

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



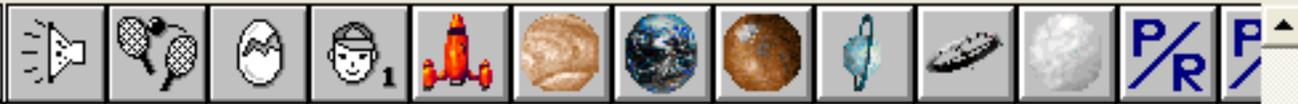
15	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento repete
16	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento repete
17	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para fazer com que as perguntas construídas apareçam quando o foguete chegar a algum planeta.



IR PARA

Todos os eventos

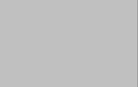


AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- 16
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- 17
 - Nova condição



Vamos inserir as seguintes condições:
 Posição X do Foguetão = Posição X do Planeta;
 Posição Y do Foguetão = Posição Y do Planeta;
 Apenas uma ação quando o evento se repete;
 A variável A do Planeta = 0.
 Utilizaremos a variável A do planeta, de forma que, A = 0 seja: a pergunta ainda não foi respondida corretamente e, se o jogador estiver sobre aquele planeta, ela irá aparecer.

Clique em "Nova condição".

← →



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Nova condição



Nova Condição

Seleccione o objecto:

Foguetão
P/R
P/R
P/R
P/R

Clique com o botão direito do mouse sobre o objeto "Foguetão".

←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00

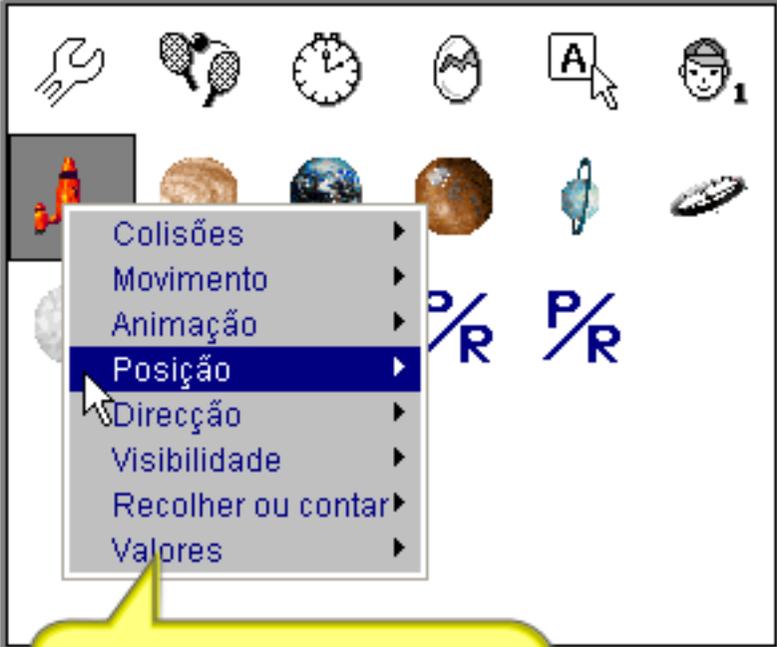


- 15
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Nova condição



Nova Condição

Selecione o objecto:



- Colisões
- Movimento
- Animação
- Posição**
- Direcção
- Visibilidade
- Recolher ou contar
- Valores

Selecione a opção "Posição".

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

- Colisões ▶
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

- Testar a posição de "Foguetão"
- Comparar a posição X a um valor
- Comparar a posição Y a um valor

Cancelar

Em seguida, acesse a opção "Comparar a posição X a um valor".



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	15	• Posição Y de  = Y("  ")													
INFO		+ Posição X de  = X("  ")							✓						
+		+ Apenas uma acci repete													
00:00	16	• Posição Y de 													
▶		+ Posição X de 													
⋮		+ Apenas uma acci repete													
▶	17	• Nova condição													

Comparar a posição X a um valor [X]

Escolha uma comparação:

Igual
 Inferior ou igual
 Superior ou igual
 Diferente
 Inferior
 Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

[Edição]

OK Cancelar

Clique em "Edição".

