

IR PARA		Todos os eventos																
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 							✓										
9	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 							✓										
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 																	

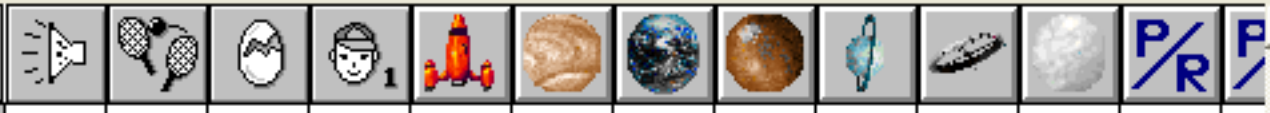
Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para posicionar o foguete e a base espacial no mesmo local. Também visualizará os procedimentos para definir a direção e a velocidade do foguete no início do jogo.

Primeiramente, vamos inserir as condições que definem as posições do foguete e da base espacial como sendo as mesmas.

Clique em "Nova condição".

IR PARA

Todos os eventos












AJUDA

INFO



00:00



- 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"
+ Posição X de  <> 30
+  está parado
- 11 • Nova condição

Nova Condição

Selecione 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



+

00:00

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

10 + Posição X de  <> 30 +  está parado

11 • Nova condição

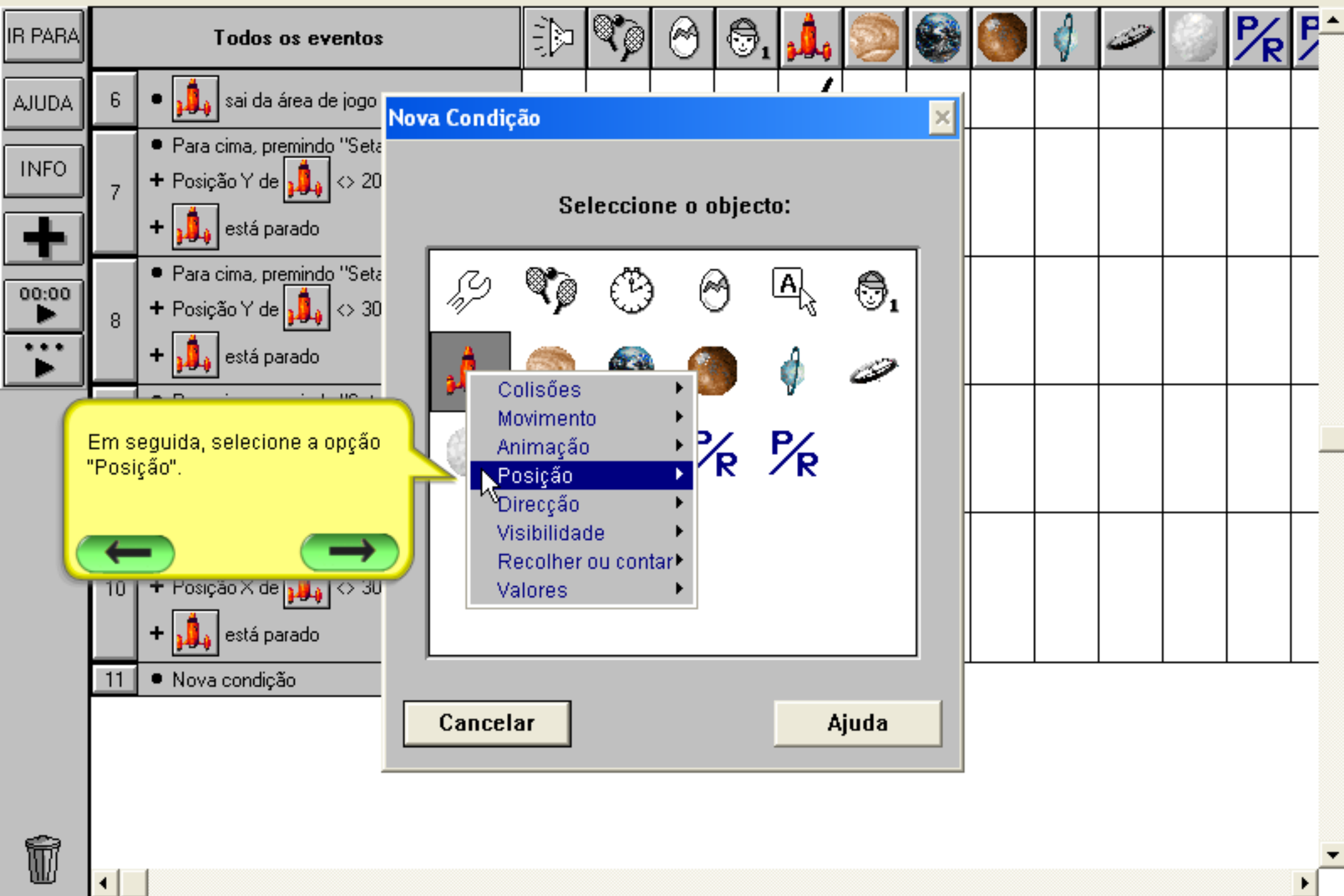
Nova Condição

Selecione o objecto:

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

Cancelar Ajuda

Em seguida, seleccione a opção "Posição".



IR PARA

Todos os eventos

- 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"
+ Posição X de <> 30
+ está parado
- 11 • Nova condição

Nova Condição

Selecione o o

- 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

Vamos comparar as coordenadas X e Y do objeto "Foguetão" com as coordenadas X e Y do objeto "Estação Espacial". Clique em "Comparar a posição X a um valor", dessa maneira, primeiramente iremos comparar com a posição X da estação espacial.

Cancelar

Ajuda



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" 													
+		<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de 000 está parado 													
+	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir 													
00:00		<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de está parado 													
▶	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir 													
⋮		<ul style="list-style-type: none"> Posição X de está parado 													
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir esquerda" 													
		<ul style="list-style-type: none"> Posição X de está parado 													
	11	<ul style="list-style-type: none"> 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

Clique em "Edição" para procurar a posição da base espacial.



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de 000 + está parado 													
+		<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + 													
00:00	8	<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + 													
▶		<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + 													
⋮	9	<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + 													
▶		<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + 													
	10	<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + está parado 													
		<ul style="list-style-type: none"> Pa + Po + 													
	11	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 													

Comparar a posição X a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

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

Ajuda

Clique sobre o botão "Recolhe os dados sobre um objecto".

