

IR PARA

Todos os eventos
















AJUDA

INFO

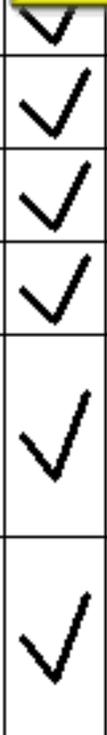


00:00



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

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para definir o movimento do foguete nas direções "para esquerda" e "para direita".



Clique em "Nova condição".




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	●  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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
9	● Nova condição



Nova Condição

Selecione o objecto:

































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 • Para cima, premindo "Seta + Posição Y de  <> 30 +  está parado
	9 • Nova condição



Nova Condição

Selecione o objecto:































A
Teclado ▶
Rato ▶

Cancelar
Ajuda

Selecione a opção "Teclado".

←
→



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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
	9 • Nova condição



Nova Condição

Seleccione o objecto:

































Cancelar
Ajuda

Teclado ▶ Para cima, premindo uma tecla

Rato ▶ Repetir enquanto a tecla estiver preñida

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

←
→



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														

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 direita".



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 • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado					✓									
	9 • Para cima, premindo "Seta para a direita"														
	10 • 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 9.

← →



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					✓									
8	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 200 + esta posição					✓									
9	• Para cima, premindo "Seta para a direita"														
10	• Nova colisão														

Selecione a opção "Inserir".

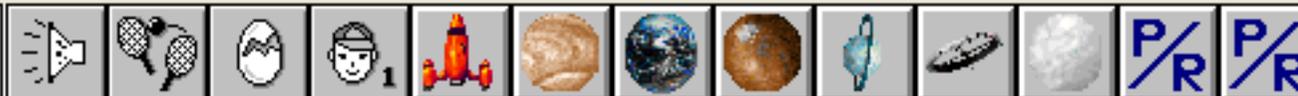
← →

- 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 + Posição Y de <> 30 + está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta
- 10 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Foguetão

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

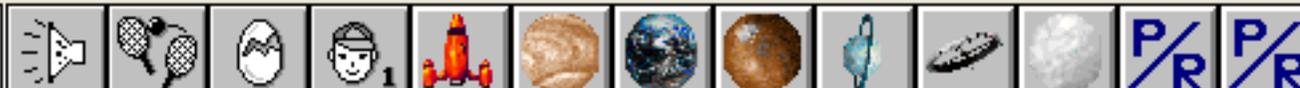
←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 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"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta"
- 10 • Nova condição

Nova Condição

Selecione a opção "Movimento".

- 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 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 a direita" + Posição X de > 400 + está parado					✓									
	9 • Para cima, premindo "Seta para a direita" + está parado					✓									
	10 • Nova condição														

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 9.

← →

Agora vamos inserir a condição "Posição X do Foguetão é diferente de 400". Faremos isto porque o planeta mais próximo do canto direito da tela possui a coordenada X = 400. 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					✓									
+	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, + Posição Y de <> 200 + está parado					✓									
	9 • Para cima, premindo "Seta para a direita" + está parado														
	10 • Nova condi...														

Em seguida, clique em "Inserir".

← →

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



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	●		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 + Posição Y de <> 30 + está parado
9	●		Para cima, premindo "Seta + está parado
10	●		Nova condição



Nova Condição

Seleccione o objecto:

Foguetão

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

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

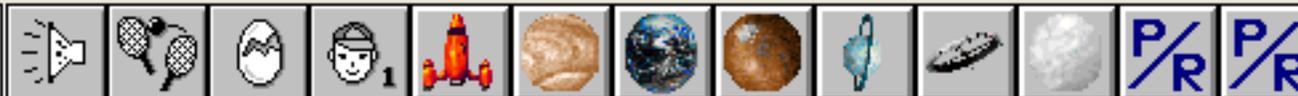
←
→

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
+ Posição Y de <> 30
+ está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta
+ está parado
- 10 • Nova condição

Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:

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

Em seguida, seleccione a opção "Posição".

