

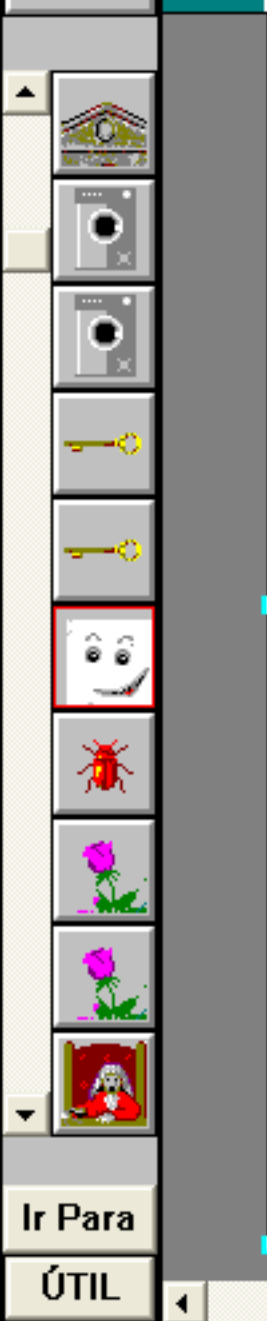
Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para fazer um objeto de texto tornar-se visível a partir do clique do mouse.



