

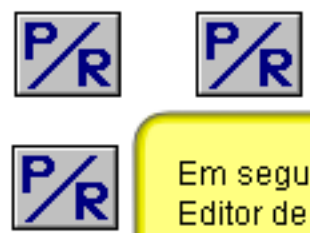


Agora que os objetos estão no palco, vamos definir as posições de cada item no início do jogo.



Clique em "Ir Para" para acessar o editor de eventos.

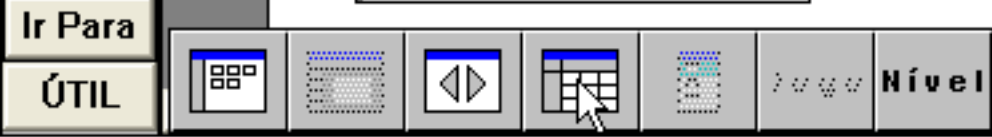
Ir Para
ÚTIL



Em seguida, acesse a opção "Ir Para o Editor de Eventos".

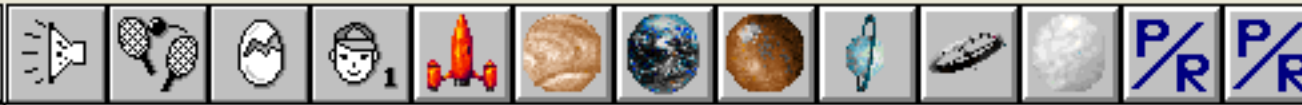
A yellow callout box with a white border, containing the text "Em seguida, acesse a opção 'Ir Para o Editor de Eventos'." and two green arrow buttons (left and right).

[Ir Para o Editor de Eventos](#)



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Nova condição

INFO

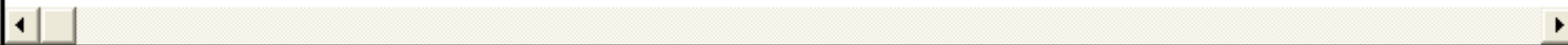


00:00



No editor de eventos, clique em "Nova condição".

← →



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

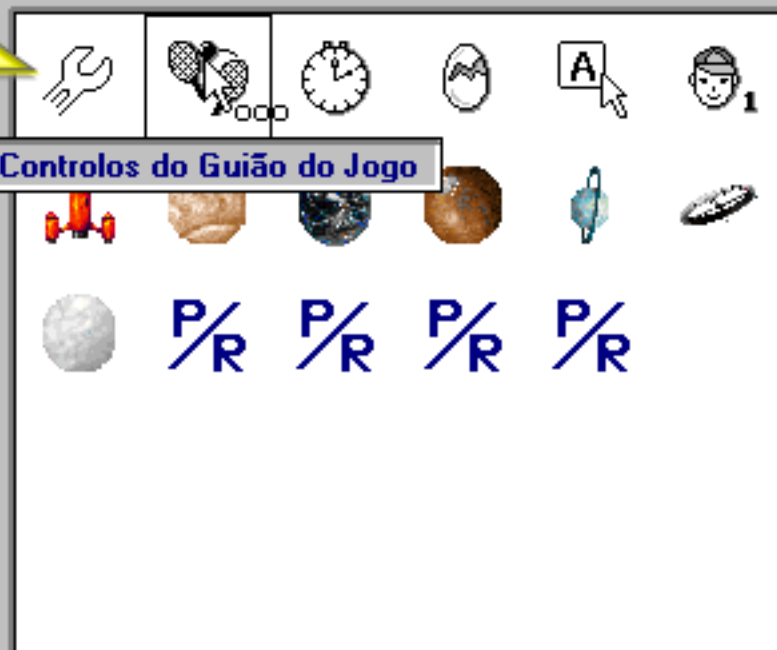
1 • Nova condição

INFO

Na janela "Nova Condição", clique com o botão direito do mouse sobre o ícone "Controlos do Guião do Jogo".

Nova Condição

Selecione o objecto:



Controlos do Guião do Jogo

Cancelar

Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição

Selecione o objecto:

Fim do Nível
Início do Nível

Em seguida, clique em "Início do Nível". Dessa forma adicionaremos uma condição para o início do nível.

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



Observe que a condição "Início do Nível" foi adicionada. Agora precisamos definir o que ocorrerá. Queremos definir a posição dos objetos no início do jogo. Para isto, basta clicar com o botão direito do mouse sobre a caixa de cada objeto. Primeiramente definiremos a posição do objeto "Foguetão".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



00:00



- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶**
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Dirigir contra um objecto...

Em seguida, seleccione a opção "Posição".



Todos os eventos															
1	• Início do Nível														
2	• Nova condição														

IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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

Agora seleccione a opção "Escolher a posição".

← →



Na caixa "Escolher a posição", defina as coordenadas X e Y do objeto.



Escolher a posição... [X]

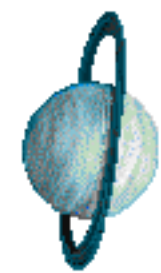
X: Y:

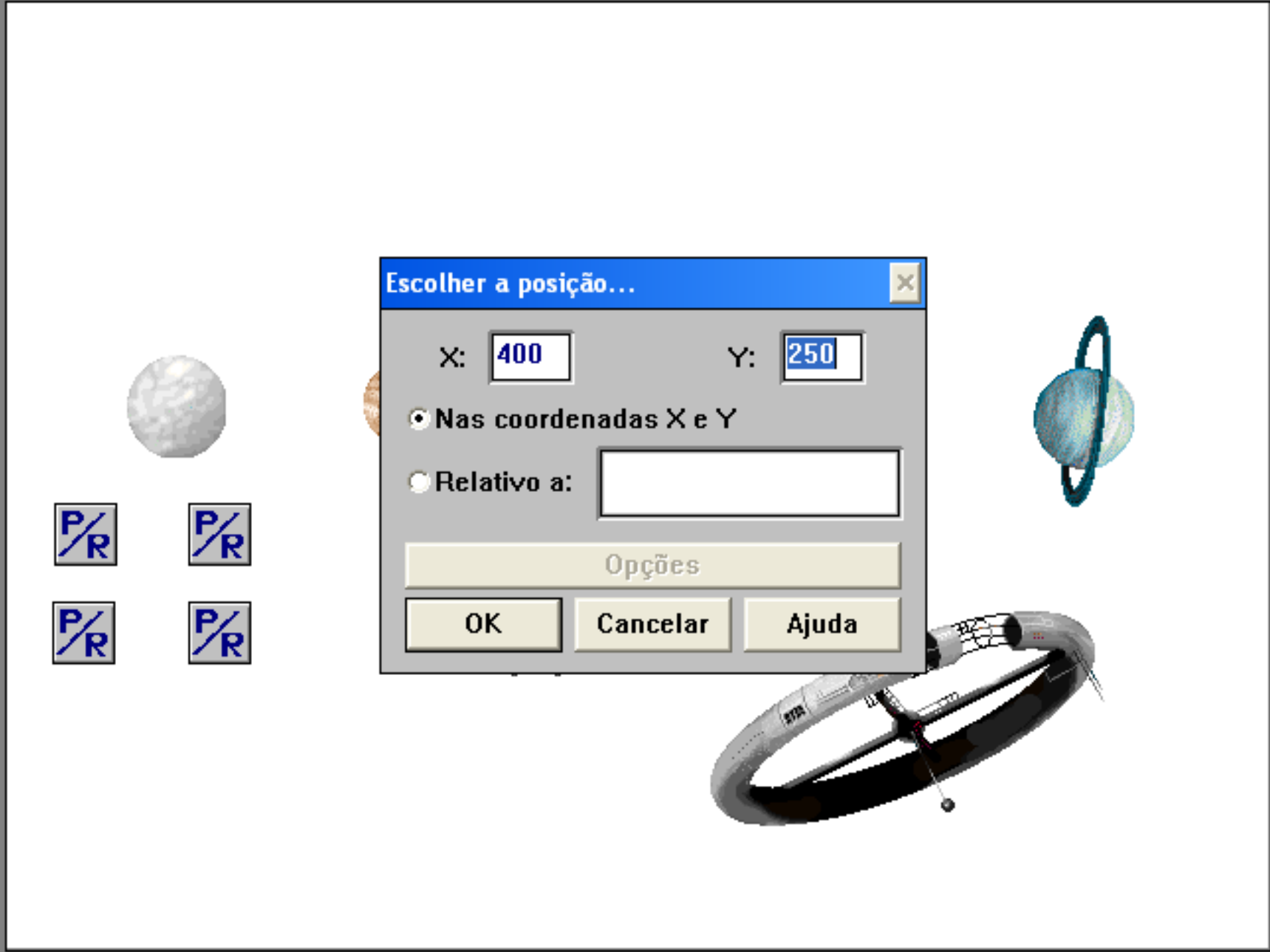
Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda





Escolher a posição... [X]

