

Nesta demonstração você irá conhecer a primeira parte dos procedimentos para definir o movimento do foguete durante o jogo.

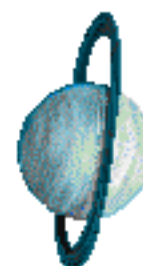
Quando o jogador pressionar uma tecla de direção, o foguete irá se dirigir para a direção correspondente até chegar a algum planeta sem desviar da sua trajetória mesmo se o jogador pressionar outras teclas após o deslocamento inicial. Isto caracteriza o movimento "Bola a Rebater".

Para seleccionar o tipo de movimento, clique sobre o objeto com o botão direito do mouse.



Ir Para

ÚTIL



Em seguida, seleccione a opção "Movimento".

A yellow rounded rectangle containing the text "Em seguida, seleccione a opção 'Movimento'." and two green buttons with black left and right arrows.

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



Ir Para

ÚTIL



Clique em "Movimento seleccionado".

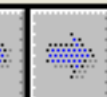
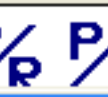
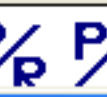
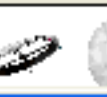
A yellow callout box with a black border, containing the text "Clique em 'Movimento seleccionado'." and two green buttons with black arrows pointing left and right.A context menu for a rocket object. The menu items are: Movimento (selected), Ver, Edição de Animações, Edição de Nome e Ícone, Novo Objecto de Nível, and Redimensionar. A sub-menu is open for "Movimento", showing "Movimento seleccionado" (selected) and "Definir direcção".

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

- Movimento seleccionado
- Definir direcção


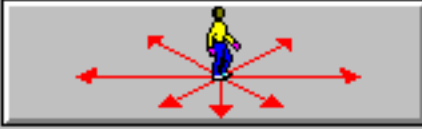


Ir Para

ÚTIL






Tipo de Movimento

Controlado pelo jogador

 Rato	 Oito Direcções
 Carro de Corrida	 Plataforma

Controlado pelo computador

 Bola a Rebater	 Percurso
--	---


Estático

Cancelar Ajuda

Em seguida, seleccione o movimento "Bola a Rebater".