Ir Para

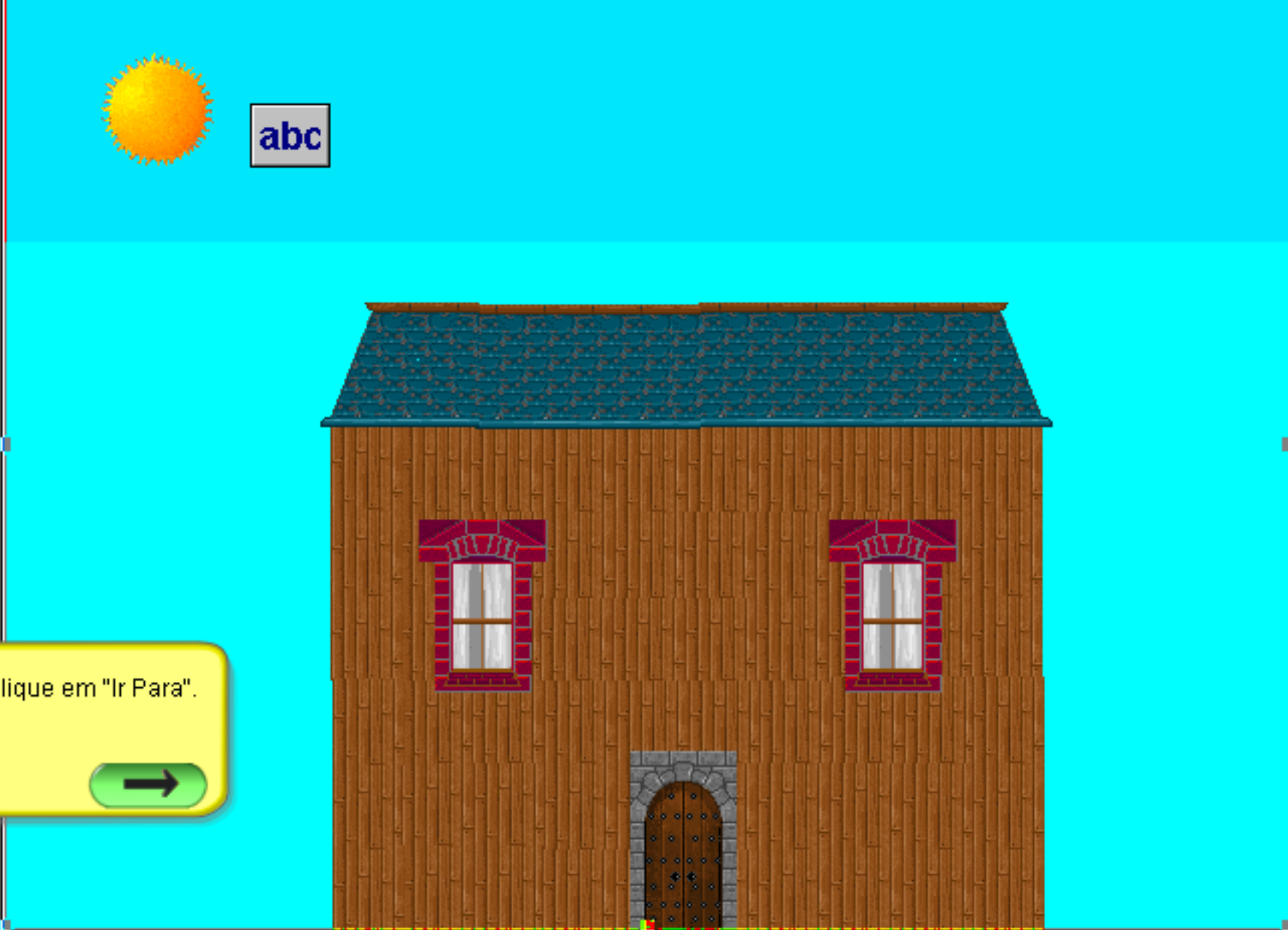
ÚTIL

Fundo Rápido 1



Observe que, para esta demonstração, utilizaremos a palavra "SOL" que está invisível. Criaremos os comandos para que a palavra torne-se visível quando clicarmos sobre a imagem "Sol".

Ir Para  
ÚTIL



Para iniciar, clique em "Ir Para".

Ir Para  
UTIL




Ir Para  
ÚTIL



IR PARA

Todos os eventos



abc

AJUDA

1 • Nova condição

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

Sol

Clique sobre o objeto que receberá a ação para que sua linha de comandos fique disponível. No caso, o objeto é o "Sol".



IR PARA

Relacionado com



abc

AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Observe que a nova condição que será acrescentada está relacionada com o objeto "Sol". Para adicionar uma condição, clique em "Nova condição".





IR PARA Relacionado com       abc

AJUDA

1 • Nova condição

INFO

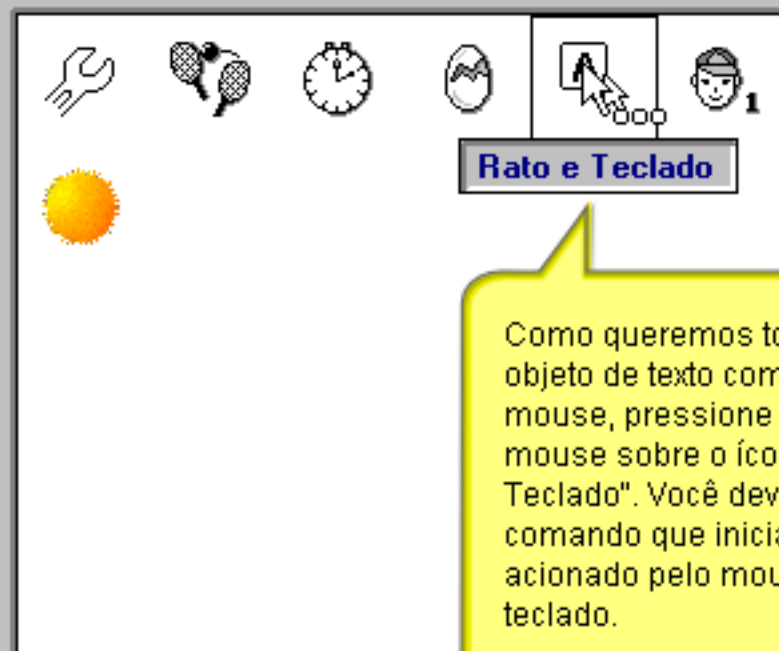


00:00



## Nova Condição

Selecione o objecto:



Como queremos tornar visível um objeto de texto com um clique do mouse, pressione o botão direito do mouse sobre o ícone "Rato e Teclado". Você deverá escolher se o comando que iniciará a ação será acionado pelo mouse ou pelo teclado.