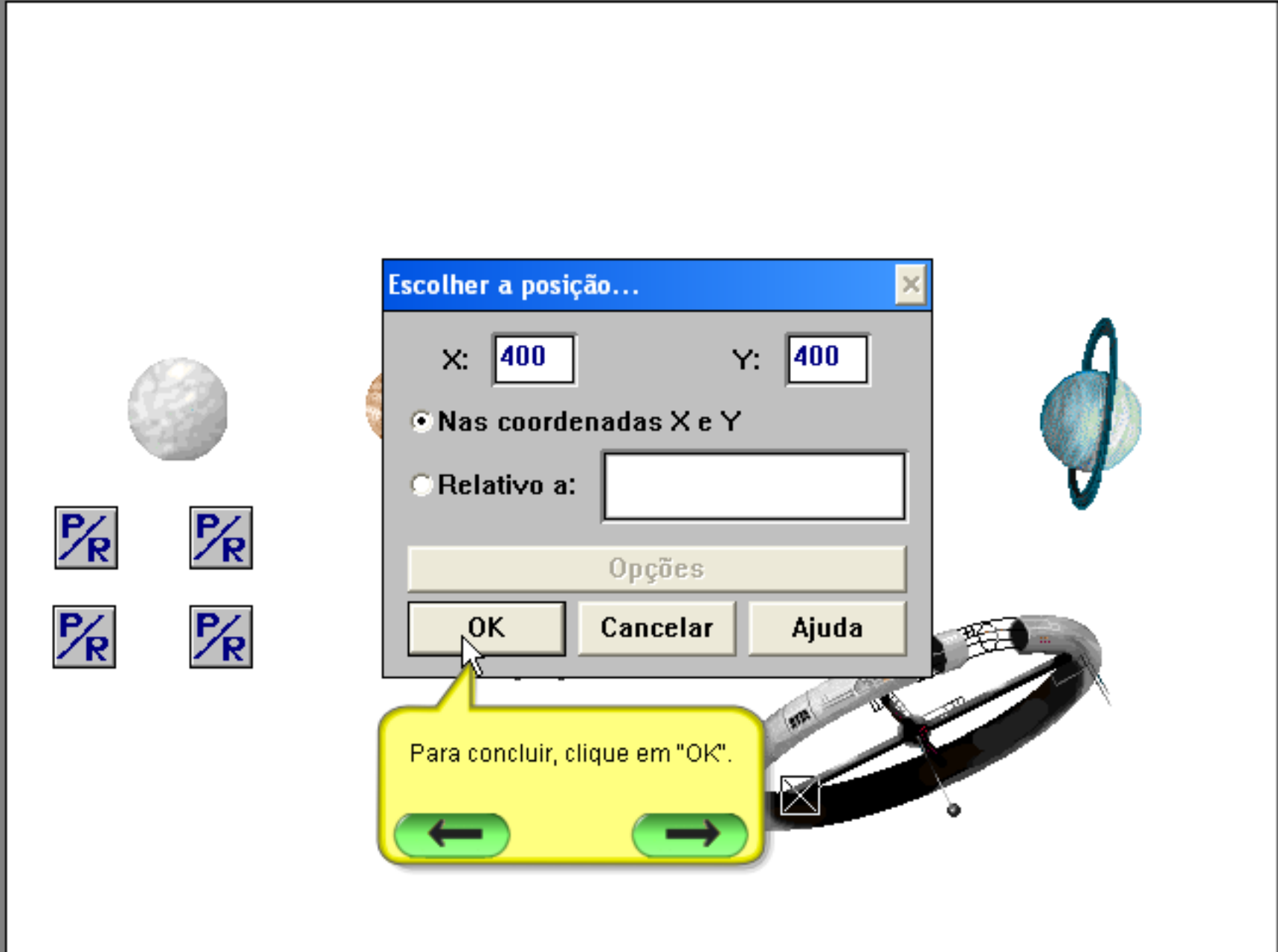
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

Para concluir, clique em "OK".

IR PARA		Todos os eventos																	
1	• Início do Nível																		
2	• Nova condição					✓													

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

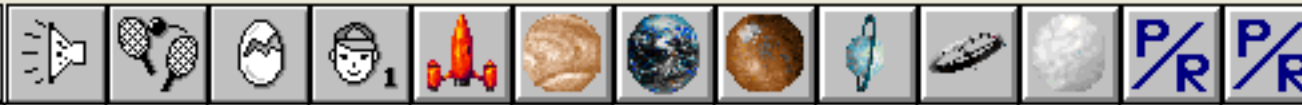
Repita os procedimentos para todos os objetos do jogo.

◀ ▶



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

INFO



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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

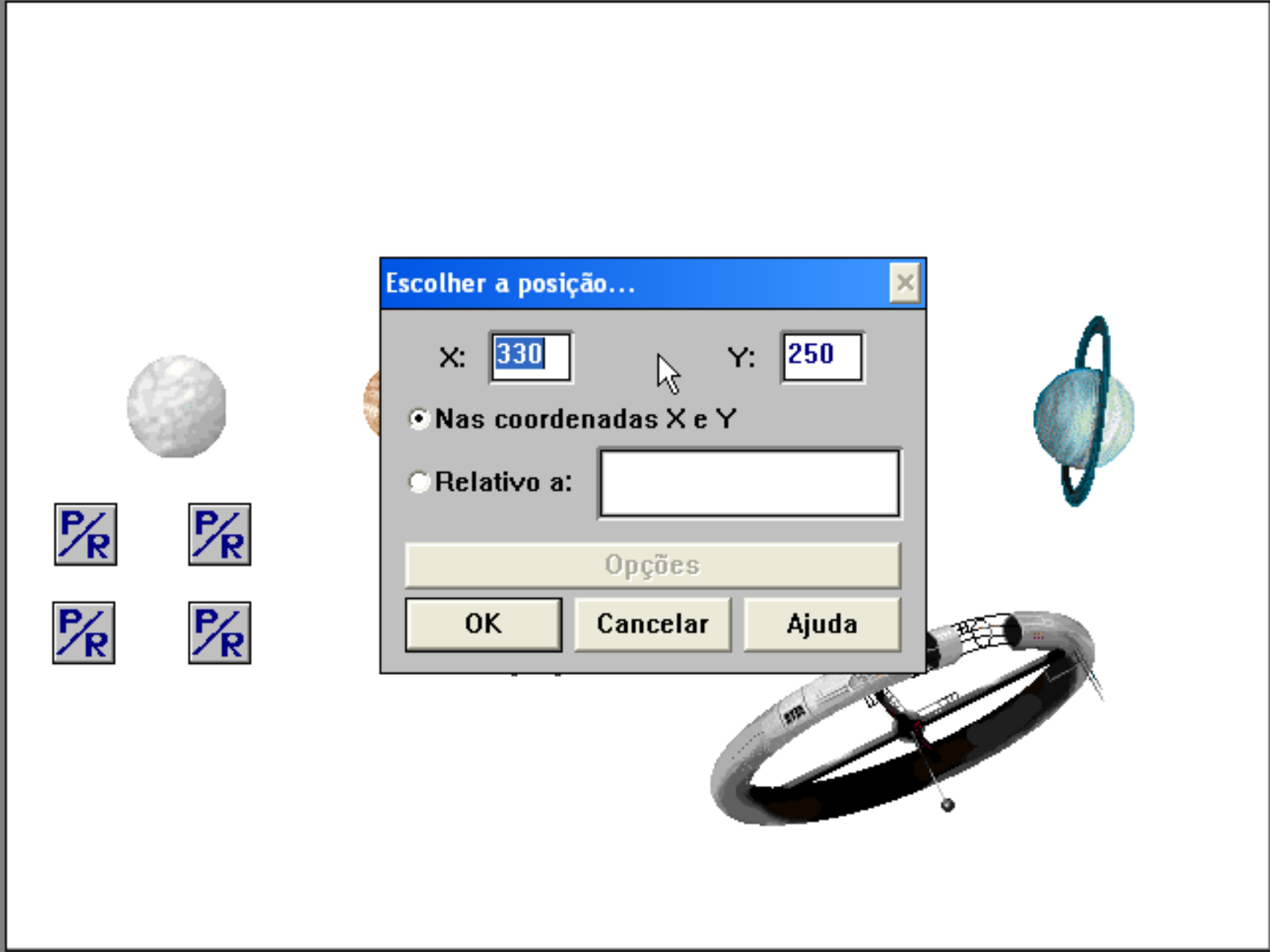
INFO



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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





Escolher a posição... [X]