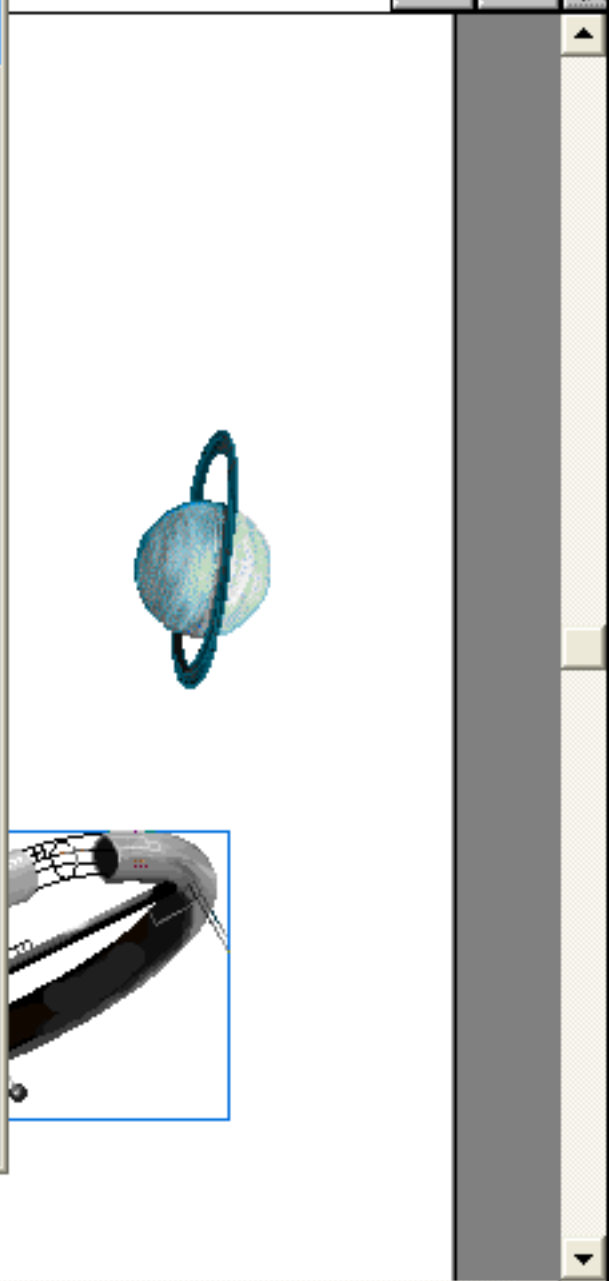


Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Estação espacial





Na janela "Configurar o Movimento de Bola a Rebater", "zere" todos os parâmetros, pois estes não serão utilizados.

Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

Testar Movimento

OK

Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Estação espacial



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

Testar Movimento

OK

Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Movimento à partida



Ir Para

ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

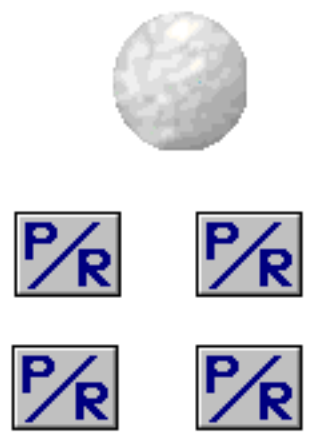
Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Movimento à partida



Ir Para
ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Movimento à partida



Ir Para

ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

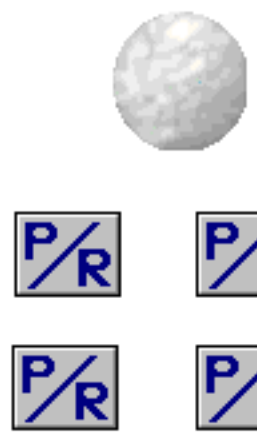
Número de ângulos: 8 16 32

Definir Direcção Inicial

Movimento à partida

Testar Movimento

OK Cancelar Ajuda



Ir Para

ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Definir Direcção Inicial

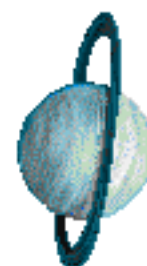
Movimento à partida

Testar Movimento

OK Cancelar Ajuda

Para finalizar esta parte, clique em "OK".

Ir Para
ÚTIL



Agora que o tipo de movimento está definido, clique em "Ir Para" para acessar o "Editor de Eventos". Na janela de edição de eventos será destinado ao jogador o controle sobre o foguete.



Ir Para

UTIL



IR PARA		Todos os eventos													
1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
2	• sai da área de jogo no topo					✓									
3	• sai da área de jogo à esquerda					✓									
4	• sai da área de jogo à direita					✓									
5	• sai da área de jogo em baixo					✓									
6	• colide com o fundo					✓									
7	• Nova condição														

AJUDA

INFO



00:00
















Clique em "Nova condição" para inserir a condição "pressionar uma tecla".

← →





IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Início do Nível
INFO	2	•  sai da área de jogo
+	3	•  sai da área de jogo
00:00	4	•  sai da área de jogo
▶	5	•  sai da área de jogo
⋮	6	•  colide com o fundo
	7	• Nova condição


														
						✓	✓	✓	✓	✓				


Nova Condição [X]


Selecione o objecto:
























Clique com o botão direito do mouse sobre o ícone "Rato e Teclado".














← →

Cancelar

Ajuda



IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Início do Nível
INFO	2	•  sai da área de jogo
+	3	•  sai da área de jogo
00:00	4	•  sai da área de jogo
▶	5	•  sai da área de jogo
⋮	6	•  colide com o fundo
	7	• Nova condição

														
									✓	✓	✓	✓		

Nova Condição

Selecione o objecto:





























A

Teclado ▶

Rato ▶

Cancelar

Ajuda

Em seguida, selecione a opção "Teclado".