Ca
Ajuda



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	●	 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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
9	●	Para cima, premindo "Seta +  está parado
10	●	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

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

←
→

IR PARA		Todos os eventos										P/R		P/R		
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	•  sai da área													
		6	•  sai da área													
		7	• Para cima, premir 													
		8	+ Posição Y de 													
		9	+  está parado													
		10	• Para cima, premir 													
			+  está parado													
			• Nova condição													

Comparar a posição X a um valor [X]

Escolha uma comparação:

Igual Inferior ou igual Superior ou igual

Diferente Inferior Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK Cancelar Ajuda

Na janela "Comparar a posição X 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 parado													
	8 • Para cima, premir + Posição Y de + está parado													
	9 • Para cima, premir + está parado													
	10 • Nova condição													

Comparar a posição X a um valor [X]

Escolha uma comparação:

Igual
 Inferior ou igual
 Superior ou igual
 Diferente
 Inferior
 Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK Cancelar Ajuda

No campo "Escolha a sintaxe para comparar com", preencha com o valor 400.

← →



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

Comparar a posição X a um valor [X]

Escolha uma comparação:

Igual
 Inferior ou igual
 Superior ou igual
 Diferente
 Inferior
 Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

Para concluir, clique em "OK".

←
→



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	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado														
10	• 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					✓	✓	✓	✓	✓	✓			
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 • Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado													
	10 • 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	• 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	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado														
10	• 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	• Para cima, premindo + Posição X de + está parado													
10	• Nova condição													

Definir a velocidade...

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

◀ ▶

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



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					✓									
5	• colide com o jogador					✓									
6	• sai da área de jogo					✓									
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	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado														
10	• Nova condição														

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

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	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado					✓									
10	• 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 baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado														
9	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado														
10	• Nova condição														

Em seguida, clique em "Escolher a direcção".

Escolher a direcção.

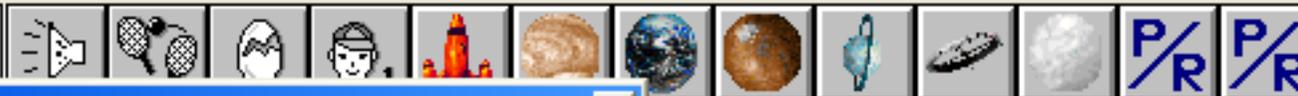
Olhar na direcção de...

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

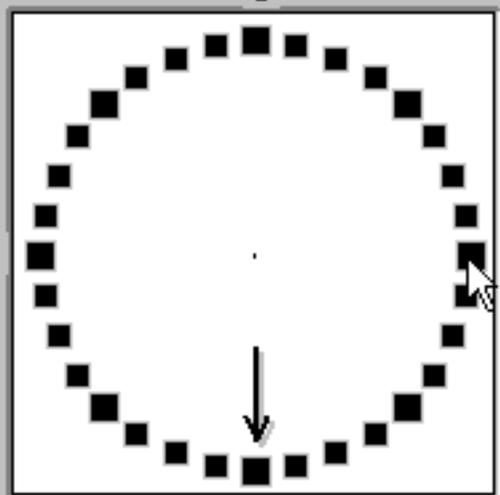


00:00



Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



1+1

OK

Cancelar

Ajuda

Selecione a direcção desejada, no caso "para direita" e desmarque as demais.

← →

- 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
- 8 • Para cima, premindo "Seta par
- + Posição Y de <> 300
- + está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta par
- + Posição X de <> 400
- + está parado
- 10 • Nova condição



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	● Para cima, premindo "Seta para esquerda" +  está parado +  está parado						✓								
10	● Nova condição														

Agora vamos definir o movimento do para o lado esquerdo.

Clique em "Nova condição".

