

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".

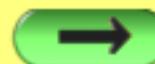
Para seleccionar o tipo de movimento, clique sobre o objeto com o botão direito do mouse.



Ir Para
ÚTIL



Em seguida, seleccione a opção "Movimento".

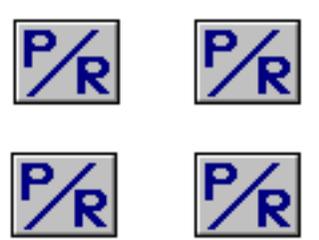


- Movimento
- Ver
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível
- Redimensionar



Ir Para

ÚTIL



Clique em "Movimento seleccionado".

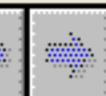
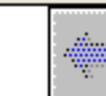
A yellow callout box with a black border. Inside, the text "Clique em 'Movimento seleccionado'." is centered. Below the text are two green rounded rectangular buttons with black arrows pointing left and right.A context menu for a rocket object. The menu items are: Movimento (selected), Ver, Edição de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

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

- Movimento seleccionado
- Definir direcção

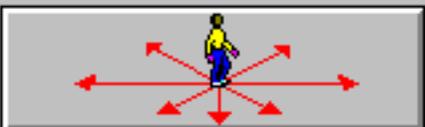
Ir Para

ÚTIL

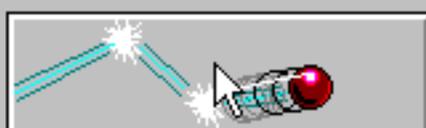


Tipo de Movimento

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".

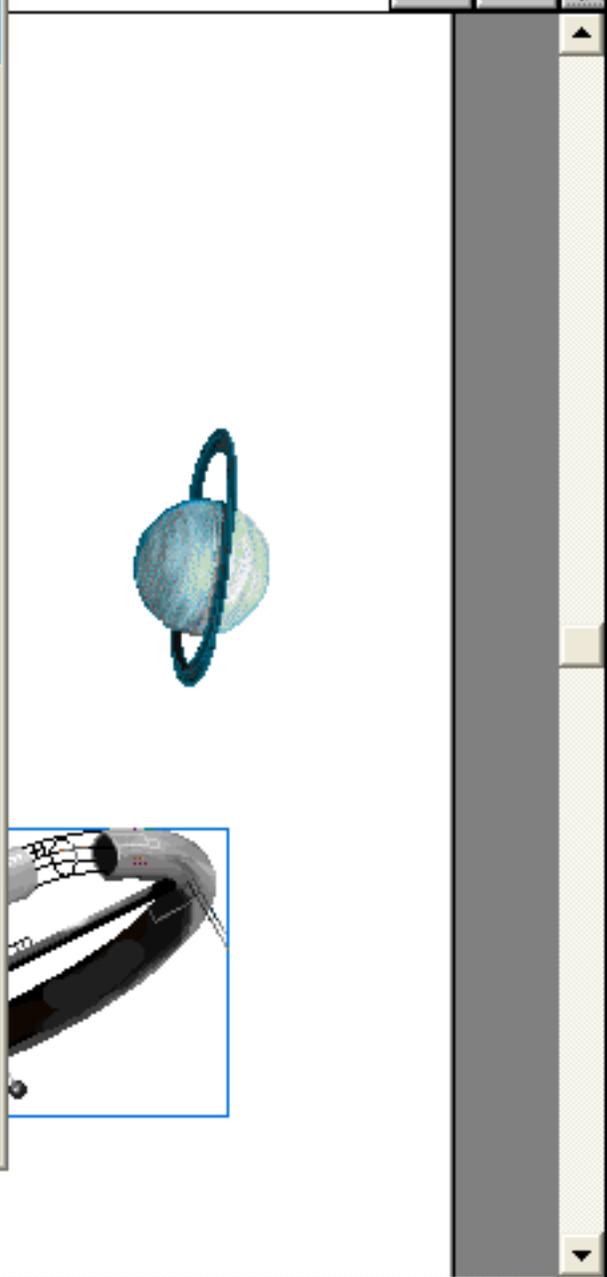


Ir Para

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:

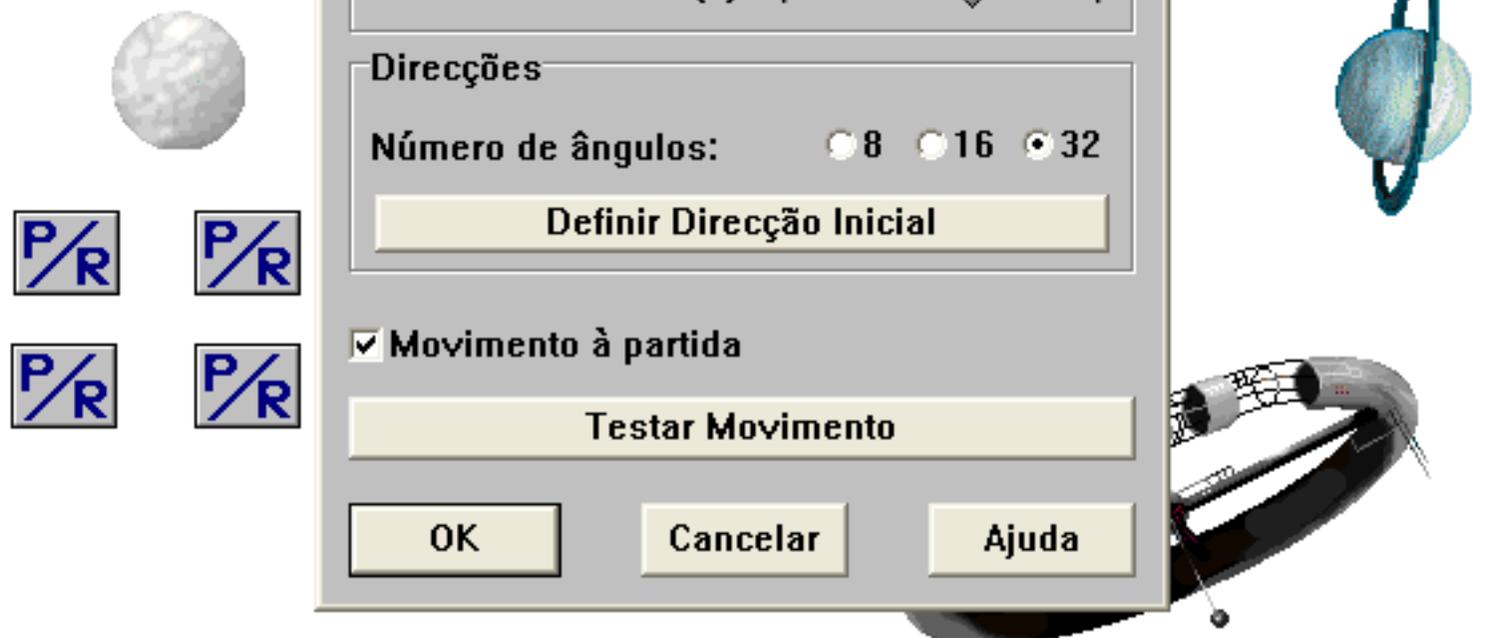
Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Movimento à partida



Ir Para
ÚTIL



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



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**

Vertical toolbar with icons for scene editing, camera, and navigation.

Ir Para
ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

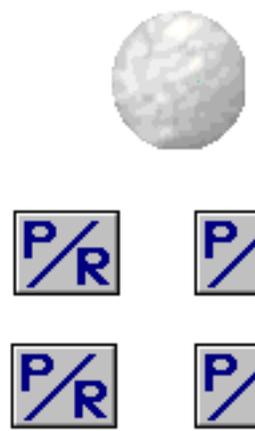
Rebatimento (a):

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

Para finalizar esta parte, clique em "OK".

Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Estação espacial



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



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

← →

Ir Para o Editor de Eventos



Ir Para
ÚTIL



Nível 1

| 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

Selecione o objecto:





























Cancelar
Ajuda

Em seguida, selecione a opção "Teclado".

←
→

Teclado ▶
Rato ▶



| 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

Selecione o objecto:

































Cancelar
Ajuda

- Teclado ▶ Para cima, premindo uma tecla
- Rato ▶ 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.



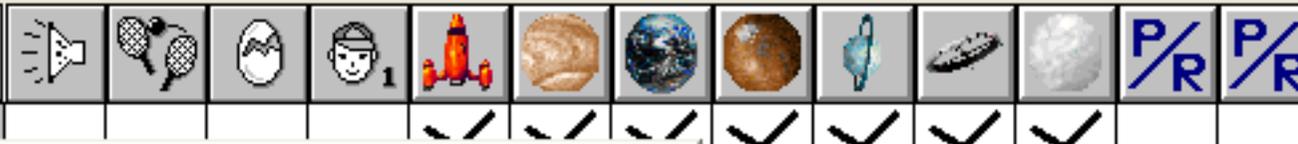
| IR PARA | Todos os eventos | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|
| 1 | • Início do Nível | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | |
| 2 | • sai da área de jogo no topo | | | | | ✓ | | | | | | | | | |
| 3 | • sai da área de jogo à esquerda | | | | | ✓ | | | | | | | | | |
| 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".



| 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 | • Para cima, premindo "Seta |
| 8 | • Nova condição |



Nova Condição

Em seguida, seleccione a opção "Movimento".