←
→



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

6 • sai da área de jogo

INFO

7 • Para cima, premindo "Seta

+ Posição Y de Comp

+ está parad

+

00:00

8 • Pa

+ Po

+ Insira a expres

0

9 • Pa

+ Po

+ 7 8 9 -

+ 4 5 6 +

• Pa

es 1 2 3 /

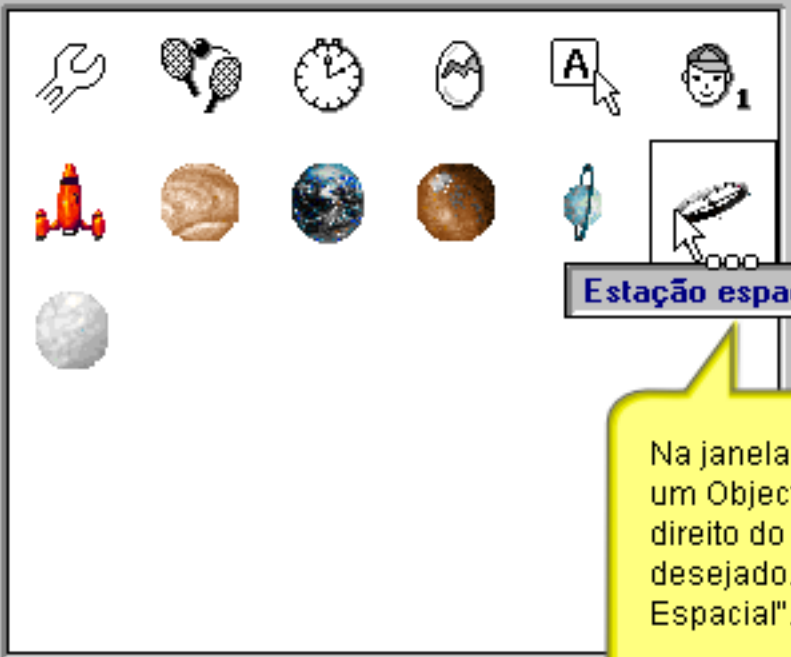
10 + Po 0 *

+ está parad

11 • Nova condição

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



Estação espacial

Verificar

Cancelar

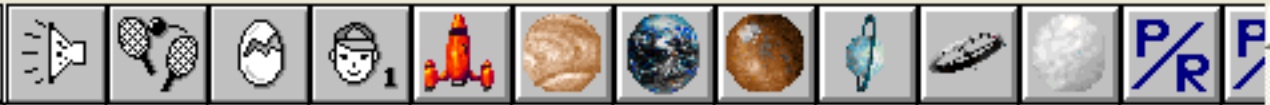
Ajuda

Na janela "Recolher os Dados Sobre um Objecto", clique com o botão direito do mouse sobre o objeto desejado. No caso, o objeto "Estação Espacial".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 6 • sai da área de jogo
- 7 • Para cima, premindo "Seta
+ Posição Y de Comp
+ está parad
- 8 • Pa
+ Po
+ está parad
- 9 • Pa
+ Po
+ está parad
- 10 • Pa
es
+ Po
+ está parad
- 11 • Nova condição

Comparar a posiç

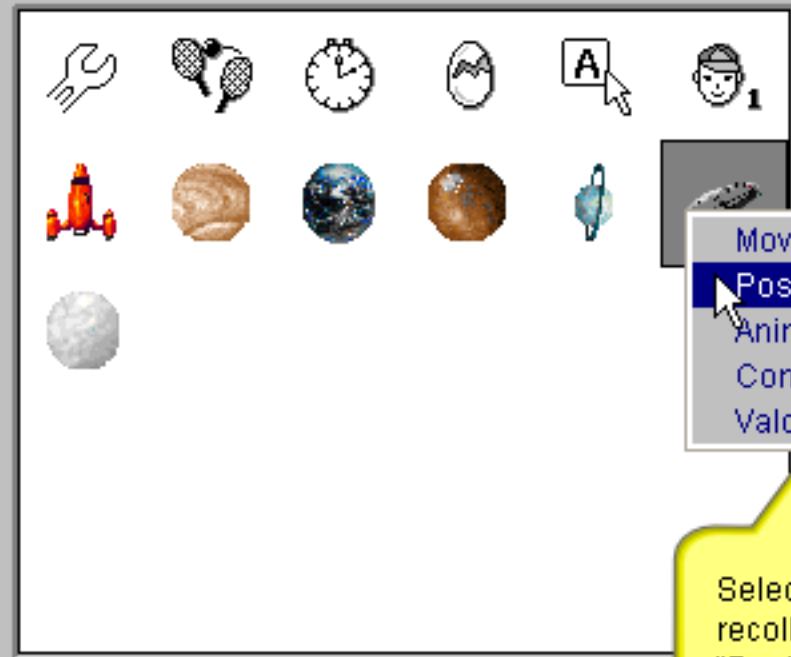
Insira a expres

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



- Movimento ▶
- Posição ▶**
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

erificar

Cancelar

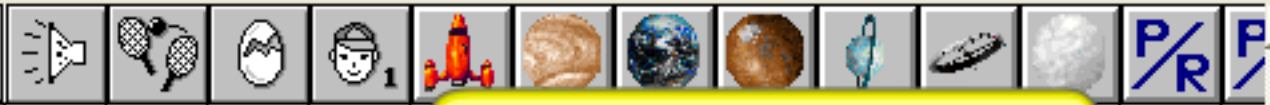


Selecione a opção que deseja recolher os dados. No caso, a opção "Posição".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