← →



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	15	• Posição Y de  = Y()													
INFO		+ Posição X de  = X()													
+		+ Apenas uma acc ^o repete													
00:00	16	• Pc													
▶		+ Pc													
⋮	17	+ Ap													
▶		rep													
		• No													

Comparar a posição X a um valor

Comparar a posição X a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
0	*		

Apagar
Mod.

Verificar

Ajuda

Recolhe os dados sobre um objecto

OK

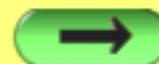
Cancelar

OK

Cancelar

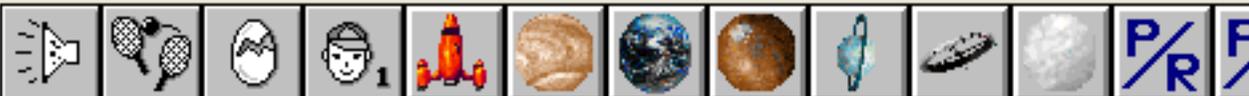
Ajuda

Em seguida, acesse a opção "Recolhe os dados sobre um objecto".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

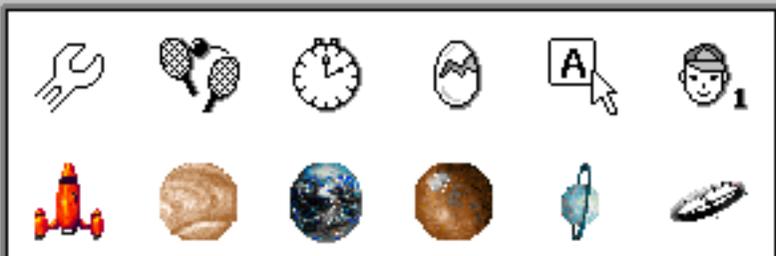
00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc^o repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap^o rep
- 17 • No

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



Objecto activo 1

Posteriormente, clique com o botão direito do mouse sobre o objeto desejado. No caso, o planeta "Objecto activo 1".

Ajuda

Comparar a posiç

Insira a expres

0

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
			*
			0

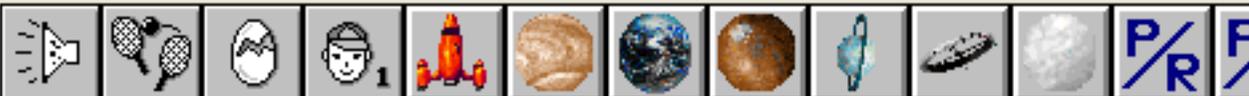
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc^o repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap^o rep
- 17 • No

Comparar a posiç

Insira a expres

0

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
0			*

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

- Movimento ▶
- Posição ▶**
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

Acesse a opção "Posição".

← →

Ajuda

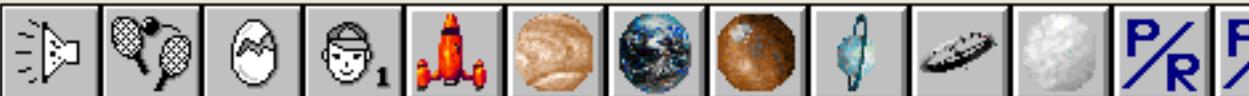
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

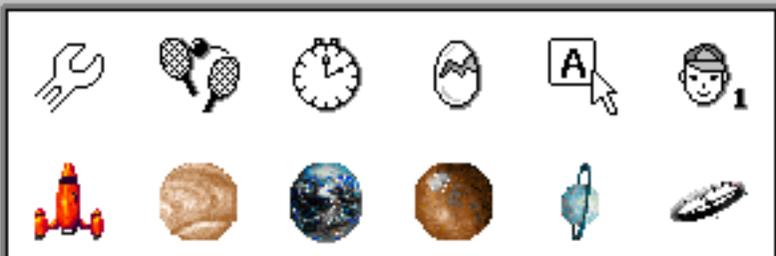
00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc^o repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap^o rep
- 17 • No

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



- Movimento ▶
- Posição ▶
 - Coordenada Y
 - Coordenada X
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

Comparar a posiç

Insira a expres

0

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
0			*

Verificar

Cancelar

Cancelar

Devido ao defeito contido no Klik & Play, como queremos o valor da coordenada X, é preciso seleccionar a opção "Coordenada Y".