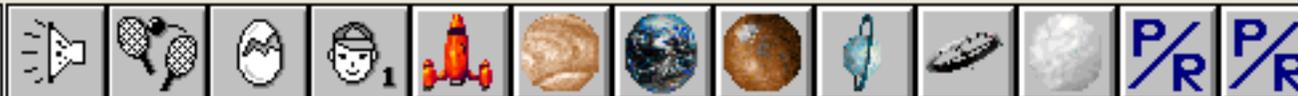
←

→



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
+ Posição Y de <> 30
+ está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta
+ Posição X de <> 40
+ está parado
- 10 • Nova condição

Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:

Rato e Teclado

Cancelar Ajuda

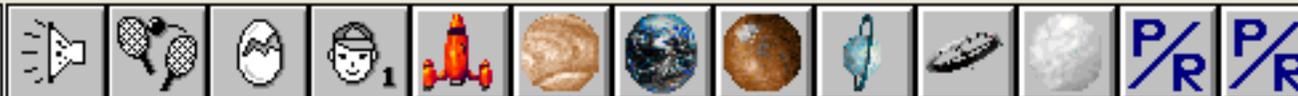
Clique com o botão direito do mouse sobre a opção "Rato e Teclado".

← →



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
+ Posição Y de <> 30
+ está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta
+ Posição X de <> 40
+ está parado
- 10 • Nova condição

Nova Condição [X]

Selecione o objecto:

Teclado ▶
Rato ▶

←
→

Cancelar
Ajuda

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	• 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 + Posição Y de <> 30 + está parado															
9	• Para cima, premindo "Seta + Posição X de <> 40 + está parado															
10	• Nova condição															

Nova Condição

Selecione o objecto:

Cancelar
Ajuda

Teclado ▶ Para cima, premindo uma tecla

Rato ▶ Repetir enquanto a tecla estiver premida

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

←
→



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	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado 														
10	• Nova condição														

Para cima, premindo uma tecla

Prima qualquer tecla

Cancelar

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



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 <> 200 + está parado																			
9	• Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de <> 200 + está parado																			
10	• Para cima, premindo "Seta para a esquerda"																			
11	• 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 10.



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	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	• Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado					✓								
	9	• Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de <> 100 + está parado					✓								
	10	• Para cima, premindo "Seta para a esquerda"													
	11	• Nova condição													

Em seguida, clique em "Inserir".

← →

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

Todos os eventos

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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
9	• Para cima, premindo "Seta + Posição X de  <> 40 +  está parado
10	• Para cima, premindo "Seta esquerda"
11	• Nova condição

Nova Condição ✕

Seleccione o objecto:

























Foguetão

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

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

Todos os eventos

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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
9	• Para cima, premindo "Seta + Posição X de  <> 40 +  está parado
10	• Para cima, premindo "Seta esquerda"
11	• Nova condição

Nova Condição ✕

Seleccione o objecto:















- Colisões ▶
- Movimento** ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶

Em seguida, seleccione a opção "Movimento".

← →

Cancelar

Ajuda

IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

Todos os eventos

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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
9	• Para cima, premindo "Seta + Posição X de  <> 40 +  está parado
10	• Para cima, premindo "Seta esquerda"
11	• Nova condição















Nova Condição [X]

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
 - "Foguetão" chegou a um cruzamento no percurso
 - "Foguetão" chegou ao fim do percurso
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

Ajuda

Clique em "'Foguetão' está parado?".

←
→



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



5	<ul style="list-style-type: none"> colide com o fundo
6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo
7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <math>\leq 200</math> + está parado
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo"
9	<ul style="list-style-type: none"> + + + está parado
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + está parado
11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição

Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 10.

Agora vamos inserir a condição "Posição X do Foguetão é diferente de 300". Faremos isto porque o planeta mais próximo do canto esquerdo da tela possui a coordenada X = 300. Dessa forma, o foguete não poderá passar deste limite ou sairá da tela de jogo.



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	5	<ul style="list-style-type: none"> colide com o fundo 					✓								
INFO	6	<ul style="list-style-type: none"> 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 					✓								
00:00	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 					✓								
	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para direita" + Posição X de <> 200 + está parado 					✓								
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + está parado 													
	11	<ul style="list-style-type: none"> Nova cond... 													

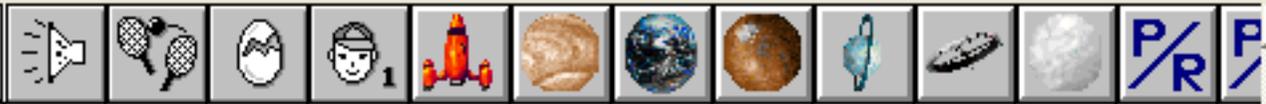
Em seguida, acesse a opção "Inserir".