6 • sai da área de jogo

Recolher os Dados Sobre um Objecto

INFO

7 • Para cima, premindo "Seta

+ Posição Y de Comp

+ está parad

+

Comparar a posiç

00:00

8 + Po

+ Insira a expres

0

▶

9 + Pa

+ Po

+ 7 8 9 -

+ 4 5 6 +

+ 1 2 3 /

10 + Po

+ está parad

11 • Nova condição

Seleccione o objecto

Cancelar Ajuda

Lembre-se que precisamos seleccionar a posição X do objeto "Estação Espacial", pois seleccionamos, primeiramente, a posição X do objeto "Foguetão". Contudo, o Klik & Play contém um erro nesta parte. Para coletar os dados da posição X da estação espacial, seleccione a opção "Coordenada Y".

- Movimento ▶
- Posição ▶
 - Coordenada Y
 - Coordenada X
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

6 • sai da

7 • Para cima, pr

+ Posição Y de

+ está parad

8 • Pa

+ Po

+ está parad

9 • Pa

+ Po

+ está parad

10 • Pa

+ Po

+ está parad

11 • Nova condição

Observe que, apesar de termos selecionado a opção "Coordenada Y", o Klik & Play coleta a posição X.

Comparar a posição X a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

X["Estação espacial"]

7	8	9	-	Apagar
4	5	6	+	Mod.
1	2	3	/	
0		*	Recolhe os dados sobre um objecto	

Síntaxe válida.

Verificar

Ajuda

OK

Cancelar

Clique em "OK" para concluir.

←

→



IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

Todos os

6 •  sai da área

7 + Posição Y de  para cima, premindo "5" para cima

+  está parado

8 • Para cima, premir

+ Posição Y de  para cima

+  está parado

9 • Para cima, premir

+ Posição X de  para cima

+  está parado

10 • Para cima, premir esquerda

+ Posição X de  para cima

+  está parado

11 • Nova condição

Como queremos que as posições do foguete e da base espacial sejam as mesmas, seleccione a opção "Igual".

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:












X["Estação espacial"]

Edição

OK Cancelar Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".

← →

										
	✓									



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	6 • sai da área de jogo no topo												
INFO	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					✓							
00:00	9 • Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400					✓							
	10 • está parado					✓							
	11 • Posição X de = X()												
	12 • Nova condição												

Agora vamos comparar a posição Y do foguete com a posição Y da estação espacial.

Clique com o botão direito do mouse sobre a condição 11.

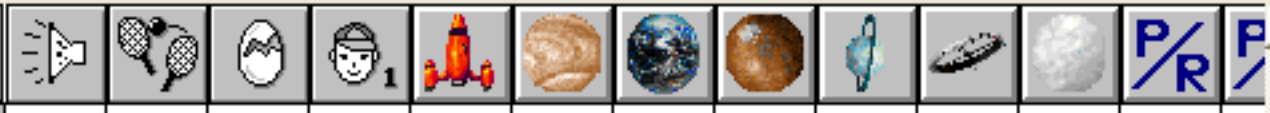
IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	6 • sai da área de jogo no topo					✓								
INFO	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado					✓								
	8 • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado					✓								
00:00	9 • Para cima, premindo "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 • Posição Y de = Y0" (")													
	12 • Nova co													

Selecione a opção "Inserir".