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

15

- Posição Y de  = Y()
- + Posição X
- + Apenas um repete

16

- Pc
- + Pc
- + Aj
- re

17

- No

Observe que foram coletados os dados da posição X do objeto.

Comparar a posição X a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

X['Objecto activo 1']

7	8	9	-	Apagar	Sintaxe válida.	Verificar
4	5	6	+	Mod.		
1	2	3	/	Recolhe os dados sobre um objecto		Ajuda
0	*			OK	Cancelar	Ajuda

OK Cancelar

Ajuda

Clique em "OK" para concluir.

Clique em "OK" para concluir.

← →

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

15

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de
- + Apenas uma acção repete

16

- Posição Y de
- + Posição X de
- + Apenas uma acção repete

17

- Nova condição

Observe que a opção seleccionada é "Igual".

Escolha uma comparação:

Igual Inferior ou igual Superior ou igual

Diferente Inferior Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

X['Objecto activo 1']

Edição

OK Cancelar Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".

← →



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	15 <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓								
INFO	16 <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓								
+	17 <ul style="list-style-type: none"> • Posição X de = X() 													
00:00	18 <ul style="list-style-type: none"> • No la condição 													

▶

⋮

▶

Para comparar as coordenadas Y, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 17.

← →



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	15	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓								
INFO	16	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓								
+	17	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 													
00:00	18	<ul style="list-style-type: none"> • Nova 													

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar

Selecione a opção "Inserir".

← →



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição X de = X["
- 18
 - Nova condição



Nova Condição

Seleccione o objecto:

Foguetão
P/R
P/R
P/R
P/R

Clique com o botão direito do mouse sobre o objeto "Foguetão".

←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição X de = X["
- 18
 - Nova condição

Nova Condição ✕

Seleccione o objecto:

- Colisões ▶
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Ca ← → Ajuda

Seleccione a opção "Posição".



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

15

- Posição Y de  = Y()
- + Posição X de  = X()
- + Apenas uma acc^o repete

16

- Pc
- + Pc
- + Ap
- re

17

- Pc

18

- No

Comparar a posição Y a um valor

Comparar a posição Y a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

0

7 8 9 - Apagar

4 5 6 + Mod.

1 2 3 /

0 *

Verificar

Ajuda

Recolhe os dados sobre um objecto

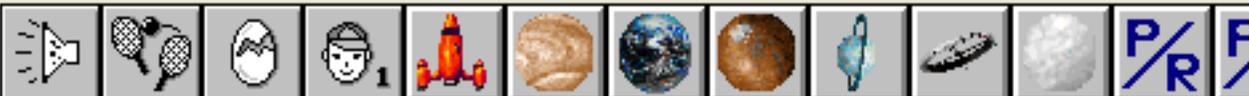
OK Cancelar

Para coletar os dados da posição Y, clique em "Recolhe os dados sobre um objecto".

← →

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc^o repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap^o rep
- 17 • Pc
- 18 • No

Comparar a posiç

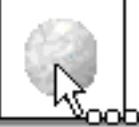
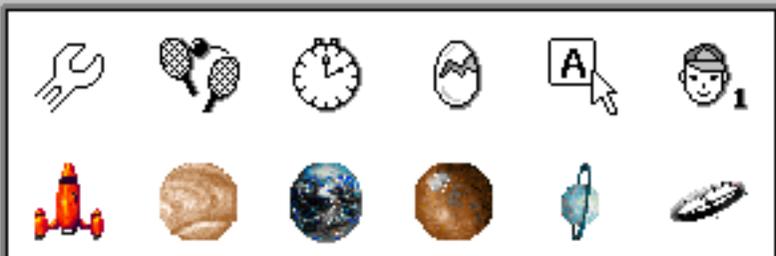
Insira a expres

0

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
			*
0			

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Selecione o objecto:



Objecto activo 1

Selecione o objeto que terá seus dados coletados. No caso, o planeta "Objecto activo 1".



Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc^o repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap rep
- 17 • Pc
- 18 • No

Comparar a posiç

Insira a expres

0

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
0			*

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

Acesse a opção "Posição".

- Movimento ▶
- Posição ▶**
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc^o repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap^o rep
- 17 • Pc
- 18 • No

Comparar a posiç

Insira a expres

0

7	8	9	-
4	5	6	+
1	2	3	/
0			*

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Selecione o objecto:



Devido a um defeito do Klik & Play, como queremos os dados relativos à coordenada Y, selecionamos a opção "Coordenada X".

- Movimento ▶
- Posição ▶
 - Coordenada Y
 - Coordenada X
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



15	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete
16	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete
17	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X()
18	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição

Agora vamos inserir a condição "Apenas uma acção quando o evento se repete" para que o evento se realize apenas uma vez, pois uma vez que o foguete pare sobre o planeta, os dois primeiros eventos serão atendidos até que ele volte a se deslocar.

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 17.

← →



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓									
INFO	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓									
+	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 														
00:00	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 														
▶	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 														
⋮	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 														
▶	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 														
	<ul style="list-style-type: none"> • Nova c... 														

Acesse a opção "Inserir".

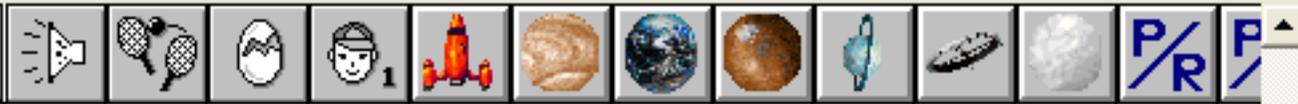
← →

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



15	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y[" + Posição X de = X[" + Apenas uma acção quando repete
16	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y[" + Posição X de = X[" + Apenas uma acção quando repete
17	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y[" + Posição X de = X["
18	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Especial

Clique com o botão direito do mouse sobre a opção "Especial".

←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
- 18
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Compara

- Comparar dois valores gerais
- Condições de limite
- Sempre/Nunca

Clique em "Condições de limite".

←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
- 18
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

- Comparar dois valores gerais
- Condições de limite**
 - Correr este evento uma vez
 - Apenas uma acção quando o evento se repete**
 - Repetir
 - Restringir acções
- Sempre/Nunca

Em seguida, seleccione a opção "Apenas uma acção quando o evento se repete".

← →

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 													
INFO	15 <ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓								
+	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 													
00:00	16 <ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 					✓								
⋮	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 													
▶	17 <ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 													
	18 <ul style="list-style-type: none"> • Nova condição 													

[Editar](#)
[Substituir](#)
[Inserir](#)
[Apagar](#)

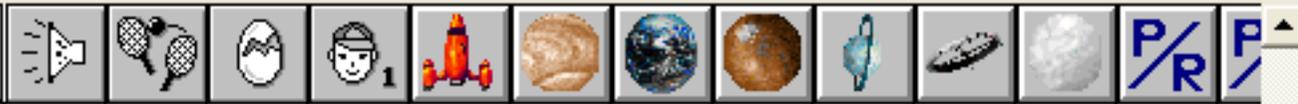
Clique em "Inserir".

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 15
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 18
 - Nova condição

Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:



Objecto activo 1

Clique com o botão direito do mouse sobre o planeta que receberá a primeira pergunta. No caso, o planeta "Objecto activo 1".

← →

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 15
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 18
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

- Colisões ▶
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Cancelar
Ajuda

Clique sobre a opção "Valores".