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Relacionado com



abc

AJUDA

1 • Nova condição

INFO

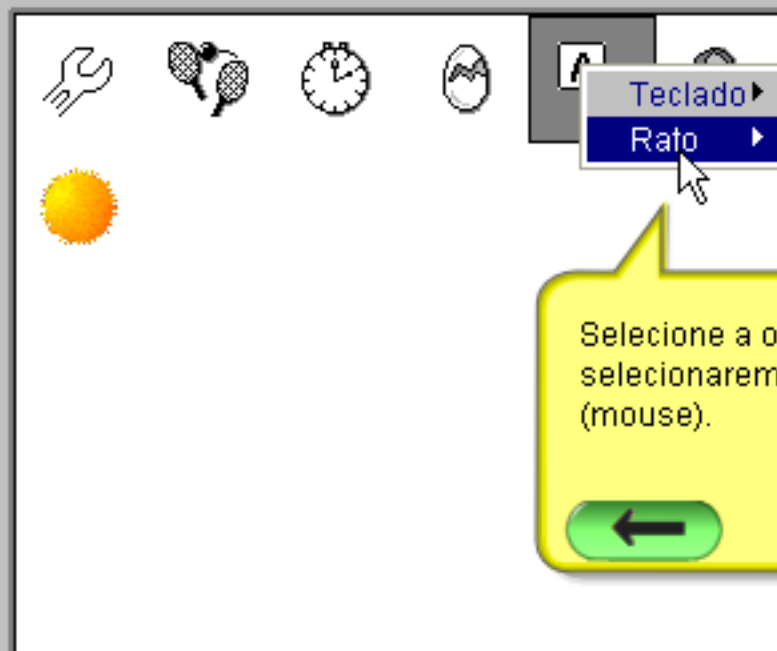


00:00



## Nova Condição

Selecione o objecto:



Teclado ▶

Rato ▶

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



Cancelar

Ajuda





IR PARA

Relacionado com



abc

AJUDA

INFO



00:00



## Nova Condição

Seleccione o objecto:



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

Teclado ▶

Rato ▶

Novamente, escolha a opção desejada. No caso, seleccionaremos a opção "O utilizador dá um clique num objecto", pois queremos que o texto torne-se visível ao clicarmos sobre o objeto "Sol".

Ajuda



IR PARA

Relacionado com



1



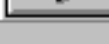
abc

AJUDA

INFO



00:00



1 • Nova condição

## Rato

Escolha o botão do rato:

- Botão esquerdo
- Botão do meio
- Botão direito

Escolha o tipo de clique:

- Clique único
- Clique duplo

OK

C

Na janela "Rato" (mouse), você pode definir algumas configurações como qual botão do mouse acionará a ação e o tipo de clique (duplo ou simples). Após escolher as opções desejadas, clique em "OK".



IR PARA

Relacionado com



abc

AJUDA

INFO



00:00



1 • Nova condição

O utilizador dá um clique num objecto

Escolha um objecto:



Em seguida, o Klik & Play abrirá uma janela para que você selecione qual objeto receberá o clique do mouse que acionará a ação. Selecione o objeto escolhido.



OK

Cancelar

Ajuda

IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶


Relacionado com

      abc

1 • Nova condição

O utilizador dá um clique num objecto

Escolha um objecto:










Em seguida, clique em "OK".

← →

OK Cancelar Ajuda





IR PARA	Relacionado com 					 1		abc
AJUDA	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizador clique com o botão esquerdo em </li> </ul>						
INFO	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nova condição</li> </ul>						


Observe que já definimos a condição. Agora precisamos indicar o que irá acontecer quando o jogador clicar sobre o objeto "Sol".

Como queremos tornar visível o objeto de texto visível, precisamos clicar sobre a caixa do objeto de texto para definir a condição de visibilidade.

← →



IR PARA Relacionado com       abc

- AJUDA
- 1 • Utilizador clique com o 
- INFO
- 2 • Nova condição




### Editor de Acções



Acções relacionadas com o objecto


abc SOL...

Acções seleccionadas

- Outra acção 

Na janela "Editor de Acções", clique com o botão direito do mouse sobre "Outra acção".





IR PARA Relacionado com       abc

AJUDA

1 • Utilizador clique com o 

INFO

2 • Nova condição



### Editor de Acções


Acções relacionadas com o objecto

abc SOL...

Acções seleccionadas

- Outra accção

- Mostrar texto...
- Apagar texto...
- Iluminar texto...
- Definir a cor do texto...
- Definir parágrafo
- Próximo parágrafo
- Parágrafo anterior