←
→











P/R
P/R

- Colisões ▶
- Movimento ▶
- 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 |
| + | 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]

Seleccione o objecto

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 | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|
| 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 parado | | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 • Nova condição | | | | | | | | | | | | | | |

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar

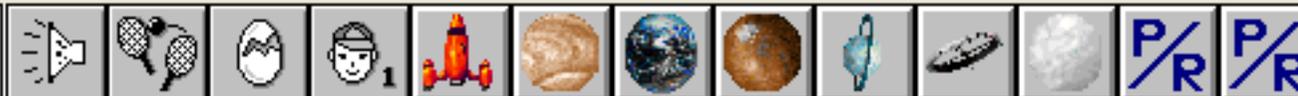
Em seguida, seleccione a opção "Inserir".

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 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:

Foguetão P/R P/R P/R P/R

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

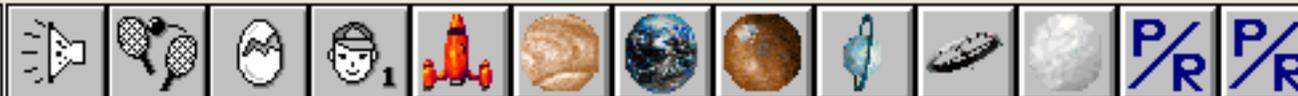
← →

Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



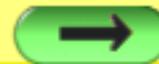
| | |
|---|---|
| 1 | • Início do Nível |
| 2 | • sai da área de jogo |
| 3 | • sai da área de jogo |
| 4 | • sai da área de jogo |
| 5 | • colide com o fundo |
| 6 | • sai da área de jogo |
| 7 | • Para cima, premindo "Seta" + está parado |
| 8 | • Nova condição |

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Em seguida, selecione 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:

200

Edição

OK

Cancelar

Ajuda

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 | | | | | ✓ | | | | | | | | | |
| 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" + 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 | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|--|--|--|
| 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 | | | | | | | | | | | | | |

Escolher a direcção
Olhar na direcção de

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

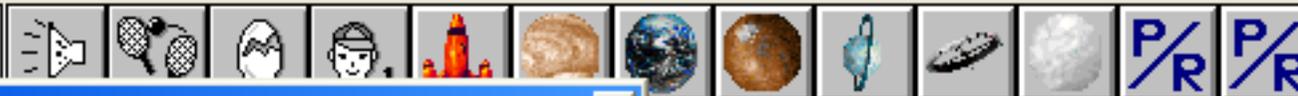
Em seguida, clique em "Escolher a direcção". Nesta opção, escolheremos para qual direcção o foguete irá quando o jogador pressionar a tecla "Seta para cima" do teclado.

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



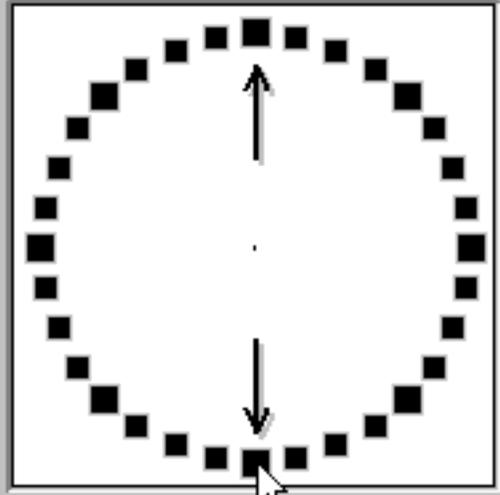
00:00



- 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
- 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

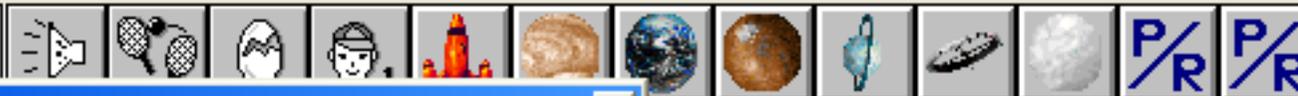
OK Cancelar Ajuda

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 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

Para concluir, clique em "OK".

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |



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

IR PARA

Todos os



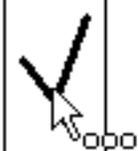
AJUDA

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 | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|
| 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 | | | | | ✓ | | | | | | | | |
| INFO | 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.

