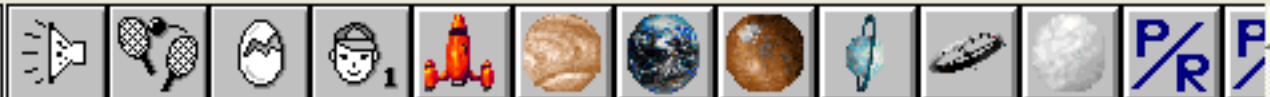


IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO




00:00



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

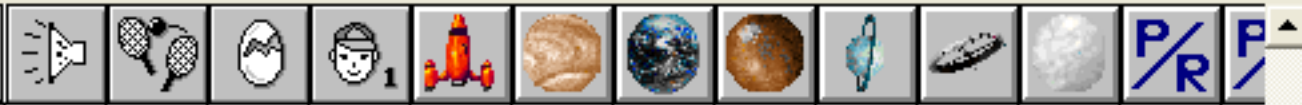


Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para fazer com que as perguntas construídas apareçam quando o foguete chegar a algum planeta.




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 acção 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

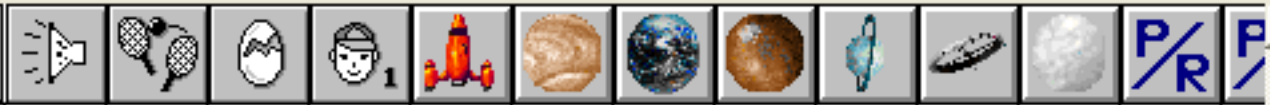
INFO



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



17

- Posição Y de = Y{"
- + Posição X de = X{"
- + Apenas uma acção quando repete
- Posição Y de = Y{"
- + Posição X de = X{"
- + Apenas uma acção quando repete
- 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acc<sup>o</sup> repete</li> </ul>													
INFO	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de </li> <li>+ Posição X de </li> <li>+ Apenas uma acc<sup>o</sup> repete</li> </ul>					✓								
+	17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nova condição</li> </ul>													



**Comparar a posição X a um valor**

Escolha uma comparação:





Igual     
  Inferior ou igual     
  Superior ou igual  
 Diferente     
  Inferior     
  Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Clique em "Edição".



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	15	• Posição Y de  = Y(  )													
INFO		+ Posição X de  = X(  )													
+		+ Apenas uma acc <sup>o</sup> 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:

0

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

Apagar  
Mod.

Verificar

Ajuda

Recolhe os dados sobre um objecto

OK

Cancelar

OK

Cancelar

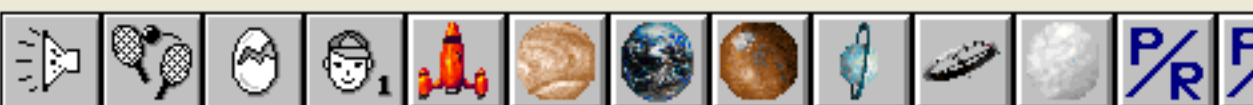
Ajuda

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

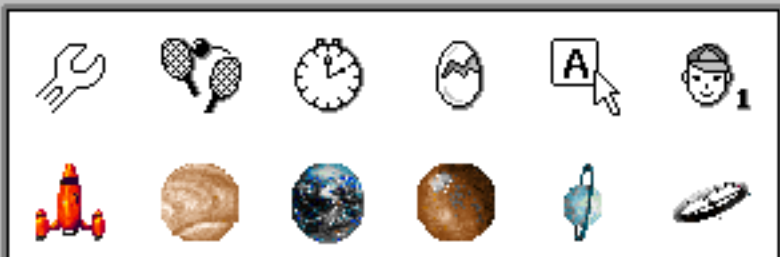
00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc<sup>o</sup> repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap<sup>o</sup> 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

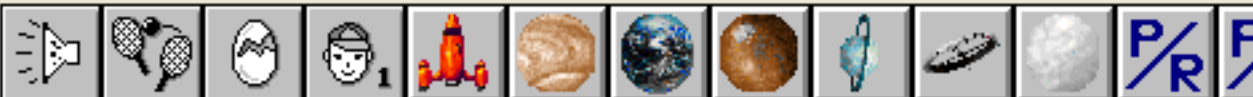
Cancelar





IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc<sup>o</sup> repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap<sup>o</sup> 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

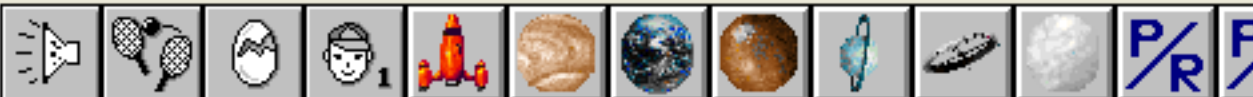
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