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar

IR PARA

Todos os eventos













AJUDA

INFO



00:00



- 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"
+ Posição X de  <> 30
+  está parado
- 11 • Posição X de  = X["
- 12 • Nova condição

Nova Condição

Selecione o objecto:

←
→

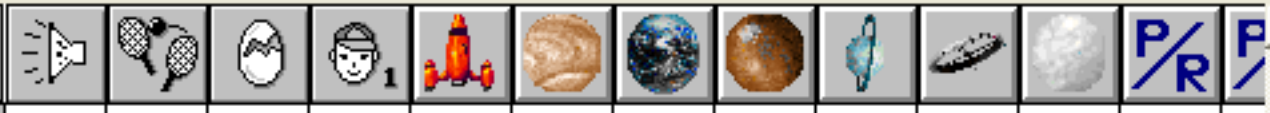
Cancelar
Ajuda

Na janela "Nova Condição", clique com o botão direito do mouse sobre o objeto que será comparado. No caso, o objeto "Foguetão".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



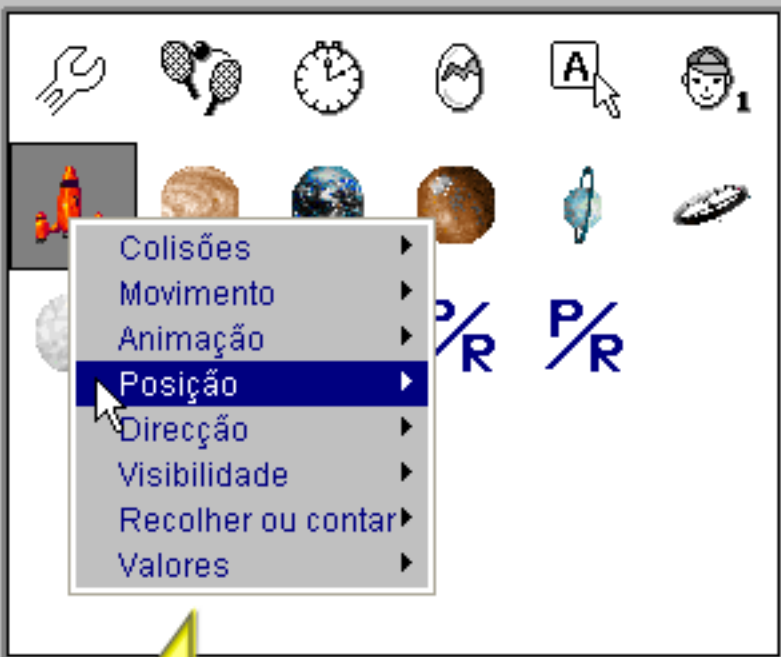
00:00



- 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"
+ Posição X de <> 30
+ está parado
- 11 • Posição X de = X["
- 12 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:



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

Selecione a opção que será comparada. No caso, a opção "Posição".



Ca







Ajuda









Todos os eventos	
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" + Posição X de  <> 30 +  está parado
11	● Posição X de  = X["
12	● 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 Y a um valor".

←
→

IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de 000 + está parado 													
+		8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir + Posição Y de + está parado 												
00:00	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir + Posição X de + está parado 													
▶		10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir esquerda" + Posição X de + está parado 												
⋮	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição X de = X() 													
	12	<ul style="list-style-type: none"> 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

Ca

Clique em "Edição" para procurar os dados desejados.

← →



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

6 • sai da área de jogo no topo

7 • Para cima, premindo "Seta para cima"

INFO

+ Posição Y de

+ está parado

8 • Pa

+ Po

9 • Pa

+

10 • Pa

es

+ Po

11 • Posição X de = X[]

+ está parado

12 • Nova condição

+

+

+

+

Comparar a posição Y a um valor

Comparar a posição Y a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

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

Apagar

Mod.

Verificar

Ajuda

OK

Cancelar

Recolhe os dados sobre um objecto

Ajuda

Clique em "Recolher os Dados sobre um objecto".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

6 • sai da área de jogo

INFO

7 • Para cima, premindo "Seta

+ Posição Y de Comp

+ está parad

+

Comparar a posiç

8 • Pa

+ Po

+

Insira a expres

0

00:00



9 • Pa

+ Po

+

7 8 9

4 5 6

1 2 3

10 • Pa

+ Po

+ está parad

0

11 • Posição X de = X[

12 • Nova condição

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



Estação espacial

Clique com o botão direito do mouse sobre o objeto que deseja coletar os dados. No caso, o objeto "Estação Espacial".