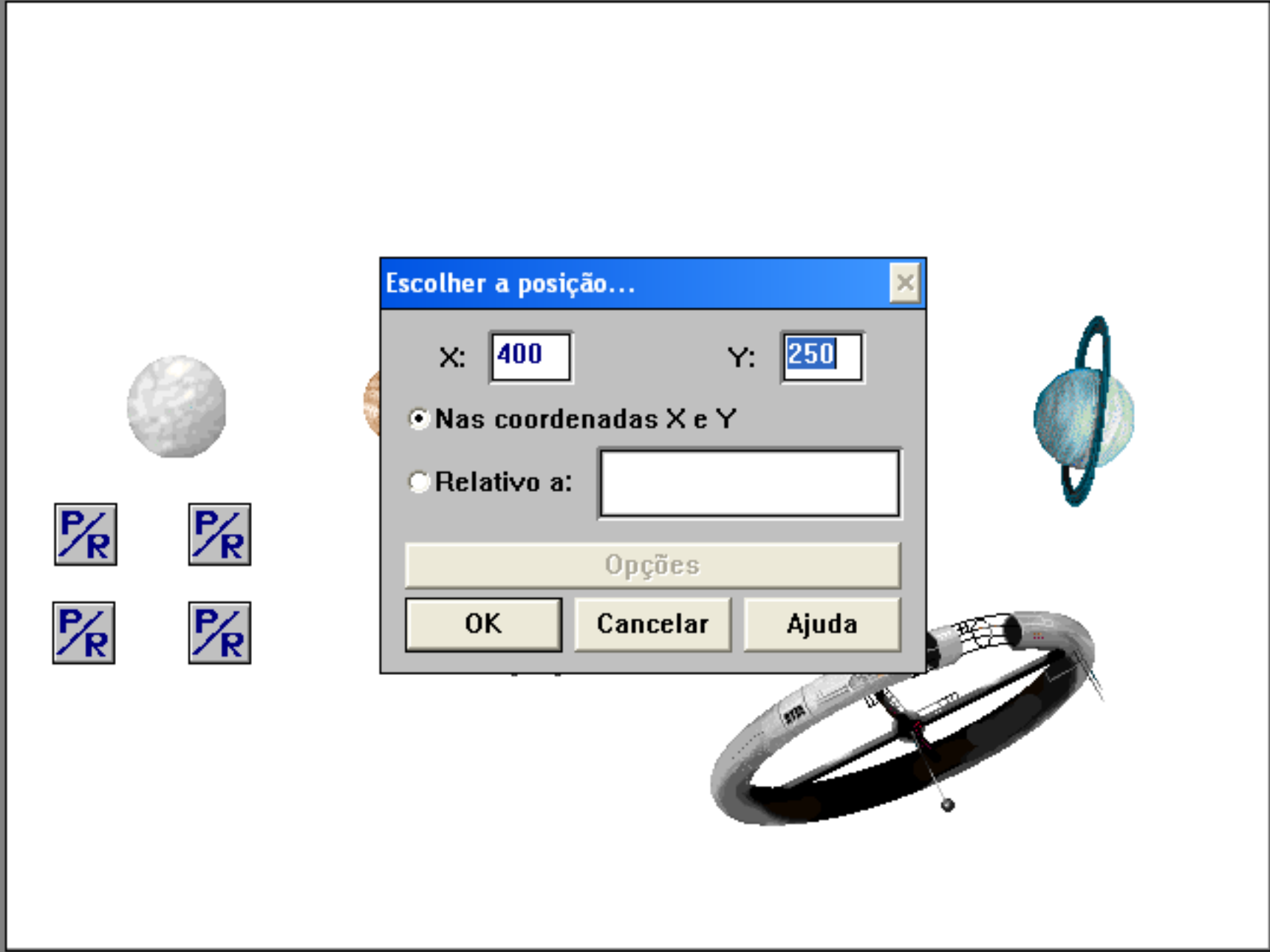
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda

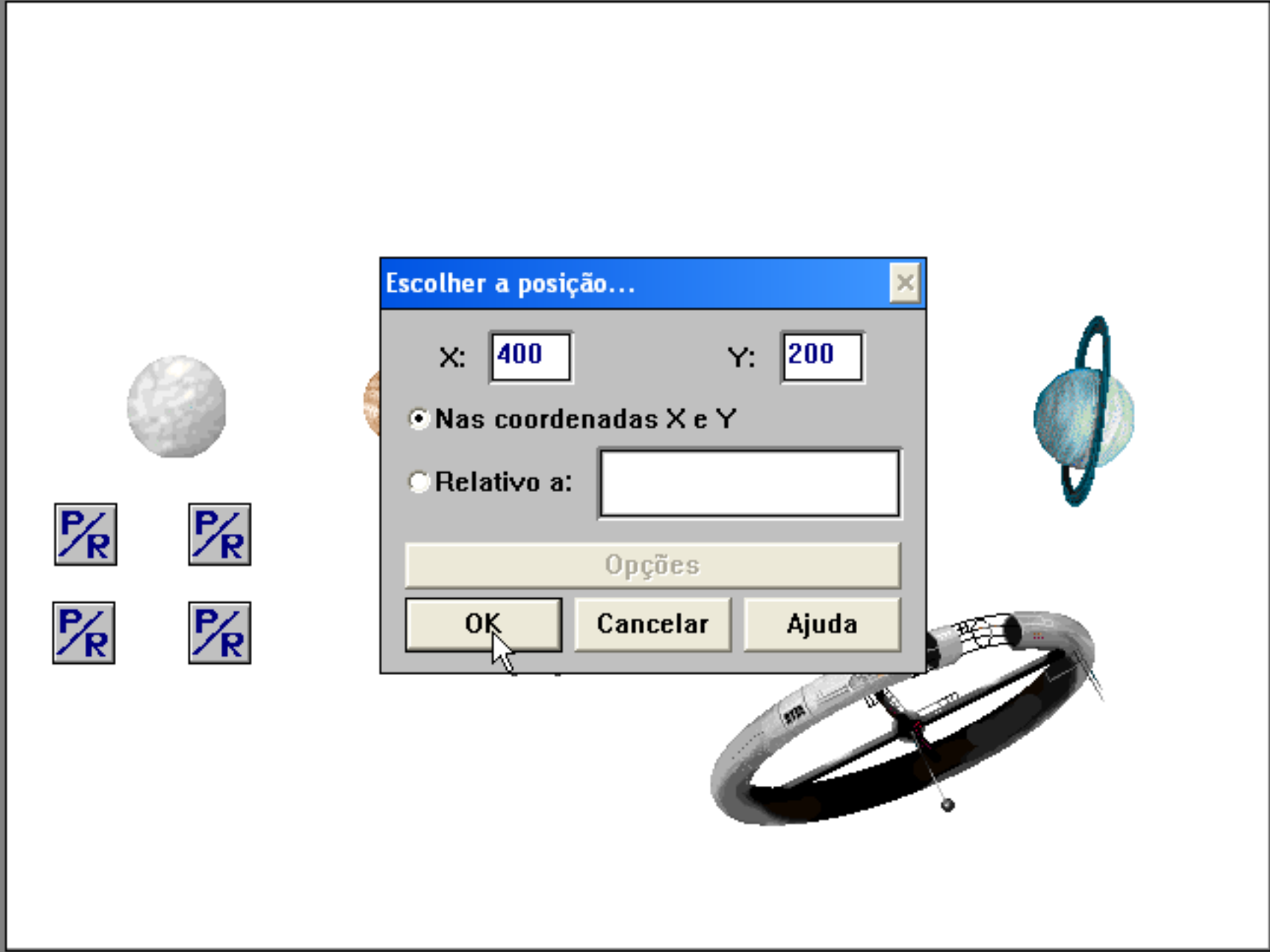


Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

IR PARA

Todos os eventos

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

INFO



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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