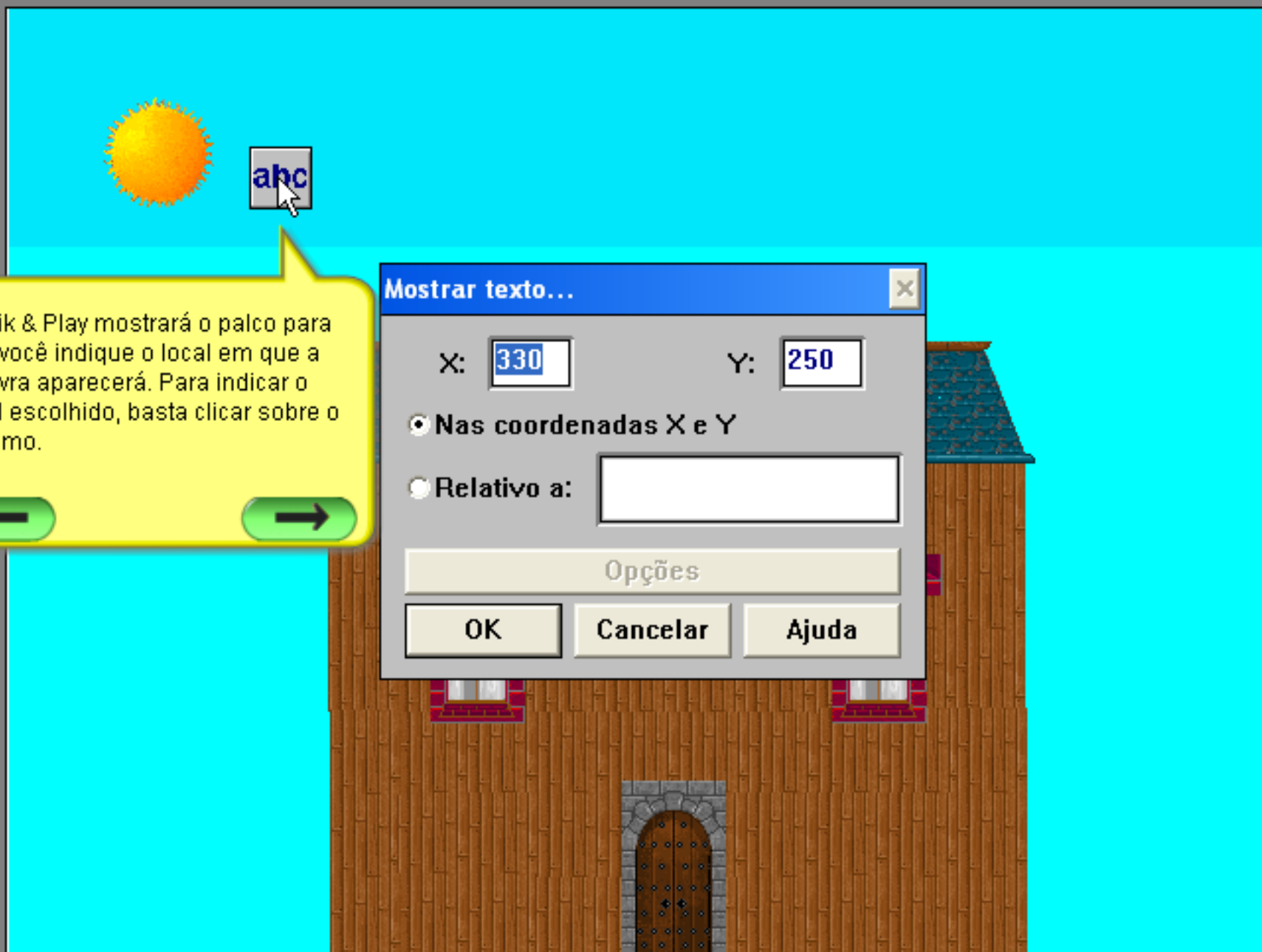


OK Cancelar Ajuda

Em seguida, escolha a opção desejada. No caso, selecionaremos a opção "Mostrar texto".







O Klik & Play mostrará o palco para que você indique o local em que a palavra aparecerá. Para indicar o local escolhido, basta clicar sobre o mesmo.

### Mostrar texto...

X: 330

Y: 250

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK

Cancelar

Ajuda

Observe que as coordenadas do local escolhido estão visíveis na janela "Mostrar texto".

Mostrar texto... [X]

X:  Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda



Mostrar texto...

X:  Y:


Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

Para concluir, clique em "OK".


IR PARA Relacionado com       abc

- AJUDA
- |   |   |
|---|---|
| 1 | Utilizador clique com o  |
| 2 | Nova condição   |
- INFO



### Editor de Acções



Acções relacionadas com o objecto


 SOL...

Acções seleccionadas








- Mostrar parágrafo 1 em (137,85)
- Outra acção

Observe que a nova acção está listada no campo "Acções seleccionadas". Para finalizar, clique em "OK".





IR PARA		Relacionado com 						abc
AJUDA	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizador clique com o botão esquerdo em </li> </ul>						✓
INFO	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nova condição</li> </ul>						

+

00:00

▶

⋮

▶

Observe que uma marca na linha de condições confirma a nova condição.

← →



IR PARA	Sair do Editor de Eventos	abc
AJUDA	1 • Utilizador clique com o botão esquerdo	← → ✓
INFO	2 • Nova condição	

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

+

00:00

⋮ ▶



IR PARA

AJUDA

2

• Nova condição

Ir Para o Editor de Nível

abc ✓

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

← →







Para testar, clique em "Jogo" no menu de opções em "Editor de Nível".