←
→



IR PARA

Todos os eventos

1	• Início do Nível
2	• sai da área de jogo
3	• sai da área de jogo
4	• sai da área de jogo
5	• sai da área de jogo
6	• colide com o fundo
7	• Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Teclado ▶ Para cima, premindo uma tecla
 Rato ▶ Repetir enquanto a tecla estiver premida

Cancelar Ajuda

Para cima, premindo uma tecla
 Repetir enquanto a tecla estiver premida

Selecione a opção "Para cima, premindo uma tecla". Esta opção define o evento "pressionar uma tecla".

← →

IR PARA

Todos os eventos






AJUDA

INFO









00:00



- 1 • Início do Nível
- 2 •  sai da área de jogo no topo
- 3 •  sai da área de jogo à esquerda
- 4 •  sai da área de jogo à direita
- 5 •  sai da área de jogo em baixo
- 6 •  colide com o fundo
- 7 • Nova condição

Pressione a tecla desejada. No caso, pressione a tecla "Up" (seta direcionada para cima). Tal comando irá inserir a condição "pressionar a seta direcionada para cima do teclado".











								
✓	✓	✓	✓	✓	✓			

Para cima, premindo uma tecla [X]

Prima qualquer tecla

Cancelar



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
INFO	2	•  sai da área de jogo no topo					✓								
+	3	•  sai da área de jogo à esquerda					✓								
	4	•  sai da área de jogo à direita					✓								
00:00	5	•  sai da área de jogo em baixo					✓								
	6	•  colide com o fundo					✓								
	7	• Para cima, premindo "Seta para cima"													
	8	• Nova condição													

Clique com o botão direito do mouse sobre a condição 7.

← →

Vamos inserir a condição "Foguetão está parado". Esta condição fará com que o foguete permaneça parado até que o jogador decida seu movimento.



IR PARA	Todos os eventos														
1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
2	• sai da área de jogo no topo					✓									
3	• sai da área de jogo à esquerda					✓									
4	• sai da área de jogo à direita					✓									
5	• sai da área de jogo em baixo					✓									
6	• colide com o fundo					✓									
7	• Para cima, premindo "Seta para cima"														
8	• Nova condição														

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar

Em seguida, seleccione a opção "Inserir".



IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Início do Nível
INFO	2	•  sai da área de jogo
+	3	•  sai da área de jogo
00:00	4	•  sai da área de jogo
▶	5	•  sai da área de jogo
⋮	6	•  colide com o fundo
	7	• Para cima, premindo "Seta
	8	• Nova condição

Toolbar with icons: speaker, tennis rackets, egg, person, rocket, moon, earth, planet, planet, planet, planet, planet, P/R, P/R.

Nova Condição [X]

Selecione o objeto

Agora clique sobre a opção "Foguetão" está parado?".

Grid of icons: hand, tennis rackets, clock, egg, rocket, moon, earth, planet, planet, planet, planet, planet, planet.

- Colisões ▶
- Movimento ▶**
 - "Foguetão" está parado?**
 - "Foguetão" está a rebater?
 - Comparar a velocidade de "Foguetão" a um valor
 - Comparar a aceleração de "Foguetão" a um valor
 - Comparar a desaceleração de "Foguetão" a um valor
 - "Foguetão" chegou a um cruzamento no percurso
 - "Foguetão" chegou ao fim do percurso
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

Ajuda



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
INFO	2	• sai da área de jogo à esquerda					✓								
+	3	• sai da área de jogo à direita					✓								
00:00	4	• sai da área de jogo em baixo					✓								
▶	5	• colide com o fundo					✓								
⋮	6	• sai da área de jogo no topo					✓								
	7	• Para cima, premindo "Seta para cima" + está parada													
	8	• Nova condição													

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 7.

← →

Agora vamos inserir a condição "Posição Y do Foguetão é diferente de 200". Faremos isto porque o planeta mais próximo do canto superior da tela possui a coordenada Y = 200. Dessa forma, o foguete não poderá passar deste limite ou sairá da tela de jogo.