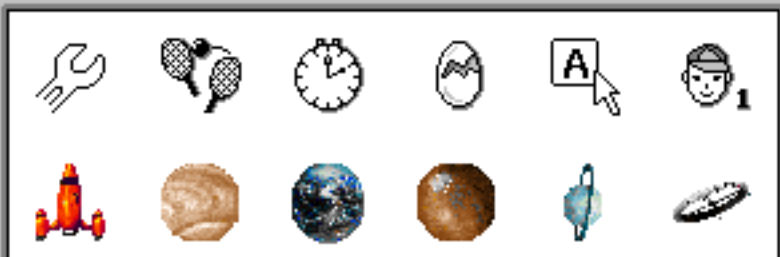
00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc<sup>o</sup> repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap<sup>o</sup> 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	/			
0		*				

Recolhe os dados sobre um objecto

OK Cancelar

Ajuda

OK Cancelar

Ajuda

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

00:00

▶

⋮

▶

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"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>												
INFO	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>					✓							
+	17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> </ul>												
00:00	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nova</li> </ul>												

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar

Selecione a opção "Inserir".

← →



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

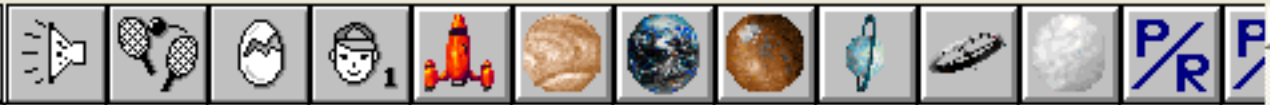
INFO



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



### Nova Condição

Selecione o objecto:

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

Ca Ajuda

Selecione a opção "Posição".





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 ▶

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

Cancelar

Em seguida, clique em "Comparara a posição Y a um valor".



IR PARA

AJUDA

INFO








+













00:00

▶

⋮

**Todos os eventos**

15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y("  ")</li> <li>+ Posição X de  = X("  ")</li> <li>+ Apenas uma acci repete</li> </ul>					✓													
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de </li> <li>+ Posição X de </li> <li>+ Apenas uma acci repete</li> </ul>																		
17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição X de </li> </ul>																		
18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nova condição</li> </ul>																		

**Comparar a posição Y a um valor** ✕

Escolha uma comparação:

Igual     
  Inferior ou igual     
  Superior ou igual  
 Diferente     
  Inferior     
  Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK
Cancelar

Clique sobre o botão "Edição".

←
→

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+





00:00

▶

⋮

▶

15

- Posição Y de  = Y()
- + Posição X de  = X()
- + Apenas uma acc<sup>o</sup> 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

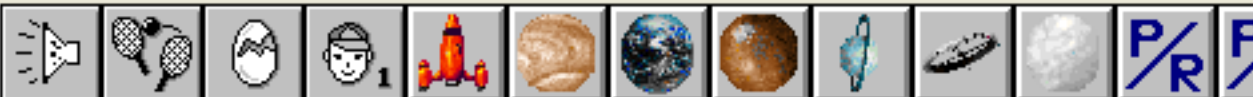
OK Cancelar

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<sup>o</sup> repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap<sup>o</sup> rep
- 17 • Pc
- 18 • No

Comparar a posiç

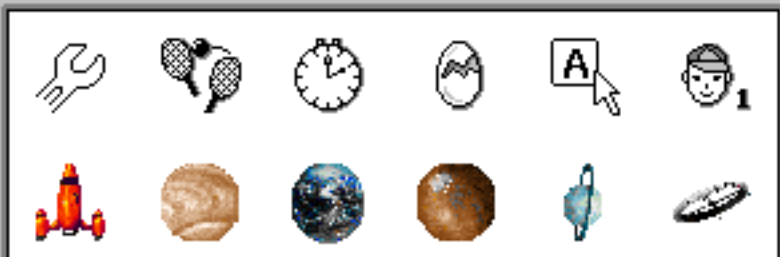
Insira a expres

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

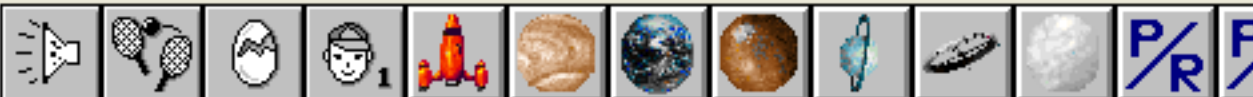
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc<sup>o</sup> 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



00:00



- 15 • Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + Apenas uma acc<sup>o</sup> repete
- 16 • Pc
- + Pc
- + Ap<sup>o</sup> 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

Todos os eventos

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

AJUDA

INFO



00:00



15

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



Observe que foram coletados os dados relativos à coordenada Y.

16

Comparar a posição Y a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

Y['Objecto activo 1']

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

17

18

OK

Cancelar

Para concluir, clique em "OK".