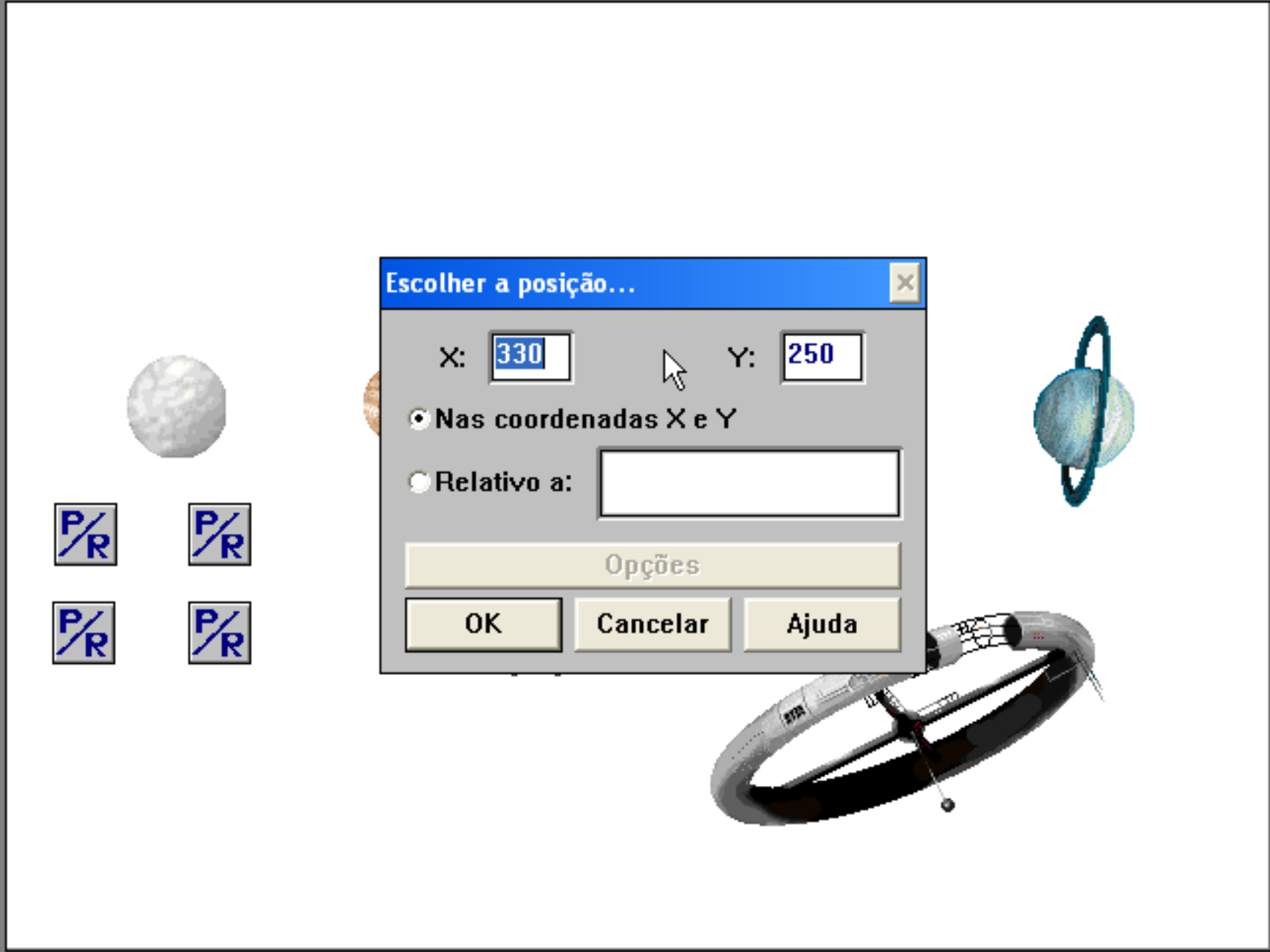
INFO



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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





Escolher a posição... [X]

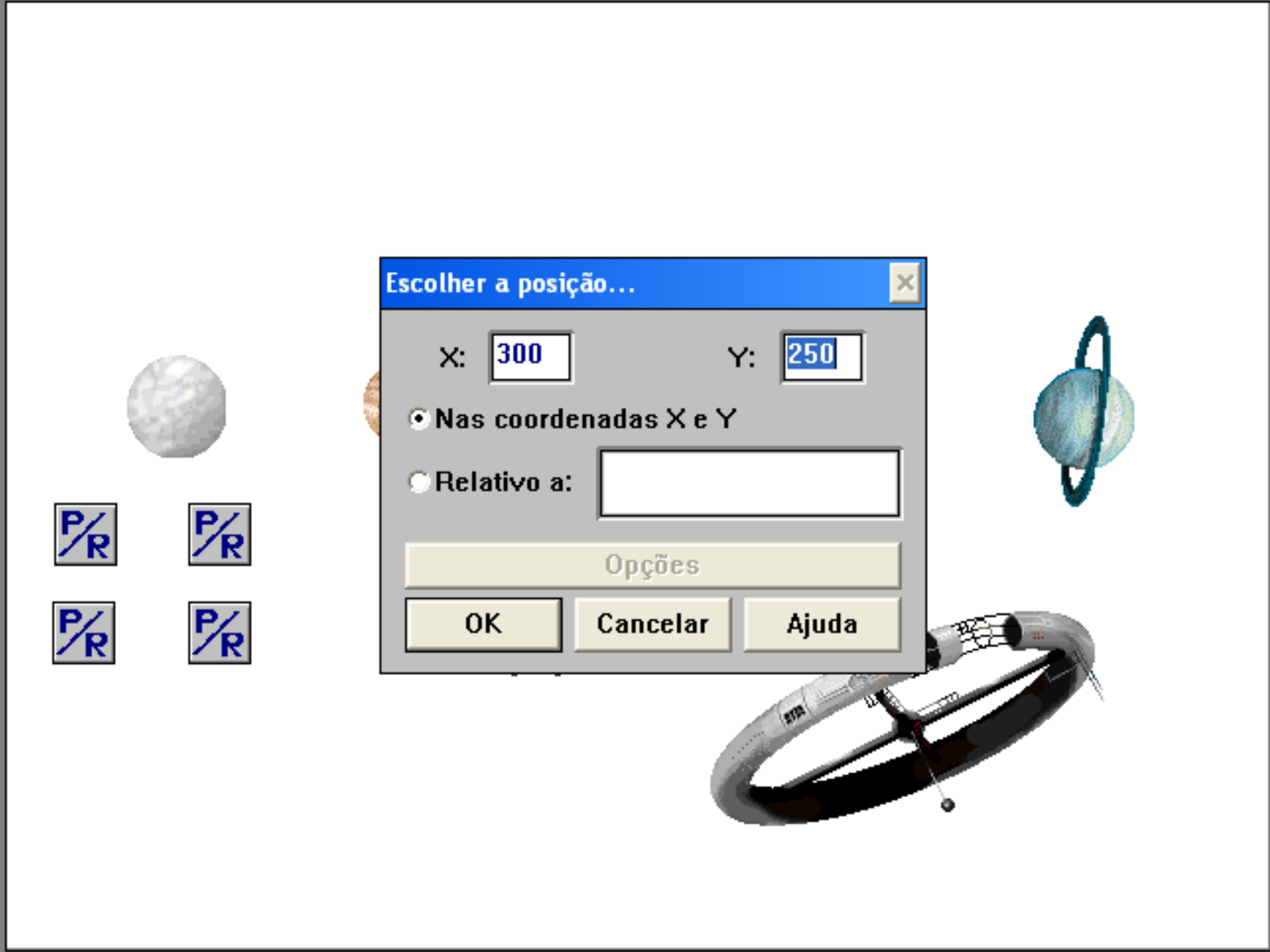
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



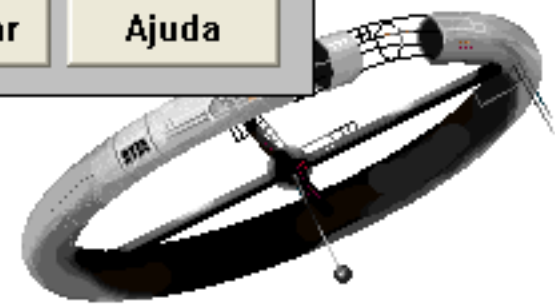
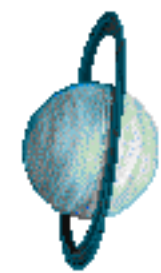
Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

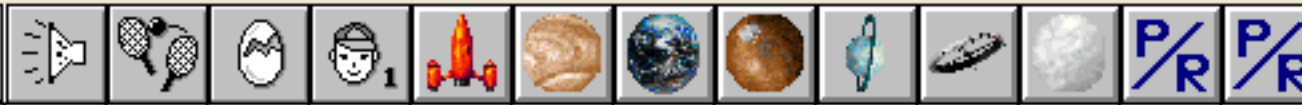
Relativo a:

Opções



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

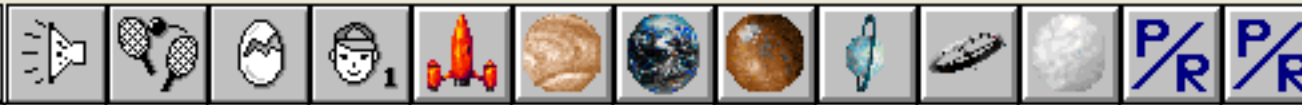
- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

INFO

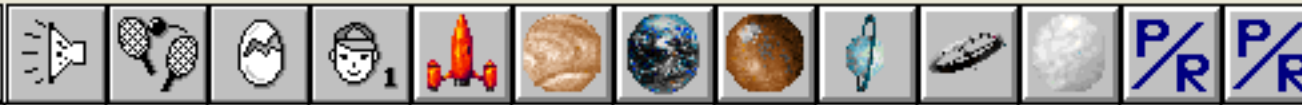


- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶**
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