IR PARA	Todos os eventos														
1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
2	• sai da área de jogo à esquerda					✓									
3	• sai da área de jogo à direita					✓									
4	• sai da área de jogo em baixo					✓									
5	• colide com o fundo					✓									
6	• sai da área de jogo no topo					✓									
7	• Para cima, premindo "Seta para cima" + está parado														
8	• Nova condição														

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar

Em seguida, seleccione a opção "Inserir".

← →















Todos os eventos	
1	• Início do Nível
2	•  sai da área de jogo
3	•  sai da área de jogo
4	•  sai da área de jogo
5	•  colide com o fundo
6	•  sai da área de jogo
7	• Para cima, premindo "Seta" +  está parado
8	• Nova condição





Nova Condição

Seleccione o objecto:

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













Ca
Ajuda

Em seguida, seleccione a opção "Posição".

←
→



IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Início do Nível
INFO	2	•  sai da área de jogo
+	3	•  sai da área de jogo
00:00	4	•  sai da área de jogo
▶	5	•  colide com o fundo
⋮	6	•  sai da área de jogo
	7	• Para cima, premindo "Seta +  está parado
	8	• Nova condição

Nova Condição											
Seleccione o objecto:											
											
											
				P/R	P/R						

- 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**

Selecione a opção "Comparar a posição Y a um valor".

← →

Cancelar



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
INFO	2 •  sai da área de jogo à esquerda					✓								
+	3 •  sai da área													
00:00	4 •  sai da área													
▶	5 •  colide com													
⋮	6 •  sai da área													
	7 • Para cima, premir  está parado													
	8 • 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:

Edição

OK

Cancelar

Ajuda

No campo "Escolha a sintaxe para comparar com", preencha com o numero 200.



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
INFO	2 • sai da área de jogo à esquerda					✓									
+	3 • sai da área														
00:00	4 • sai da área														
▶	5 • colide com														
⋮	6 • sai da área														
	7 • Para cima, premir está parado														
	8 • 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:

Edição

Para finalizar, clique em "OK".

←
→



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
INFO	2 • sai da área de jogo à esquerda					✓									
+	3 • sai da área de jogo à direita					✓									
+	4 • sai da área de jogo em baixo					✓									
00:00	5 • colide com o fundo					✓									
▶	6 • sai da área de jogo no topo					✓									
⋮	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado														
	8 • Nova condição														

Agora vamos definir quais eventos ocorrerão como resultado destas condições acrescentadas.

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



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
INFO	2 • sai da área de jogo à esquerda					✓									
+	3 • sai da área de jogo à direita					✓									
+	4 • sai da área de jogo em baixo					✓									
00:00	5 • colide com o fundo					✓									
▶	6 • sai da área de jogo no topo					✓									
⋮	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado														
	8 • Nova condição														

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶**
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...

Selecione a opção "Direcção".

← →



IR PARA	Todos os eventos														
1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
2	• sai da área de jogo à esquerda					✓									
3	• sai da área de jogo à direita					✓									
4	• sai da área de jogo em baixo					✓									
5	• colide com o fundo					✓									
6	• sai da área de jogo no topo					✓									
7	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 														
8	• Nova condição														

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

Escolher a direcção

Olhar na direcção de

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶**
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...

Em seguida, clique em "Escolher a direcção". Nesta opção, escolheremos para qual direcção o foguete irá quando o jogador pressionar a tecla "Seta para cima" do teclado.