IR PARA

Todos os eventos

- AJUDA
- INFO
- +
- 00:00
- ▶
- ⋮
- 15 • Posição Y de = Y()
  - + Posição X de = X()
  - + Apenas uma acci repete
  - 16 • Posição Y de
  - + Posição X de
  - + Apenas uma acci repete
  - 17 • Posição X de
  - 18 • Nova condição

Comparar a posição Y a um valor

Escolha uma comparação:

Igual
  Inferior ou igual
  Superior ou igual

Diferente
  Inferior
  Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Y['Objecto activo 1']

Edição

OK Cancelar Ajuda

Clique em "OK" para concluir.

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

























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

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

Acesse a opção "Inserir".

← →

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



IR PARA

Todos os eventos

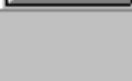


AJUDA

INFO



00:00



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

### Nova Condição

Selecione o objecto:

**Especial**

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

←
→

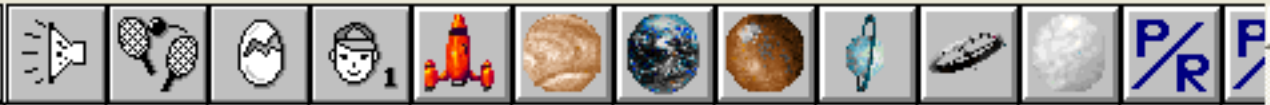
Cancelar

Ajuda



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["
- 18
  - Nova condição

### Nova Condição

Seleccione o objecto:

Compara

- Compara
- 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

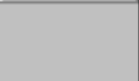


AJUDA

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
  - Posição Y de = Y()
  - + Posição X de = X()
  - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- 18
  - Nova condição

Agora vamos inserir a condição "A variável A do Planeta = 0", ou seja, a pergunta ainda não foi respondida.



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



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

[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

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

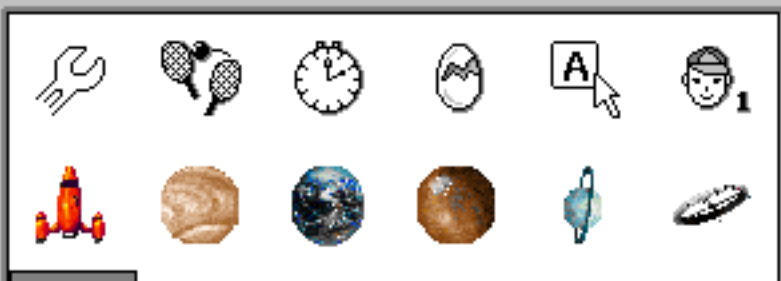


- 15
  - Posição Y de = Y["
  - + Posição X de = X["
  - + Apenas uma acção quando repete
- 16
  - Posição Y de = Y["
  - + Posição X de = X["
  - + Apenas uma acção quando repete
- 17
  - Posição Y de = Y["
  - + Posição X de = X["
  - + Apenas uma acção quando repete
- 18
  - Nova condição



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

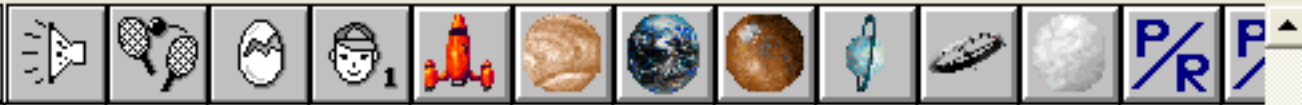
OK      Cancelar      Ajuda

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



























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

Agora precisamos definir o que ocorrerá quando as condições inseridas acontecerem.

← →



IR PARA		Todos os eventos										
												
AJUDA	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>	✓									
INFO	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>	✓									
+	17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ A variável A de  = 0</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>										
00:00	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nova condição</li> </ul>										

IR PARA

AJUDA

INFO

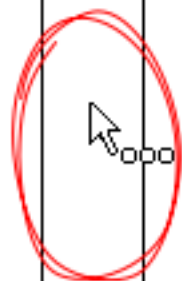
+

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	15 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>	✓										
INFO	16 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>	✓										
+	17 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y()</li> <li>+ Posição X de  = X()</li> <li>+ A variável A de  = 0</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>											
00:00	18 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nova condição</li> </ul>											

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]

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

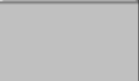


AJUDA

INFO



00:00



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.

































← →

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

✓												
							✓					





IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	17 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y("  ")</li> <li>+ Posição X de  = X("  ")</li> <li>+ A variável A de  = 0</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>	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.						✓				
INFO										✓		
		Veja as demais demonstrações para a construção do jogo.								✓		
00:00	18 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y("  ")</li> <li>+ Posição X de  = X("  ")</li> <li>+ A variável A de  = 0</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>											
												
							✓					
+	19 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y("  ")</li> <li>+ Posição X de  = X("  ")</li> <li>+ A variável A de  = 0</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>											
00:00												
	20 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posição Y de  = Y("  ")</li> <li>+ Posição X de  = X("  ")</li> <li>+ A variável A de  = 0</li> <li>+ Apenas uma acção quando o evento se repete</li> </ul>							✓				
