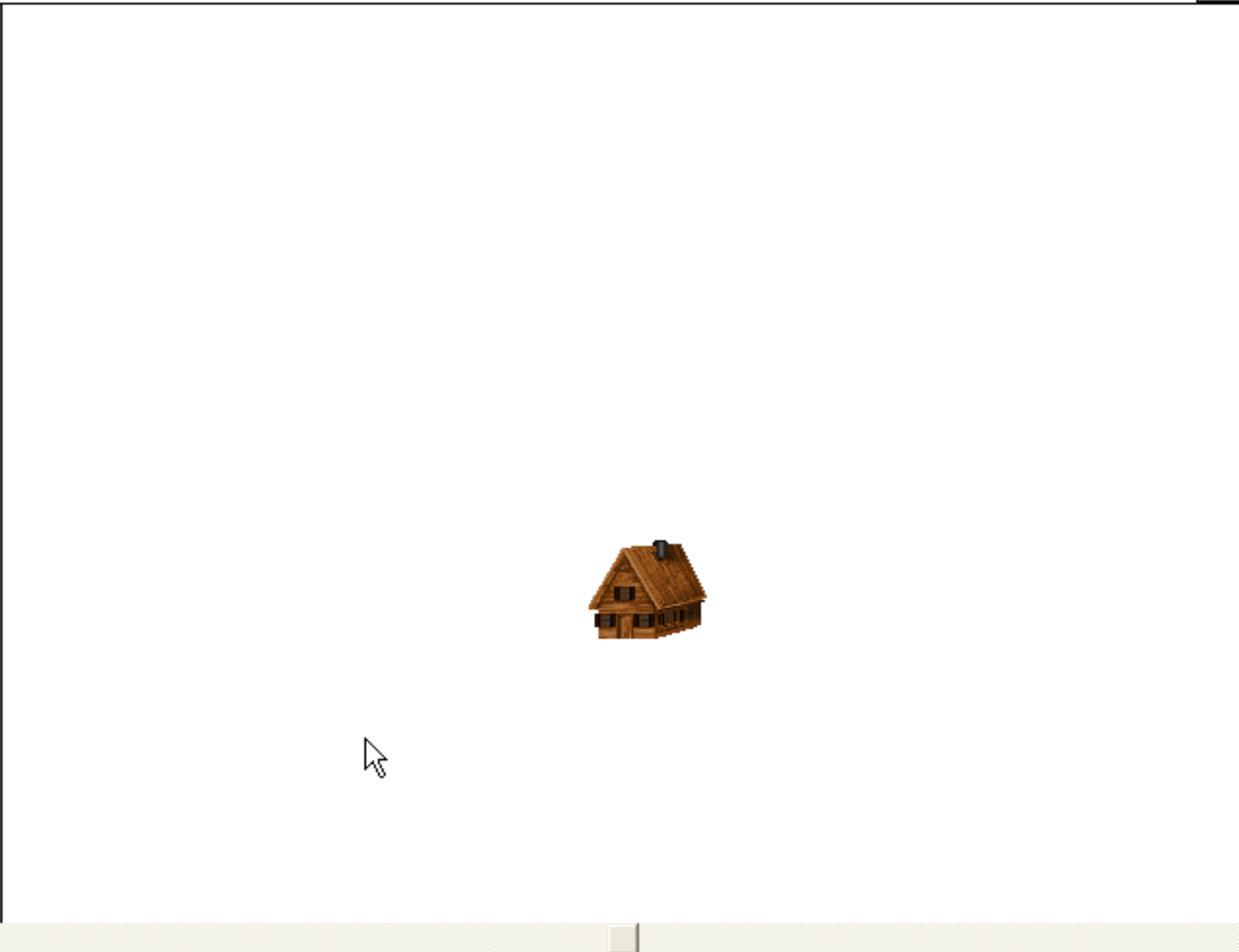
Cabana Pequena

Ir Para

ÚTIL



Vertical toolbar on the left side of the editor. It contains several icons: a clapperboard, a clapperboard with a yellow '10', a clapperboard with a yellow '10', a clapperboard with a yellow '10', a house icon with a red border, a house icon, a circular object with an 'x', and another circular object with an 'x'. Below these icons are two buttons: 'Ir Para' and 'ÚTIL'.