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 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
+ Posição Y de <> 30
+ está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta
+ Posição X de <> 40
+ está parado
- 10 • Para cima, premindo "Seta
esquerda"
+ está parado
- 11 • 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



Todos os eventos	
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 + Posição Y de  <> 30 +  está parado
9	• Para cima, premindo "Seta + Posição X de  <> 40 +  está parado
10	• Para cima, premindo "Seta esquerda" +  está parado
11	• 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 "Comparar a posição X a um valor".

←
→

IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	5	• colide com o fundo					✓								
INFO	6	• sai da área de jogo no topo					✓								
+	7	• Para cima, premir + Posição Y de + está parad													
00:00	8	• Para cima, premir + Posição Y de + está parad													
▶	9	• Para cima, premir + Posição X de + está parad													
⋮	10	• Para cima, premir "esquerda" + está parad													
	11	• Nova condição													

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:

Edição

OK Ajuda

Preencha o campo "Escolha a sintaxe para comparar com" com o valor 300.

← →

IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	5	• colide com o fundo					✓								
INFO	6	• sai da área de jogo no topo					✓								
+	7	• Para cima, premir + Posição Y de + está parad													
00:00	8	• Para cima, premir + Posição Y de + está parad													
▶	9	• Para cima, premir + Posição X de + está parad													
⋮	10	• Para cima, premir "esquerda" + está parad													
▶	11	• Nova condição													

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:

Edição

OK
 Cancelar
 Ajuda

Para concluir, clique em "OK".

←
→



IR PARA	Todos os eventos															
AJUDA	5	<ul style="list-style-type: none">  colide com o fundo 					✓									
INFO	6	<ul style="list-style-type: none">  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 					✓									
00:00 	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado 					✓									
	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de  <> 400 +  está parado 					✓									
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de  <> 300 +  está parado 														
	11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 														

Agora vamos definir quais eventos ocorrerão como resultado destas condições acrescentadas. Primeiramente, vamos definir a velocidade do foguete.

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



IR PARA		Todos os eventos																			
AJUDA	5	<ul style="list-style-type: none"> colide com o fundo 									✓										
INFO	6	<ul style="list-style-type: none"> 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 									✓										
00:00	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 									✓										
	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado 									✓										
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 																			
	11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 																			

Selecione a opção "Movimento".

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

IR PARA		Todos os eventos														
AJUDA	5	• colide com o fundo						✓								
INFO	6	• sai da área de jogo no topo						✓								
	7	• Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado						✓								
00:00 	8	• Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado						✓								
	9	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado														
	10	• Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado														
	11	• Nova condição														

Em seguida, acesse a opção "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																
AJUDA	5	<ul style="list-style-type: none"> colide com o fundo 					✓										
INFO	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo 					✓										
	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição Y de <> 200 + está parado 					✓										
00:00	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição Y de <> 200 + está parado 															
	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 															
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 															
	11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 															

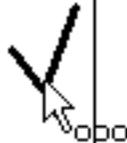
Preencha o campo com o valor 50 e, em seguida, clique em "OK".

Definir a velocidade...

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição



IR PARA		Todos os eventos						[Speaker] [Paddles] [Egg] [Head 1] [Rocket] [Planet 1] [Planet 2] [Planet 3] [Planet 4] [Planet 5] [Planet 6] [Planet 7]		
AJUDA	5	•  colide com o fundo					✓	<p>Agora vamos definir a direção em que o foguete se movimentará quando o jogador pressionar a tecla "Seta para esquerda".</p>		
INFO	6	•  sai da área de jogo no topo					✓			
	7	• Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado					✓			
00:00	8	• Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado						<p>Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Foguetão".</p>		
	9	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de  <> 400 +  está parado						<p>← →</p>		
	10	• Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de  <> 300 +  está parado								
	11	• Nova condição							<p>Definir a velocidade para 50</p>	



IR PARA		Todos os eventos																	
AJUDA	5	• colide com o fundo								✓									
INFO	6	• sai da área de jogo no topo								✓									
	7	• Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado								✓									
00:00 	8	• Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado								✓									
	9	• Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado								✓									
	10	• Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado								✓									
	11	• Nova condição																	

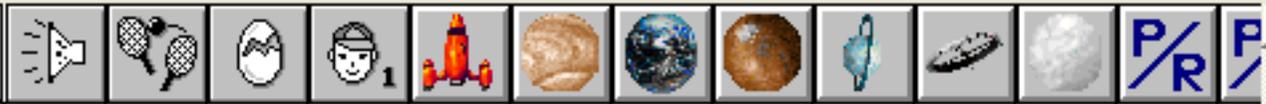
Selecione a opção "Direcção".