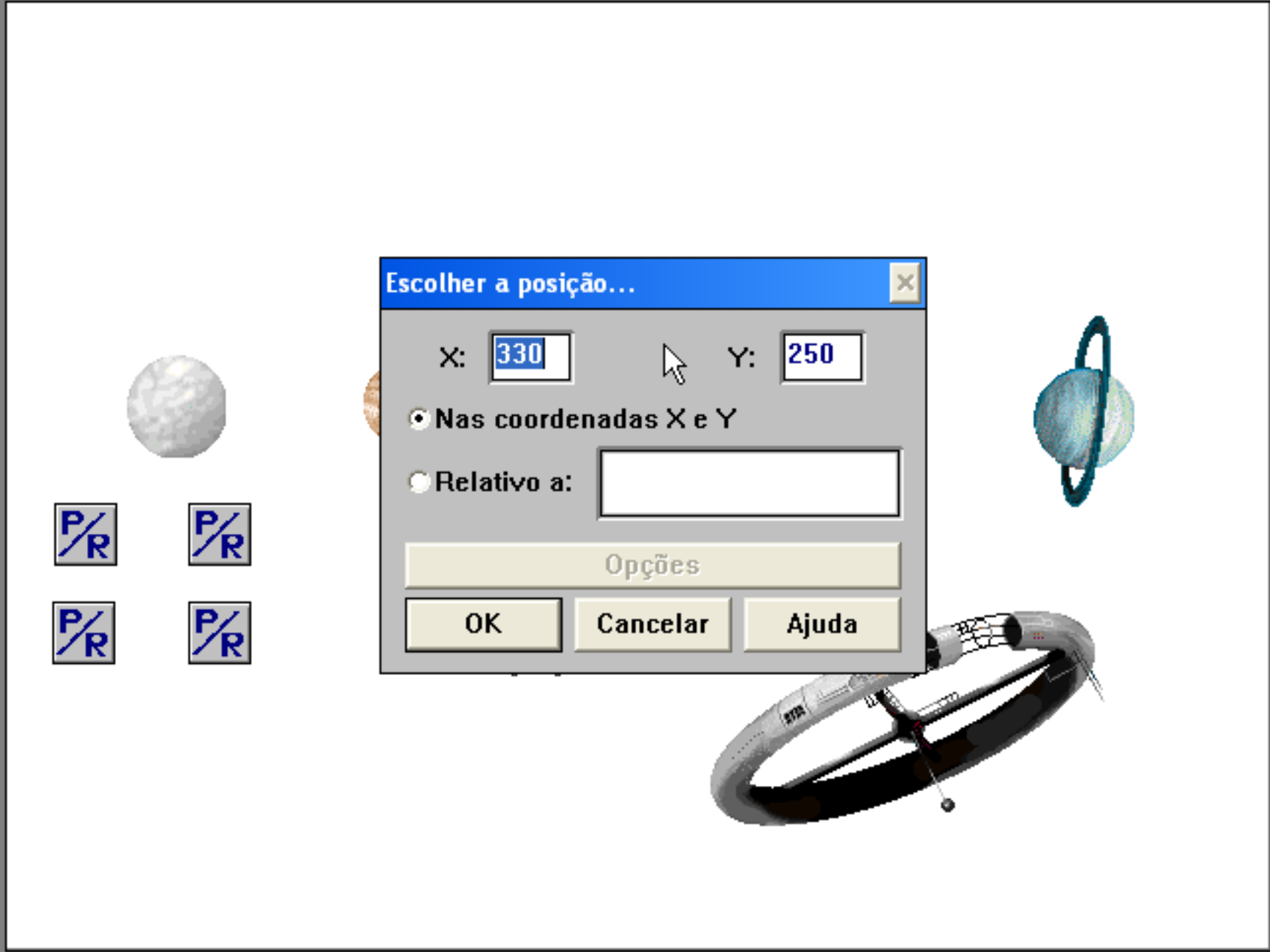
00:00



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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





Escolher a posição... [X]

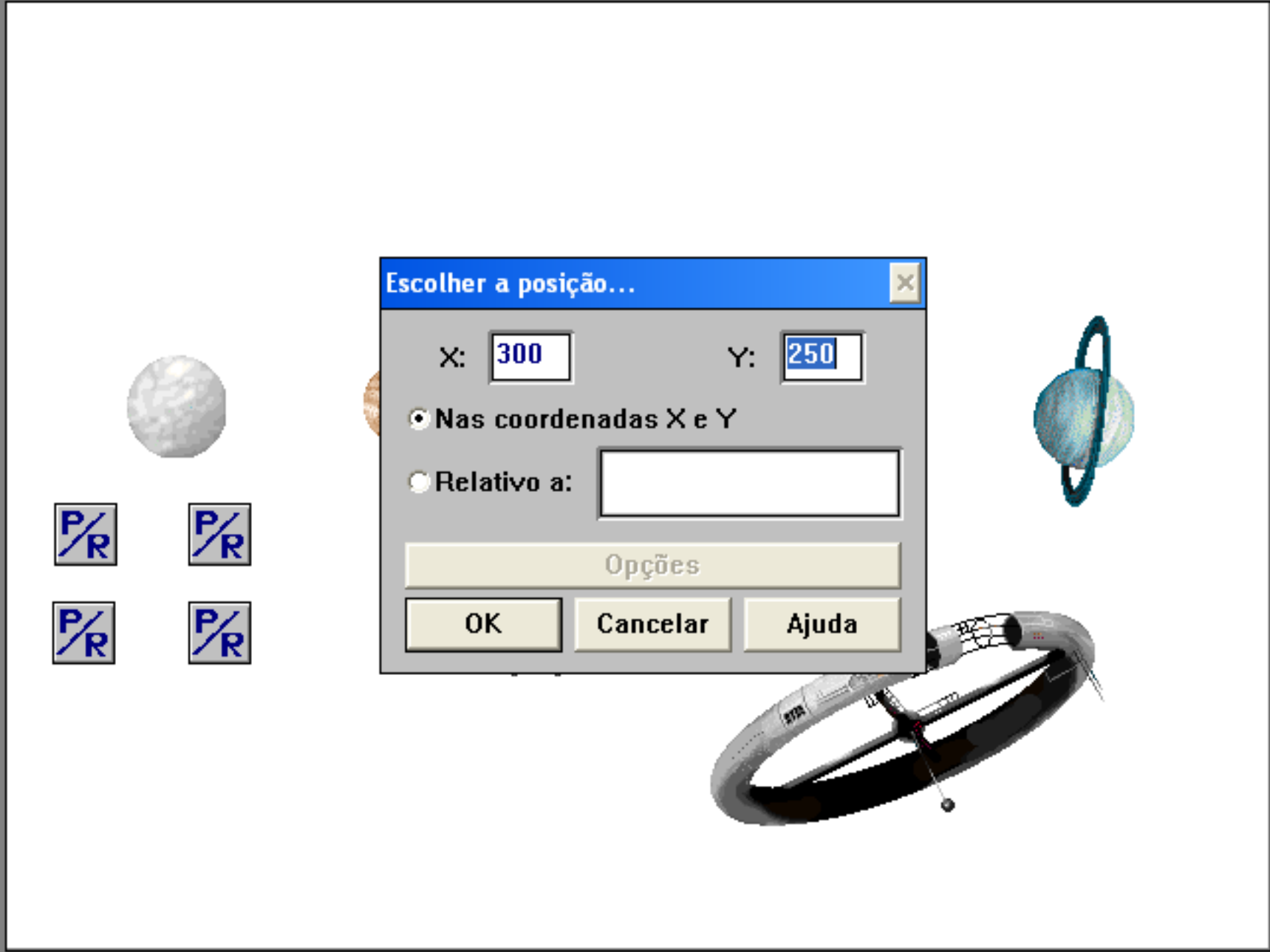
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda

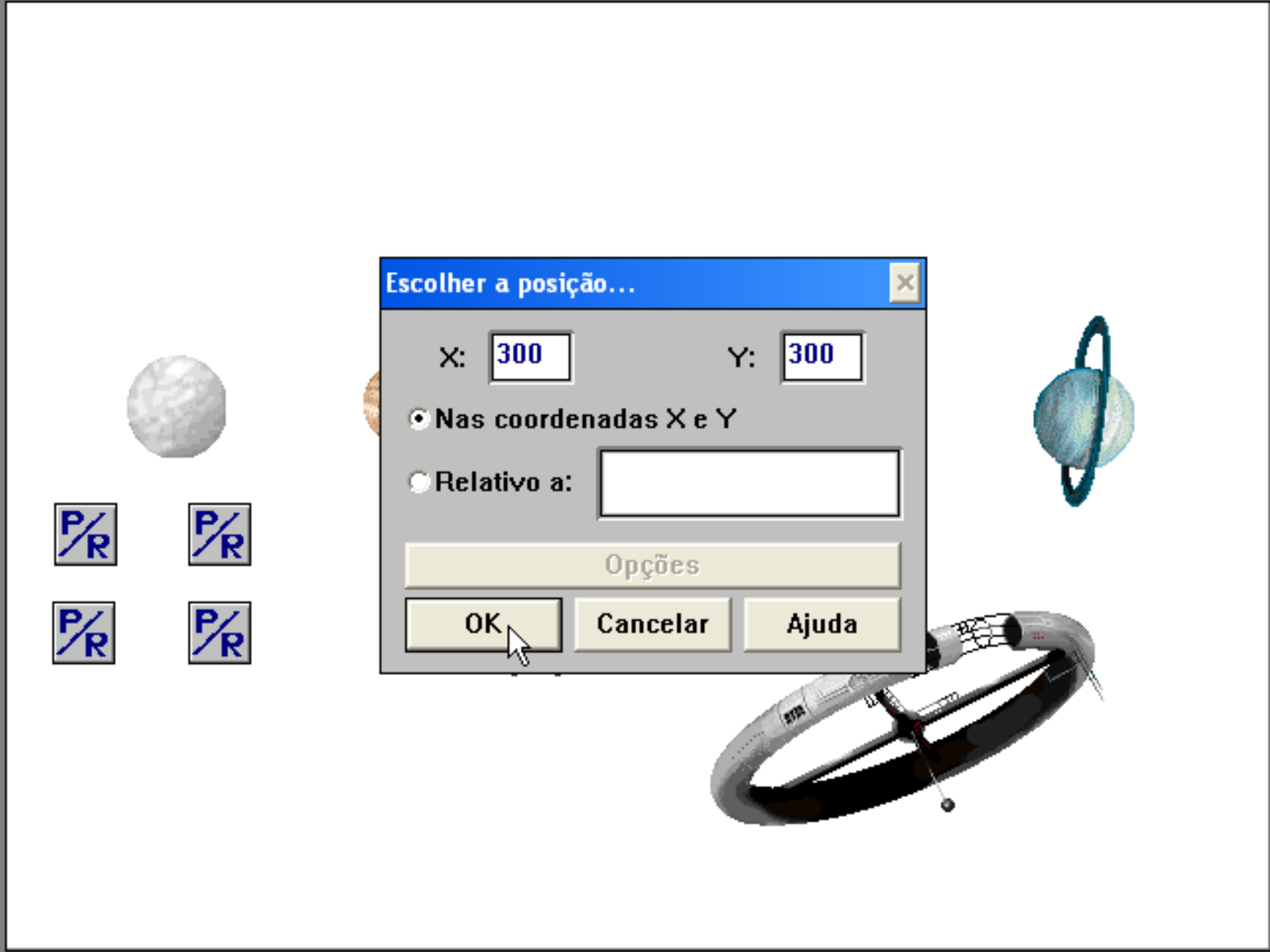


Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

IR PARA

Todos os eventos

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



00:00



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO

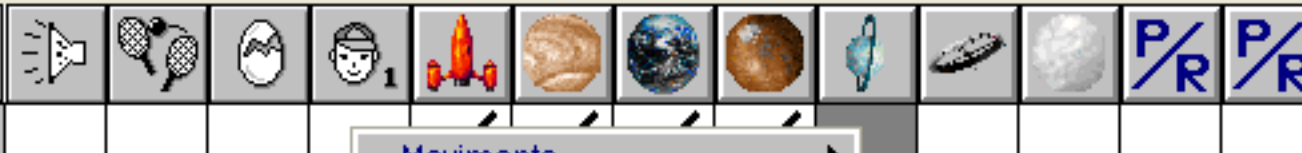


- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶**
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO



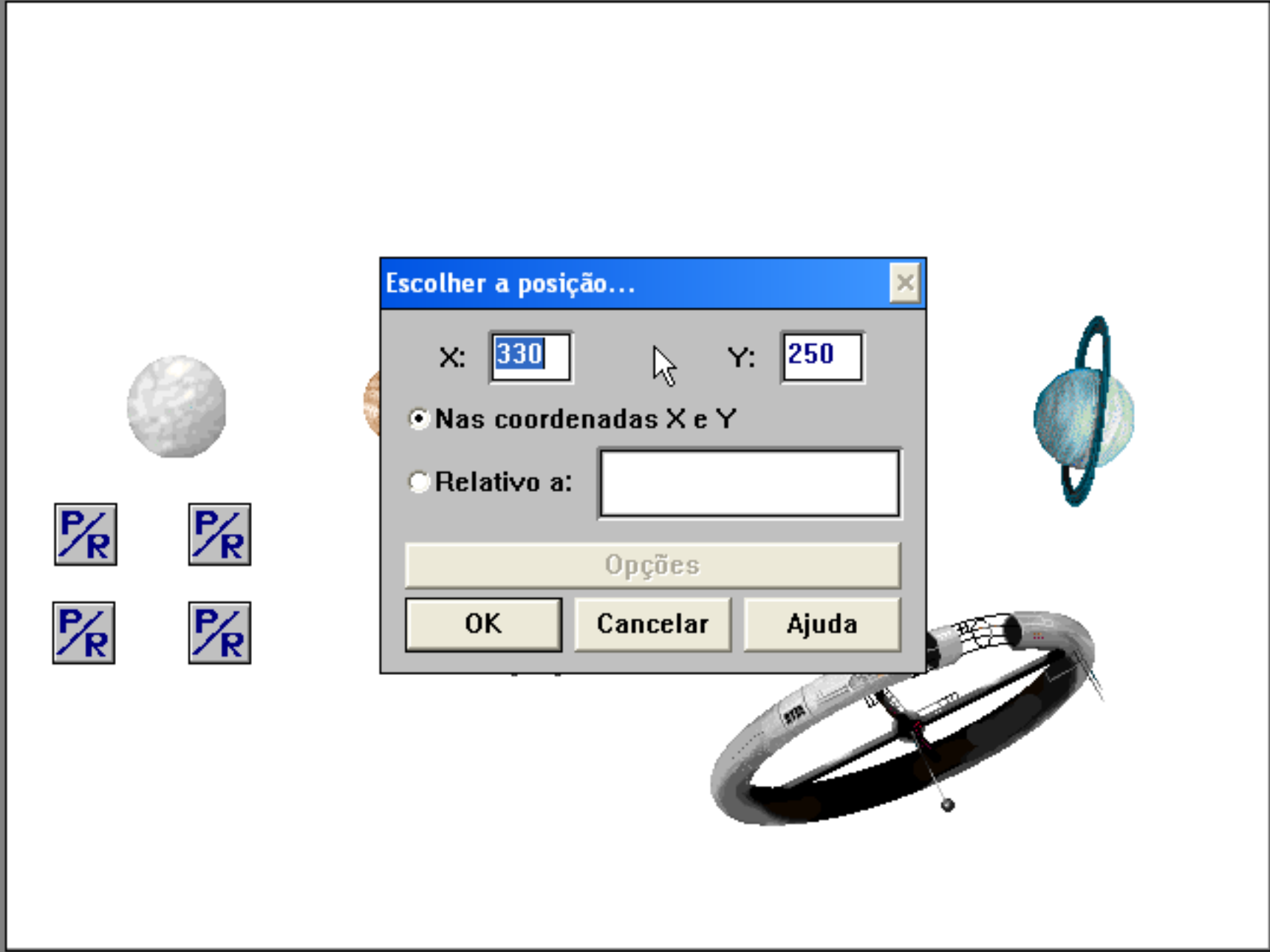
00:00



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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





Escolher a posição... [X]

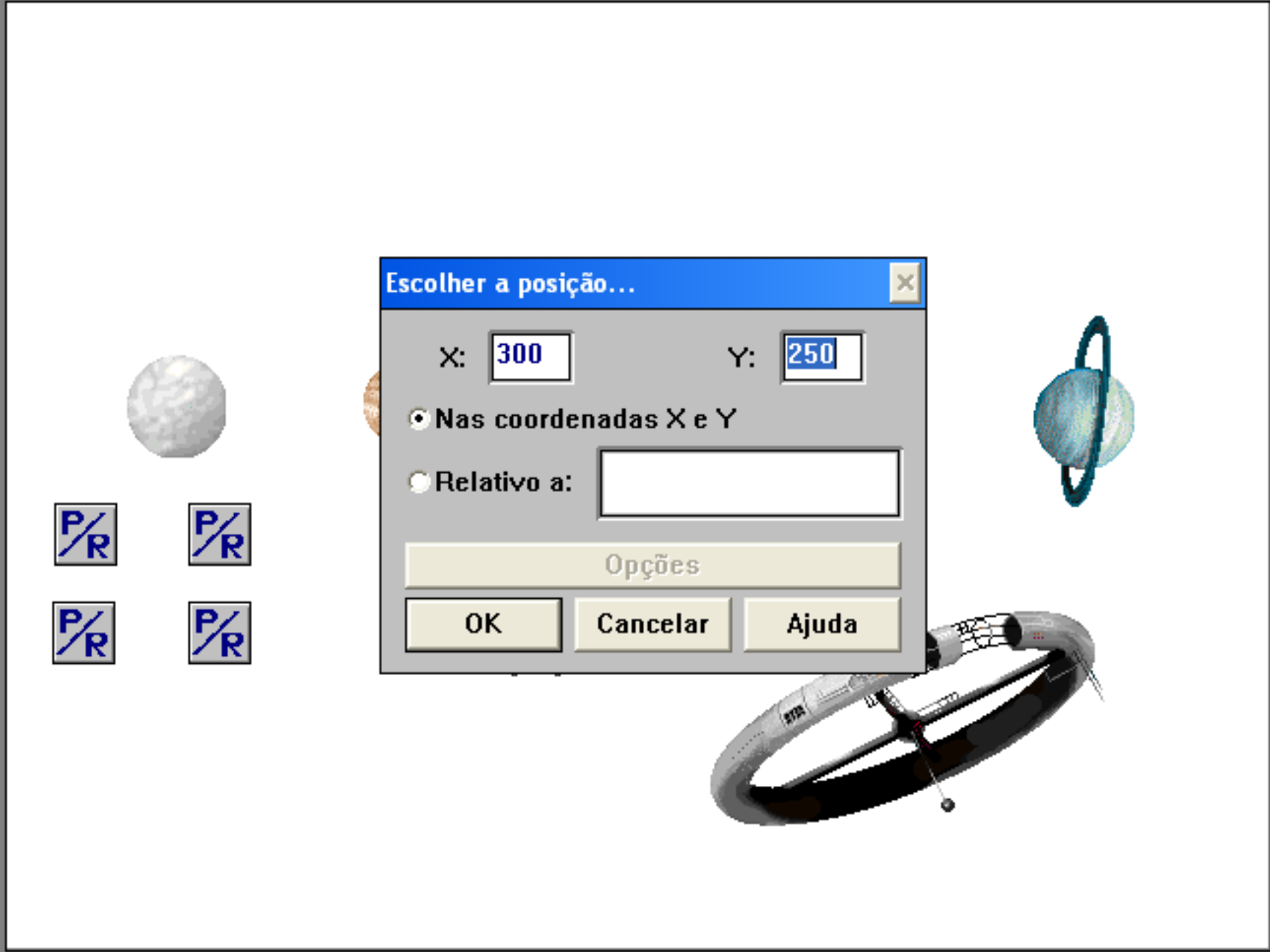
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda

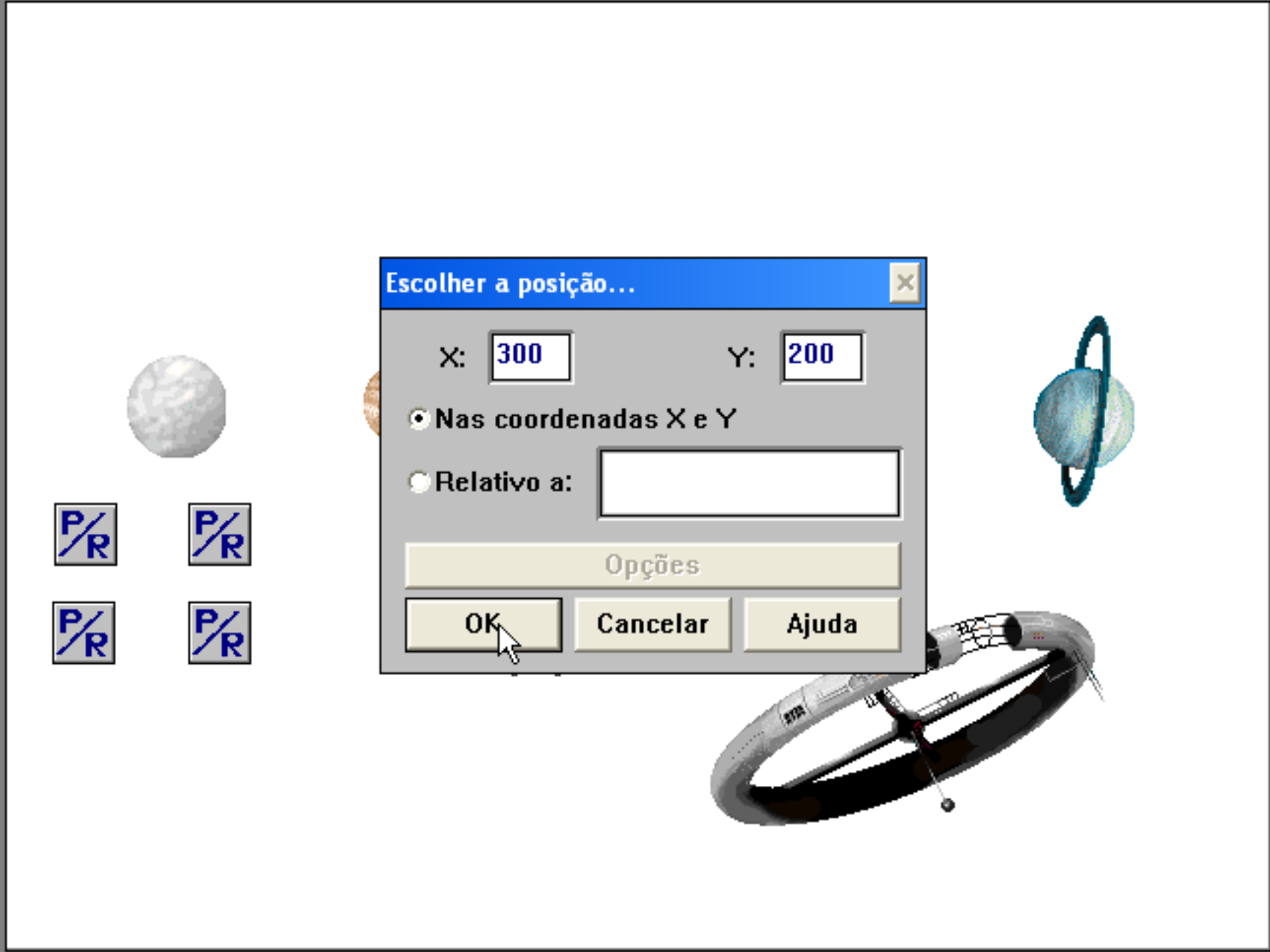


Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

ooo

INFO



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • Início do Nível
- 2 • Nova condição

INFO

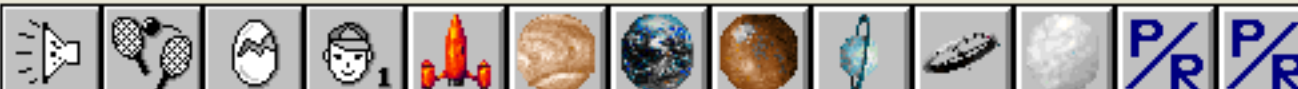


- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶**
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

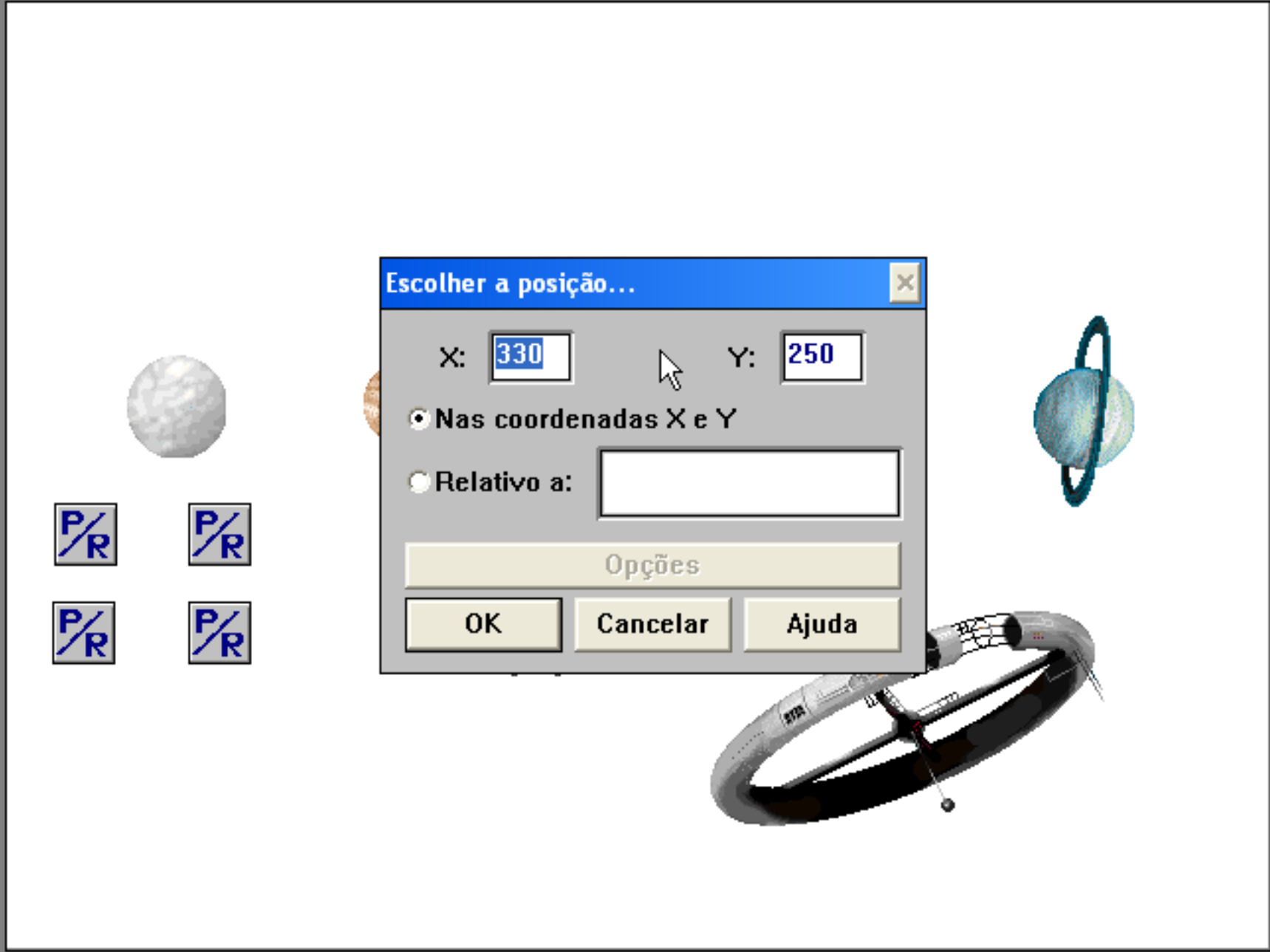
INFO



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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