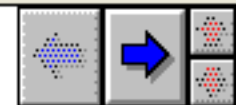
- Movimento ▶
- Ver ▶
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone**
- Novo Objecto de Nível ▶
- Redimensionar

Em seguida, acesse a opção "Edição de Nome e Ícone".



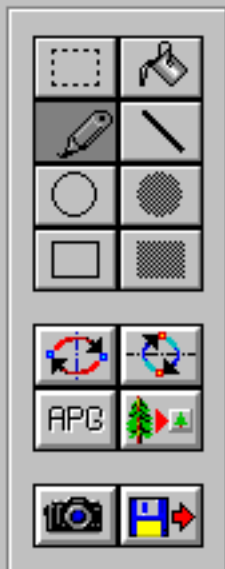
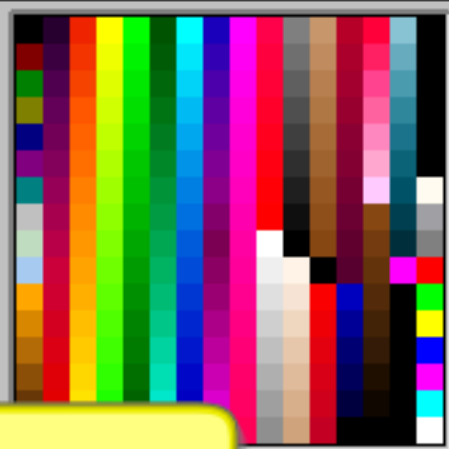
Ir Para

ÚTIL



Editor de Ícones

Edição Opções



Preencha com o nome desejado o campo "Nome".

Nome:

Aumentar

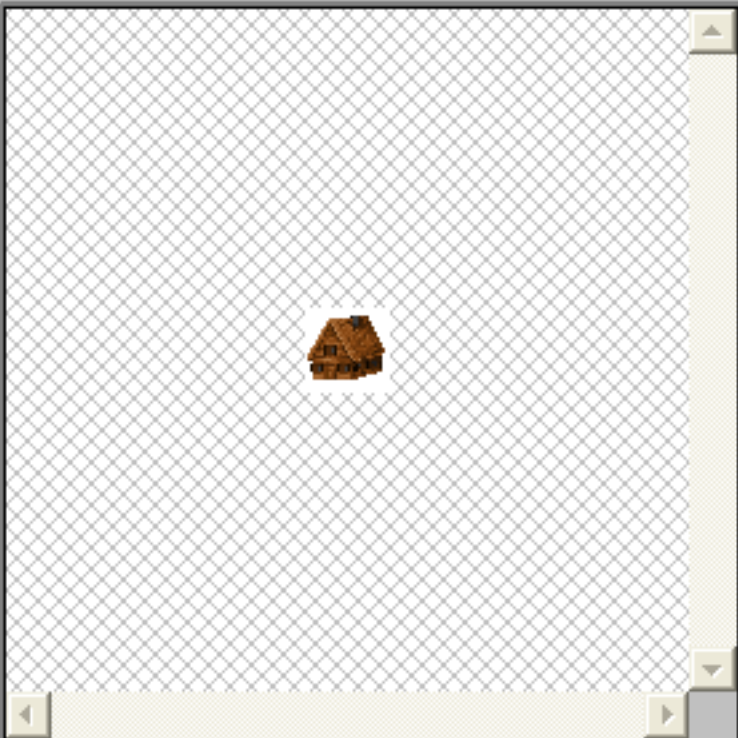
Ir Para

ÚTIL



Editor de Ícones

Edição Opções



Nome:

Transp,

Cor transparente

Aumentar

Clique em "OK" para concluir.

