

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													

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para definir o movimento do foguete na direção "para baixo".

Clique em "Nova condição". 



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 + Posição Y de  <> 20 +  está parado
	8	• Nova condição



Nova Condição

Selecione o objecto:































X

Rato e Teclado

Como o movimento do foguete ocorrerá quando o jogador pressionar alguma tecla do teclado, clique com o botão direito do mouse sobre "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 •  colide com o fundo
⋮	6 •  sai da área de jogo
	7 • Para cima, premindo "Seta + Posição Y de  <> 20 +  está parado
	8 • Nova condição



Nova Condição

Selecione o objecto:






A








Teclado ▶
Rato ▶





P/R
P/R
P/R

Cancelar
Ajuda

Selecione a opção "Teclado".

←
→



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 + Posição Y de  <> 20 +  está parado
8	• Nova condição

Nova Condição ✕

Seleccione o objecto:





















Cancelar
Ajuda

Teclado ▶ Para cima, premindo uma tecla

Rato ▶ Repetir enquanto a tecla estiver premida

Em seguida, clique sobre a opção "Para cima, premindo uma tecla".

←
→

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													

Para cima, premindo uma tecla

Prima qualquer tecla

Cancelar

Quando a janela "Para cima, premindo uma tecla" aparecer, pressione a tecla desejada em seu teclado. No caso, a tecla "Seta para baixo".

← →



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 • Para cima, premindo "Seta para baixo"														
	9 • Nova condição														

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

Clique com o botão direito do mouse sobre a condição 8.

← →



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					✓									
7	• Para cima, premir + Posição Y de + está parado					✓									
8	• Para cima, premindo "Seta para baixo"														
9	• Nova condição														

Selecione a opção "Inserir".

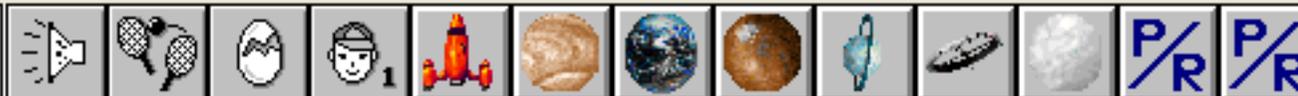
← →

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



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 + Posição Y de <> 20 + está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta
- 9 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

P/R
P/R
P/R
P/R

Na janela "Nova condição", clique com o botão direito do mouse sobre o objeto "Foguetão".

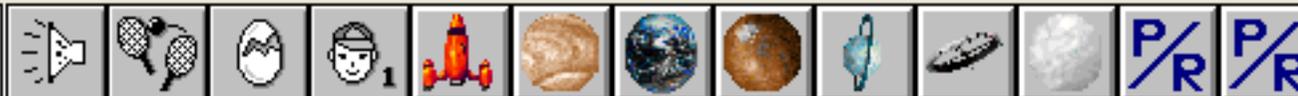
←
→

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" + Posição Y de <> 20 + está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta"
- 9 • Nova condição

Nova Condição [X]

Selecione a opção "Movimento".

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

Cancelar

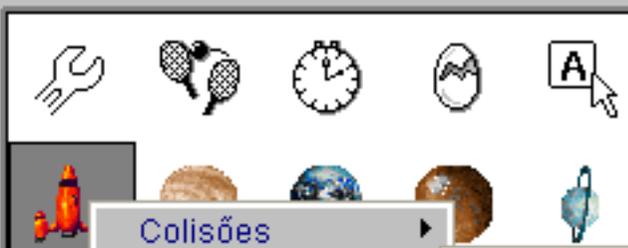
Ajuda



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 + Posição Y de  <> 20 +  está parado
8	● Para cima, premindo "Seta
9	● Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:



- 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
- Recolher ou contar
- Valores

Em seguida, clique em ""Foguetão" está parado?".