Cancelar

Ajuda



Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

6 • sai da área de jogo

7 • Para cima, premindo "Seta

+ Posição Y de Comp

+ está parad

8 • Pa

+ Po

+ está parad

9 • Pa

+ Po

+ está parad

10 • Pa

es

+ Po

11 • Posição X de = X[

12 • Nova condição

Comparar a posição

Insira a expres

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

Movimento ▶

Posição ▶

Animação ▶

Contar ▶

Valores ▶

ficar

a

celar

Cancelar

←

→

Selecione a opção que representa os dados desejados. No caso, a opção "Posição".



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

6 • sai da área de jogo

7 • Para cima, premindo "Seta

+ Posição Y de Comp

+ está parad

8 • Pa

+ Po

+ está parad

9 • Pa

+ Po

+ está parad

10 • Pa

es

+ Po

+ está parad

11 • Posição X de = X[

12 • Nova condição

Comparar a posiç

Insira a expres

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

Cancelar

- Movimento ▶
- Posição ▶
 - Coordenada Y
 - Coordenada X
- Animação ▶
- Contar ▶
- Valores ▶

Novamente é importante ressaltar o erro contido no Klik & Play, as opções estão invertidas. Se desejar coletar os dados de posição da coordenada Y, selecione a opção "Coordenada X".

←

→



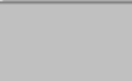
IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todo

Observe que, apesar de selecionarmos os dados de posição da coordenada X, o Klik & Play coletou os dados de posição da coordenada Y.

Comparar a posição Y a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

Y['Estação espacial']

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

Apagar

Síntaxe válida.

Verificar

Mod.

Ajuda

Recolhe os dados sobre um objecto

OK

Cancelar

OK

Cancelar

Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de 000 + está parado 													
+		8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir + Posição Y de + está parado 												
00:00	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir + Posição X de + está parado 													
▶		10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir esquerda" + Posição X de + está parado 												
⋮	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição X de = X 													
	12	<ul style="list-style-type: none"> 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

Clique em "OK" para concluir.

←
→



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

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 					✓													
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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 																		
12	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 																		

Agora que adicionamos a condição para que a posição da estação espacial e do foguete sejam os mesmo, vamos definir os eventos resultantes destas condições. Para isto, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto desejado. No caso, o objeto "Foguetão".



IR PARA		Todos os eventos														
AJUDA	6	• sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	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														
00:00	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	• Posição Y de = Y() + Posição X de = X()														
	12	• Nova condição														

Selecione a opção "Movimento" para definirmos o movimento do foguete quando este objeto e a estação espacial estiverem na mesma posição.

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



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	6 • sai da área de jogo no topo					✓							
INFO	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado	Agora vamos definir a velocidade do foguete.											
	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	Clique novamente com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Fogueteão". 											
	11 • Posição Y de = Y() + Posição X de = X()												
	12 • Nova condição												

Rebater



IR PARA		Todos os eventos															
AJUDA	6	• sai da área de jogo no topo						✓									
INFO	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						✓									
00:00	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	• Posição Y de = Y() + Posição X de = X()						✓									
	12	• Nova condição															

Selecione a opção "Movimento".