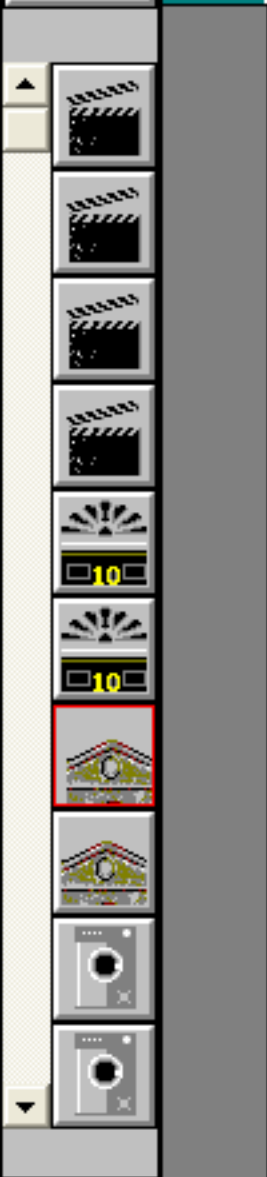


Observe que o objeto está com o nome escolhido.



Ir Para

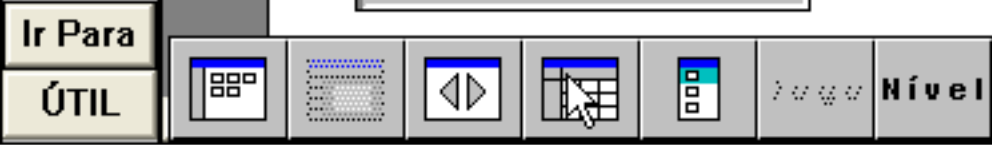
ÚTIL



Em seguida, seleccione a opção "Ir Para o Editor de Eventos".



[Ir Para o Editor de Eventos](#)



IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

Todos os eventos



- 1 • Nova condição

Clique em "Nova condição" para acrescentar uma nova condição.

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição

Selecione o objeto:



Rato e Teclado

Cancelar

Ajuda

Como queremos que o jogo passe para o próximo quadro com um clique no objeto, clique com o botão do mouse sobre o ícone "Rato e Teclado" (Mouse e Teclado)



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO

Nova Condição



Selecione o objecto

00:00



Selecione a opção desejada. No caso, a opção "Rato" (Mouse).



Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os even

AJUDA

INFO



00:00



Novamente, seleccione a opção desejada. No caso, a opção "O utilizador dá um clique num objecto". Este item indica que a condição "dar um clique em um objeto" será adicionada ao jogo.



Confirme se o ponteiro do rato está numa zona
Confirme se o ponteiro do rato está sobre um objecto

O utilizador dá um clique
O utilizador dá um clique dentro de uma área
O utilizador dá um clique num objecto

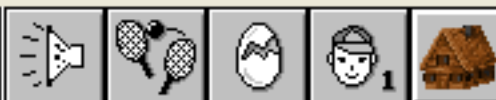
Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Rato

Escolha o botão do rato:

- Botão esquerdo
- Botão do meio
- Botão direito

Escolha o tipo de clique:

- Clique único
- Clique duplo

OK

Na janela "Rato", defina algumas configurações, como qual botão do mouse deve ser pressionado e o tipo de clique.



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

O utilizador dá um clique num objecto

INFO

Escolha um objecto:



Na janela "O utilizador dá um clique num objecto", seleccione o objeto que receberá a ação (no caso, o clique do mouse).



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

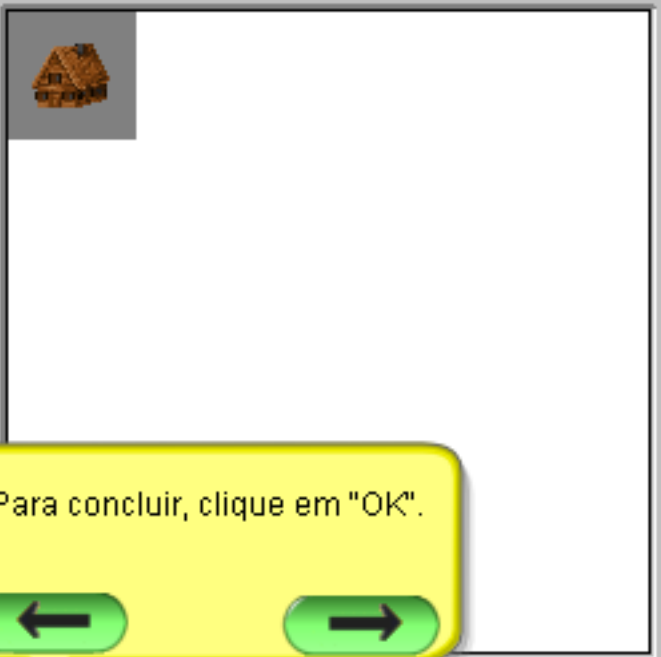
Todos os eventos



1 • Nova condição

O utilizador dá um clique num objecto

Escolha um objecto:



Para concluir, clique em "OK".