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



5	<ul style="list-style-type: none"> colide com o fundo
6	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado
11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição

Em seguida, seleccione a opção "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

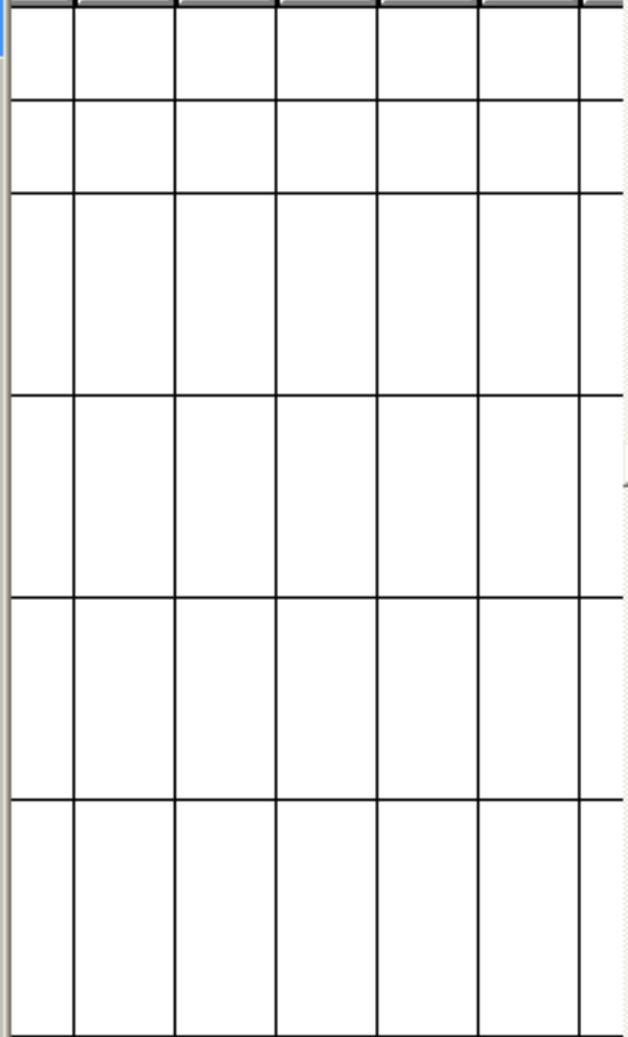
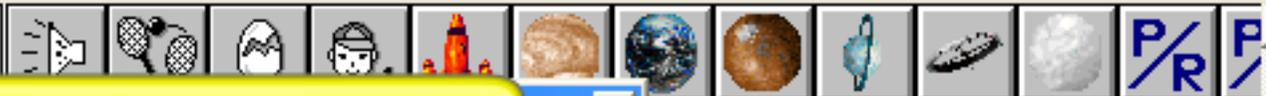
INFO



00:00



- 5 •  colide com o fundo
- 6 •  sai da área de jogo no b
- 7 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de  <> 200
+  está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de  <> 300
+  está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição X de  <> 400
+  está parado
- 10 • Para cima, premindo "Seta par
esquerda"
+ Posição X de  <> 300
+  está parado
- 11 • Nova condição

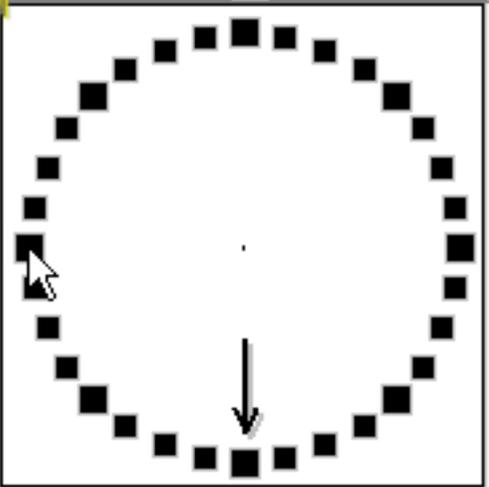


Es

Selecione a direção desejada, no caso "para esquerda". Em seguida, desmarque as demais direções.