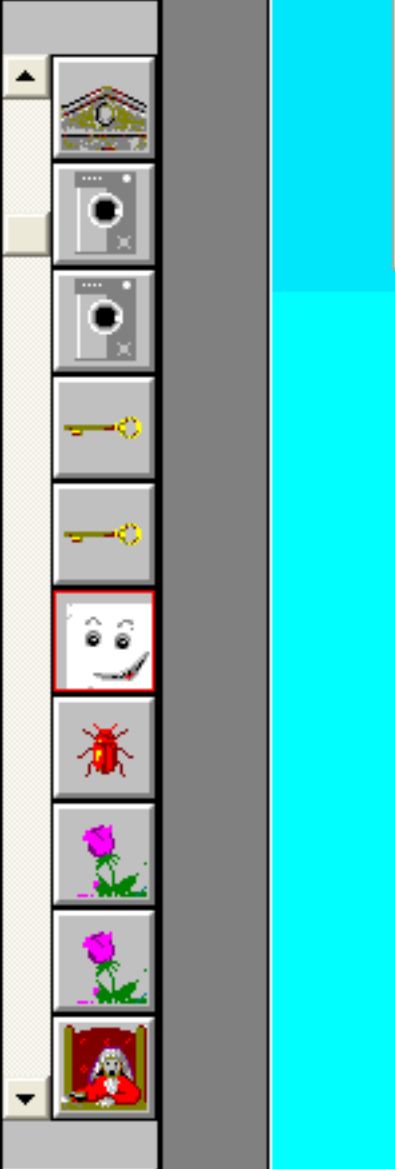


Ir Para

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**

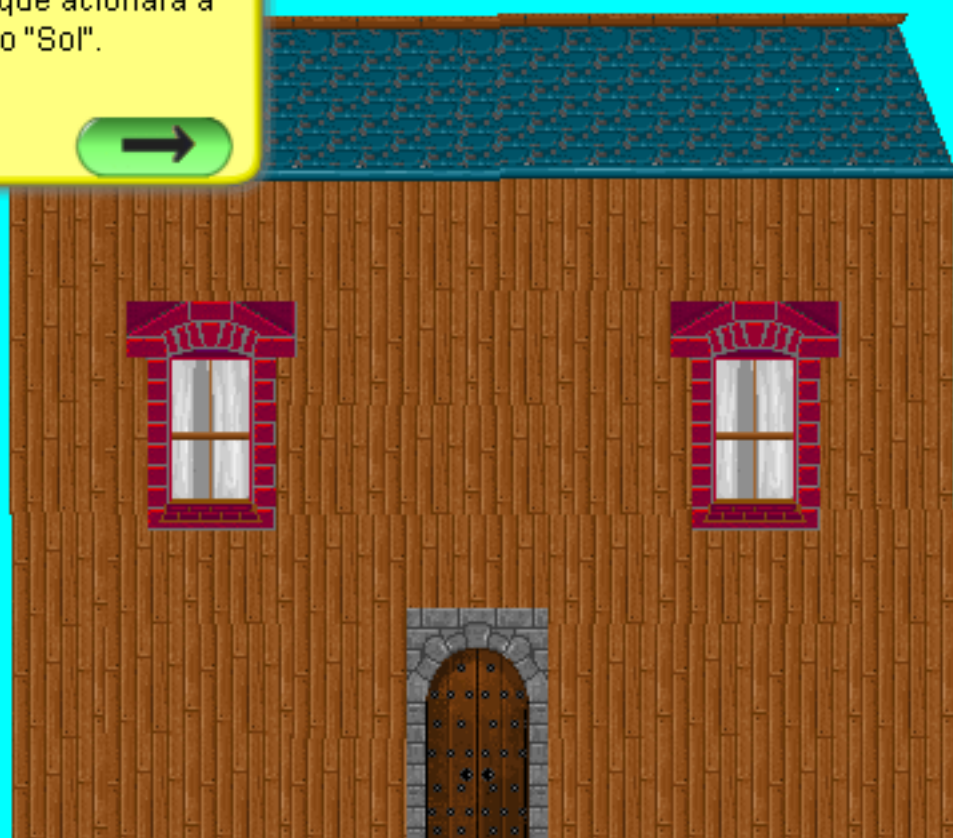


Em seguida, seleccione a opção "Começar Nível Como Finalizado".

Ir Para  
ÚTIL



Clique sobre o objeto que acionará a ação. No caso, o objeto "Sol".





SOL

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



Observe que o texto "SOL" torna-se visível com o clique do mouse.