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



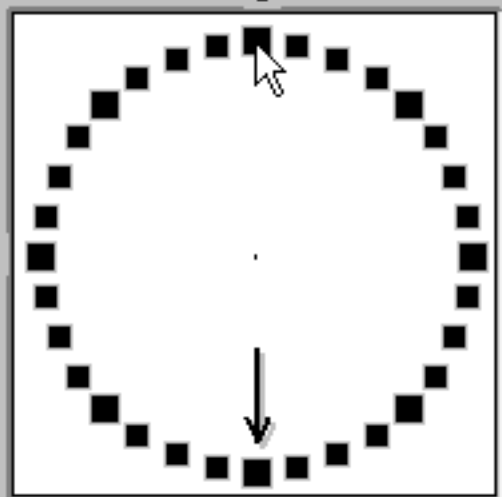
00:00



- 1 • Início do Nível
- 2 • sai da área de jogo à es
- 3 • sai da área de jogo à dir
- 4 • sai da área de jogo em t
- + está parado
- 8 • Nova condição

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



OK Cancelar Ajuda

Na janela "Escolher a direcção",
selecione a direcção desejada e
desmarque as demais.



IR PARA

Todos os eventos










AJUDA

INFO



00:00



- 1 • Início do Nível
- 2 •  sai da área de jogo à es
- 3 •  sai da área de jogo à dir
- 4 •  sai da área de jogo em t
- 5 •  colide com o fundo
- 6 •  sai da área de jogo no t
- 7 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de  <> 200
+  está parado
- 8 • Nova condição

Escolher a direcção...



Escolha uma ou mais direcções

8

16

0

24

  1+1

OK Cancelar Ajuda

✓	✓	✓	✓	✓		



Agora vamos definir a velocidade com que o foguete se movimentará.

IR PARA

Todos os



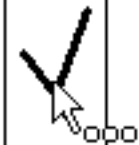
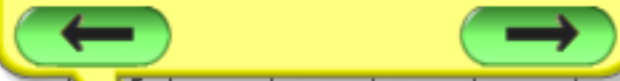
AJUDA

INFO



1	• Início do Nível												
2	• sai da área de jogo à esquerda												
3	• sai da área de jogo à direita												
4	• sai da área de jogo em baixo												
5	• colide com o fundo												
6	• sai da área de jogo no topo												
7	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 												
8	• Nova condição												

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Fogueteão".
 Observe que, quando repousar o mouse sobre alguma caixa, é possível visualizar os eventos inseridos nelas.



Definir a direcção para



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
INFO	2 • sai da área de jogo à esquerda					✓								
+	3 • sai da área de jogo à direita					✓								
	4 • sai da área de jogo em baixo					✓								
00:00	5 • colide com o fundo					✓								
	6 • sai da área de jogo no topo					✓								
	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado					✓								
	8 • Nova condição													

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶

Selecione a opção "Movimento".

← →



IR PARA	Todos os eventos													
1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
2	• sai da área de jogo à esquerda					✓								
3	• sai da área de jogo à direita					✓								
4	• sai da área de jogo em baixo					✓								
5	• colide com o fundo					✓								
6	• sai da área de jogo no topo					✓								
7	• Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado													
8	• Nova condição													

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...
- Apagar

Em seguida, clique em "Definir a velocidade".

← →



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
INFO	2 • sai da área de jogo à esquerda					✓									
+	3 • sai da área de jogo à direita					✓									
00:00	4 • sai da área de jogo em baixo					✓									
▶	5 • colide com o f														
⋮	6 • sai da área de														
	7 • Para cima, premindo + Posição Y de + está parado														
	8 • Nova condição														

Definir a velocidade... [X]

Insira a expressão (use a barra para os números)

◀ [] ▶

Edição

OK Cancelar Ajuda

Preencha com o valor 50 e, em seguida, clique em "OK".

← →



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1 • Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
+	2 • sai da área de jogo à esquerda					✓									
	3 • sai da área de jogo à direita					✓									
	4 • sai da área de jogo em baixo					✓									
00:00	5 • colide com o fundo														
	6 • sai da área de jogo no topo														
	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado														
	8 • Nova condição														

O movimento do foguete para cima, o fato do foguete permanecer parado até que o jogador pressione a tecla de direção e a posição para que o foguete não saia da tela estão definidos. É necessário repetir os procedimentos para as demais direções, apenas é preciso modificar as posições para que o foguete não saia da tela de jogo pelos outros extremos.