←
→

8



16 0

24



1+1

OK
Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

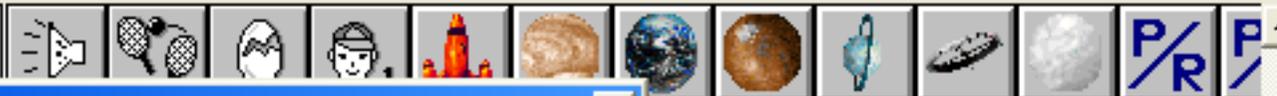
INFO



00:00



- 5 • colide com o fundo
- 6 • sai da área de jogo no b
- 7 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 200
+ está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 300
+ está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição X de <> 400
+ está parado
- 10 • Para cima, premindo "Seta par
esquerda"
+ Posição X de <> 300
+ está parado
- 11 • Nova condição

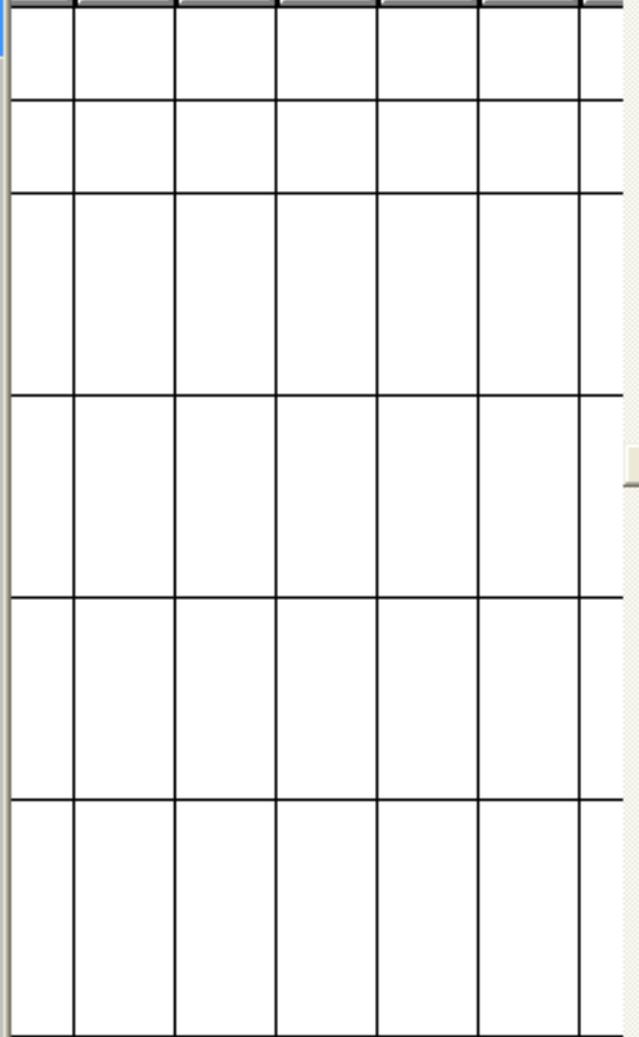


Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

1+1

OK Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 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 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 300
+ está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição X de <> 400
+ está parado
- 10 • Para cima, premindo "Seta par
esquerda"
+ Posição X de <> 300

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

Para finalizar, clique sobre o botão "OK".



IR PARA		Todos os eventos																		
AJUDA	5	<ul style="list-style-type: none"> colide com o fundo 								✓										
INFO	6	<ul style="list-style-type: none"> 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 								✓										
00:00	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 								✓										
	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado 								✓										
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 								✓										
	11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 																		

Agora as direções em que o foguete se movimentará e as velocidades estão definidas.