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



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	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 													
00:00	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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 													
	12	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 													

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...
- Apagar



IR PARA		Todos os eventos																
6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo 							✓										
7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de < + está parado 							✓										
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de + está parado 																	
9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de + está parado 																	
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 							✓										
11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 							✓										
12	<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)

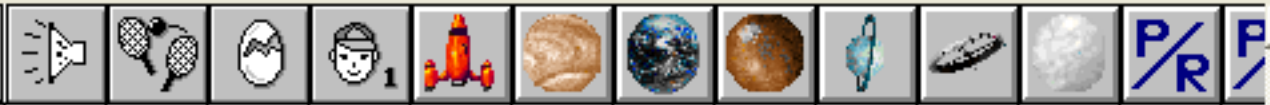
50

Edição



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X()
12	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição

Agora vamos definir para qual direção o foguete irá quando as posições dos objetos "Foguetão" e "Estação Espacial" são as mesmas.

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

← →

Rebater
Definir a velocidade para 50



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	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 													
00:00	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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 					✓								
	12	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 													

Selecione a opção "Direcção".

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



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	6	<ul style="list-style-type: none"> sai da área de jogo no topo 					✓								
INFO	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 					✓								
00:00	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a d" + 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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 					✓								
	12	<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 a última acção



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

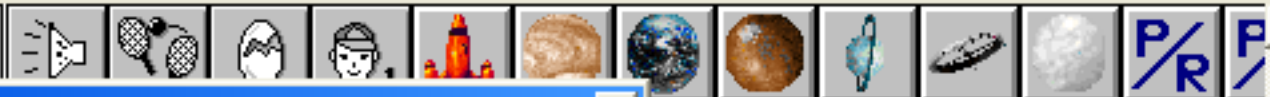
INFO



00:00



- 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
+ está parado
- 11 • Posição Y de = Y["
+ Posição X de = X["
- 12 • Nova condição



Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

16 0 8 24

1+1

OK Cancelar Ajuda

Selecione a direcção desejada e desmarque as demais.



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



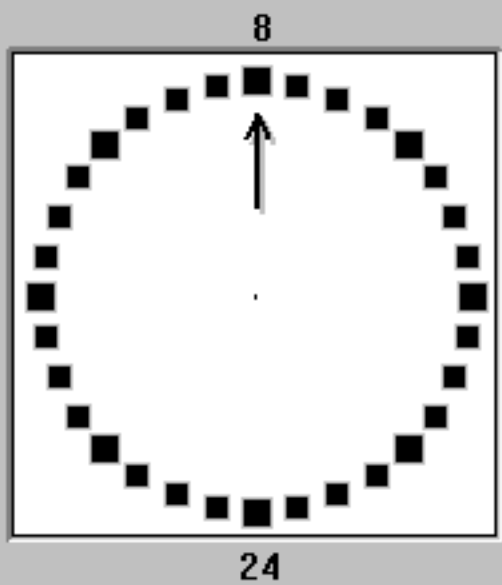
00:00



- 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
+ está parado

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



1+1












Clique em "OK" para concluir.

OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA		Todos os eventos												
1	● Início do Nível													
2	●  sai da área de jogo à esquerda													
3	●  sai da área de jogo em baixo													
4	●  colide com o fundo													
5	●  sai da área de jogo no topo													
6	● Para cima, premindo "Seta para cima"													
7	+ Posição Y de  <> 200													
8	+  está parado													
9	● Para cima, premindo "Seta para baixo"													
10	+ Posição Y de  <> 300													
11	+  está parado													
12	● Para cima, premindo "Seta para a direita"													
13	+ Posição X de  <> 400													
14	+  está parado													
15	● Para cima, premindo "Seta para a esquerda"													
16	+ Posição X de  <> 300													

Vamos definir a velocidade e a direção do foguete no início do jogo.

Definir a posição para (400,400)

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



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	00:00	• 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					✓								
9		• Para cima, premindo + Posição Y de <> 300					✓								
10		• Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300					✓								

Definir a velocidade...

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Preencha o campo com o valor 50 e, em seguida, 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 • 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					✓									

Definir a posição para (400,400)
Definir a velocidade para 50

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



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	●	● Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300						✓										

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

Em seguida, acesse a opção "Direcção".