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					✓								
+	4	• sai da área de jogo em baixo					✓								
00:00	5	• colide com o fundo					✓								
▶	6	•					✓								
⋮	7	• Para cima, premindo "Seta para baixo"					✓								
		+ Posição do foguetão													
		+ está parado													
	8	• Para cima, premindo "Seta para baixo"													
		+ está parado													
	9	• Nova condição													

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 8.

← →

Agora vamos inserir a condição "Posição Y do Foguetão é diferente de 300". Faremos isto porque o planeta mais próximo do canto inferior da tela possui a coordenada Y = 300. 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, pre + Posição Y de + está pa					✓									
8	• Para cima, premindo "seta para baixo" + está parado														
9	• Nova condiçã														

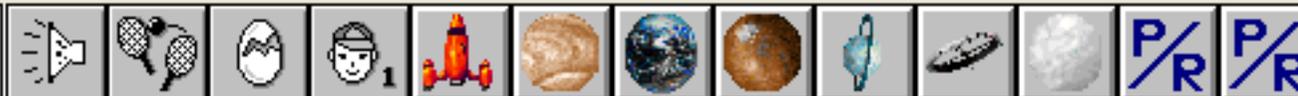
Em seguida, clique em "Inserir".

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



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
+ Posição Y de  <> 20
+  está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta
+  está parado
- 9 • Nova condição

Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:





















Foguetão

Na janela "Nova Condição", clique com o botão direito do mouse sobre o objeto "Foguetão".

← →

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
+ Posição Y de <> 20
+ está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta
+ está parado
- 9 • Nova condição

Nova Condição [X]

Selecione o objecto:

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

Em seguida, seleccione a opção "Posição".

Ca [←] [→] 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	●  colide com o fundo
⋮	6	●  sai da área de jogo
	7	● Para cima, premindo "Seta" + Posição Y de  <> 20 +  está parado
	8	● Para cima, premindo "Seta" +  está parado
	9	● Nova condição



Nova Condição

Selecione 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

Clique em "Comparar a posição Y a um valor".

←
→



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
INFO	2	• sai da área de jogo à esquerda					✓								

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

Na janela "Comparar a posição Y a um valor", marque a opção "Diferente".



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 + Posição Y de + está parad													
	8	• Para cima, premir + está parad													
	9	• Nova condição													

Comparar a posição Y 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 Ajuda

No campo "Escolha a sintaxe para comparar com", preencha com o valor 300.

← →



IR PARA

Todos os eventos

1	● Início do Nível				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
2	● sai da área de jogo à esquerda				✓										
3	● sai da área														
4	● sai da área														
5	● colide com														
6	● sai da área														
7	● Para cima, premir + Posição Y de + está parad														
8	● Para cima, premir + está parad														
9	● Nova condição														

00:00

+

▶

⋮

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

Para concluir, 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 • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado														
	9 • Nova condição														

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

Priemeiramente, vamos definir a velocidade do foguete. Para isto, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Foguetão".

← →



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 • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado														
	9 • Nova condição														

Selecione a opção "Movimento".

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



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	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 													
9	• Nova condição													

Em seguida, clique em "Definir a velocidade".

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



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 f														
6	• sai da área de														
7	• Para cima, premindo + Posição Y de + está parado														
8	• Para cima, premindo + Posição Y de <> 300 + está parado														
9	• Nova condição														

Definir a velocidade...

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														
1	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓	✓	✓				
2	• sai da área					✓									
3	• sai da área					✓									
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	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 														
9	• Nova condição														

Agora vamos escolher a direção em que o foguete se movimentará quando o jogador pressionar a tecla "Seta para baixo".

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Foguetão".



Definir a velocidade para 50



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	• Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado													
9	• Nova condição													

Selecione a opção "Direcção".

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



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	• Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 300 + está parado					✓									
9	• Nova condição														

Em seguida, clique em "Escolher a direcção".



Escolher a direcção...
Olhar na direcção de...

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



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 • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado														
	9 • Nova condição														

O movimento do foguete para baixo, 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 direções restantes, apenas é preciso modificar as posições para que o foguete não saia da tela de jogo pelos outros extremos.