←
→



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



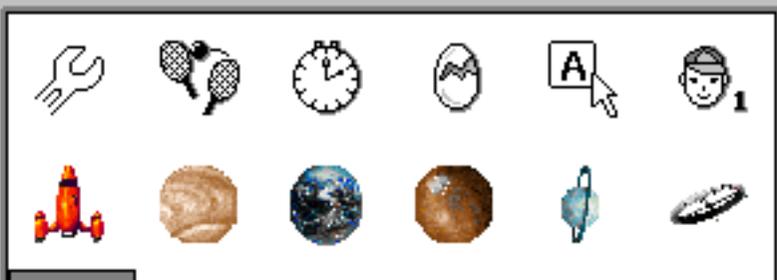
00:00



- 15
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 16
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 17
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + Apenas uma acção quando repete
- 18
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:



- Colisões
- Movimento
- Animação
- Posição
- Direcção
- Visibilidade
- Recolher ou contar
- Valores

Em seguida, seleccione a opção "Comparar com a variável A".

- Comparar com a variável A
- Comparar com a variável B
- Comparar com a variável C
- Comparar com o valor fixo

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos

- 15
 - Posição Y de = Y(" ")
 - + Posição X de
 - + Apenas uma acção repete
- 16
 - Posição Y de
 - + Posição X de
 - + Apenas uma acção repete
- 17
 - Posição Y de
 - + Posição X de
 - + Apenas uma acção repete
- 18
 - Nova condição

Observe que a opção seleccionada é "Igual".

Escolha uma comparação:

Igual
 Inferior ou igual
 Superior ou igual
 Diferente
 Inferior
 Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK Cancelar Ajuda

Preencha o campo com o valor 0 e, em seguida, clique em "OK".



IR PARA		Todos os eventos									P/R	P/R	P/R	P/R
15	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓												
16	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓												
17	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 													
18	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição 													

AJUDA

INFO

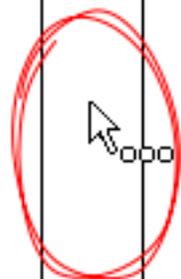
+

00:00

▶

⋮

▶



Para fazer com que a primeira pergunta aparece quando o foguete chegar ao primeiro planeta, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa da primeira pergunta.

← →



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R	
AJUDA	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() 	✓											
INFO	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 												
+	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() 		✓										
00:00	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 												
⋮	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() 												
▶	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de  = X() + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 												
	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição 												

Clique em "Coloque a questão".

← →

Coloque a questão



O Klik & Play lhe mostrará a janela "Coloque a questão" para que você escolha o local da área do jogo em que a pergunta aparecerá.

Coloque a questão

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

Preencha os campos "X" e "Y" com as coordenadas que preferir e, em seguida, clique em "OK".

IR PARA		Todos os eventos												
15	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento repete 													
16	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓												
17	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 								✓					
18	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição 													

Repita estes procedimentos para todos os planetas, exceto para o planeta Terra, ou seja, exceto para o planeta que representa o ponto final do jogo.

← →

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
<p>AJUDA</p> <p>INFO</p> <p>+</p> <p>00:00</p> <p>▶</p> <p>⋮</p> <p>▶</p>	<p>17</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y("  ") + Posição X de  = X("  ") + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 	<p>Observe que esta tela mostra como ficará o editor de eventos após os precedimentos tenham sido realizados para todos os planetas, com exceção do planeta Terra. Observe ainda que cada condição relacionada a um planeta possui sua própria pergunta.</p> <p>←</p>						✓			<p>000</p>	
<p>00:00</p> <p>▶</p> <p>⋮</p> <p>▶</p>	<p>18</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y("  ") + Posição X de  = X("  ") + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 						<p>Veja as demais demonstrações para a construção do jogo.</p> <p>▶ □</p>					
<p>00:00</p> <p>▶</p> <p>⋮</p> <p>▶</p>	<p>19</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y("  ") + Posição X de  = X("  ") + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											
<p>00:00</p> <p>▶</p> <p>⋮</p> <p>▶</p>	<p>20</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y("  ") + Posição X de  = X("  ") + A variável A de  = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 										✓	