← →

OK Cancelar Ajuda




IR PARA

Todos os eventos

AJUDA



- 1 • Utilizador clique com o botão esquerdo em 

INFO

- 2 • Nova condição



Clique sobre a caixa da opção "Controlos do Guião do Jogo" para definir o que irá acontecer quando o jogador clicar sobre o objeto.




IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 Utilizador clique com o 


INFO

- 2 Nova condição

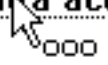


Editor de Acções

Acções relacionadas com o objecto

 Controlos do Guião do Jogo

Acções seleccionadas

- Outra acção 

Clique com o botão direito do mouse sobre "Outra acção" para criar uma nova acção.



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

- Utilizador clique com o



INFO

2

- Nova condição



00:00



Editor de Acções

Acções relacionadas com o objecto



Controlos do Guião do Jogo

Acções seleccionadas

• Out...

- Próximo quadro
- Quadro anterior
- Passar para o Nível
- Recomeçar este Nível
- Recomeçar o Jogo
- Acabar o Jogo

Selecione a opção desejada. No caso,
a opção "Passar para o Nível".



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 Utilizador clique com o 

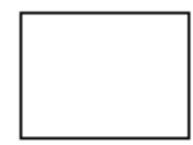
INFO

- 2 Nova condição



Editor de Acções

Escolha um Quadro de Guião



Quadro 1 (Nível 1)



Quadro 2 (Nível 2)

Selecione o quadro que aparecerá quando o jogador clicar sobre o objeto.



OK

Cancelar

Ajuda

OK

Cancelar

Ajuda




IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 Utilizador clique com o 

Editor de Acções

INFO

- 2 Nova condição



00:00



Escolha um Quadro de Guião



Quadro 1 (Nível 1)



Quadro 2 (Nível 2)

OK

Cancelar

Ajuda



OK

Cancelar

Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

- Utilizador clique com o



INFO

2

- Nova condição



00:00



Editor de Acções

Acções relacionadas com o objecto



Controlos do Guião do Jogo

Acções seleccionadas

- Passar para o quadro nº 2
- Outra acção

Observe que no campo "Acções seleccionadas" está incluída a acção "Passar para o quadro nº 2". Para concluir, clique em "OK".



OK

Cancelar

Ajuda






IR PARA

Sair do Editor de Eventos

AJUDA

1

- Utilizador clique com o botão esquerdo em

					
1		✓			

Selecione o botão "Ir Para" para sair do editor de eventos.

← →

Observe que a caixa seleccionada possui uma marca confirmando a ação escolhida.

00:00

▶

⋮

▶



IR PARA

Tela de eventos

					Jogo View					
						✓				

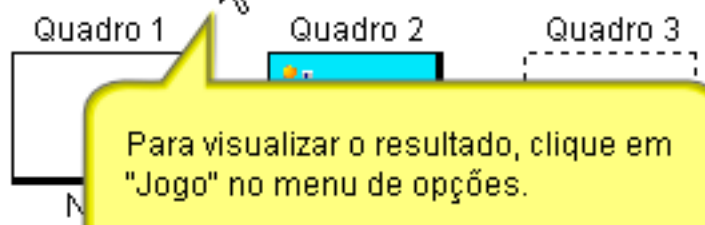
Ir Para o Editor de Guião

INFO 2 • Nova condição

Em seguida, acesse a opção "Ir Para o Editor de Guião".

← →






Para visualizar o resultado, clique em "Jogo" no menu de opções.



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, acesse a opção "Começar Jogo Como Finalizado".

← →

Clique sobre o objeto.





Observe que o quadro escolhido aparece após o jogador clicar sobre o objeto escolhido.



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