← →

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

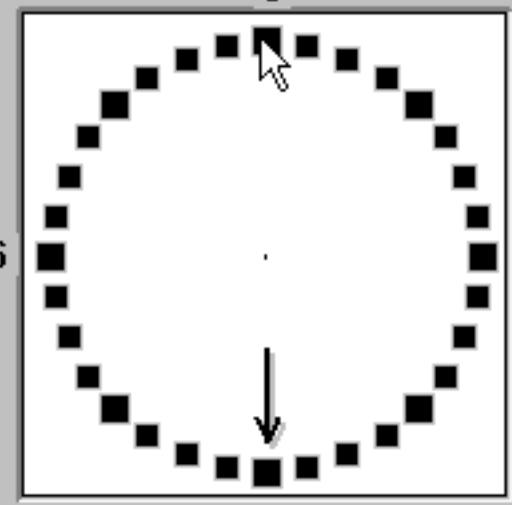


- 1 • Início do Nível
- 2 • sai da área de jogo à es
- 3 • sai da área de jogo à dir
- 4 • sai da área de jogo em t
- 5 • colide com o fundo
- 6 • sai da área de jogo no t
- 7 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 200
+ está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 300
+ 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



1+1

OK

Cancelar

Ajuda

Selecione a direcção desejada e desmarque as demais.



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

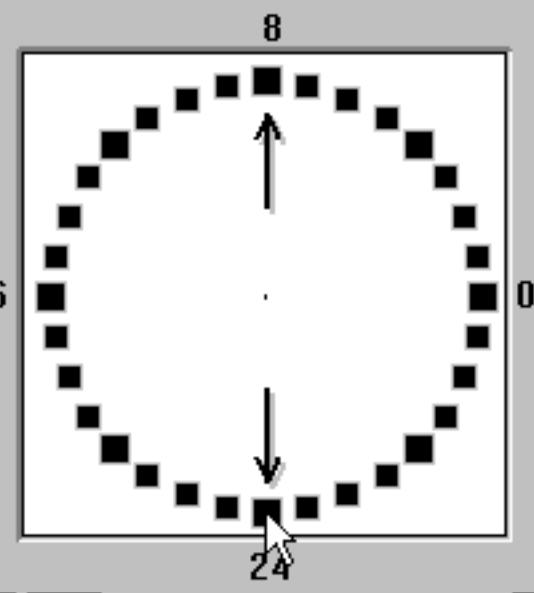


- 1 • Início do Nível
- 2 • sai da área de jogo à es
- 3 • sai da área de jogo à dir
- 4 • sai da área de jogo em t
- 5 • colide com o fundo
- 6 • sai da área de jogo no t
- 7 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 200
+ está parado
- 8 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de <> 300
+ 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



1+1

OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

AJUDA











INFO

+

00:00

▶

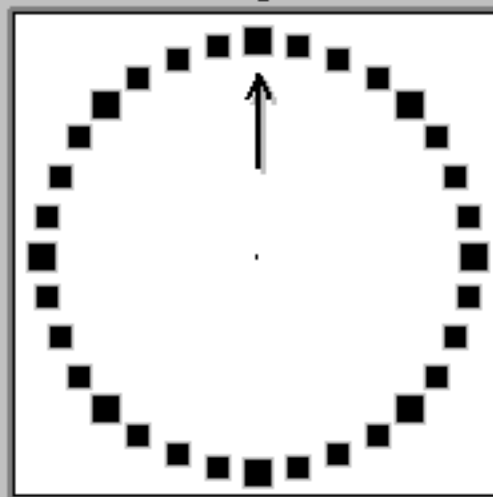
⋮

- Todos os eventos**
- 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 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição Y de  <> 300
+  está parado
 - esquerda
 - 10 + Posição X de  <> 300



Speaker icon, Tennis racket icon, Egg icon, Head icon, Fire icon, Planet icon, Earth icon, Moon icon, Ship icon, Rocket icon, P/R icon, P icon

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



16 8 0 24

Clique em "OK" para concluir.

← →