Escolher a posição... [X]

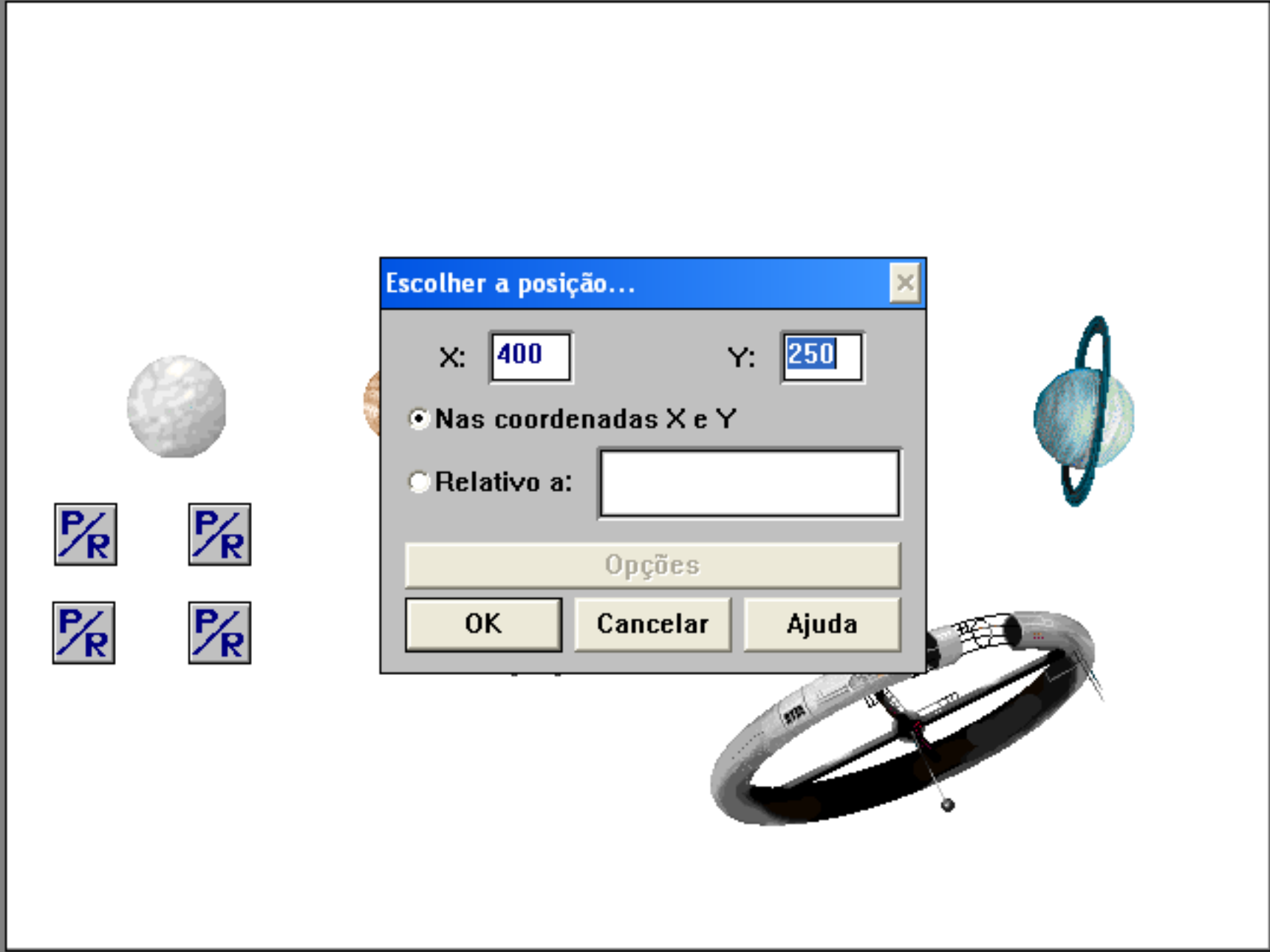
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda

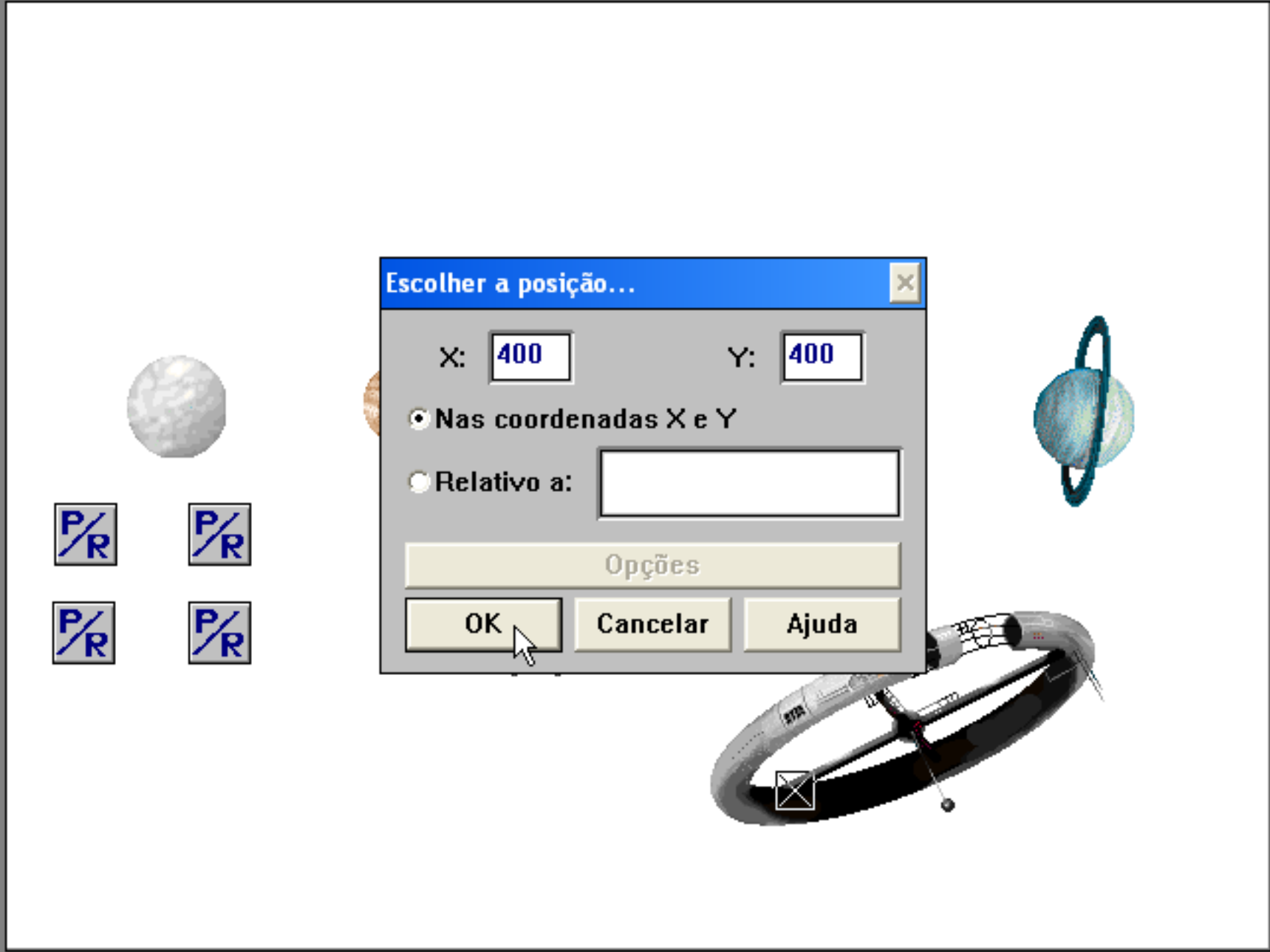


Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

IR PARA		Todos os eventos											
1		● Início do Nível											
2		● Nova condição											

INFO



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1	• Início do Nível
2	• Nova condição

INFO



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



IR PARA		Todos os eventos										P/R		P/R			
1	• Início do Nível																
2	• Nova condição																

AJUDA

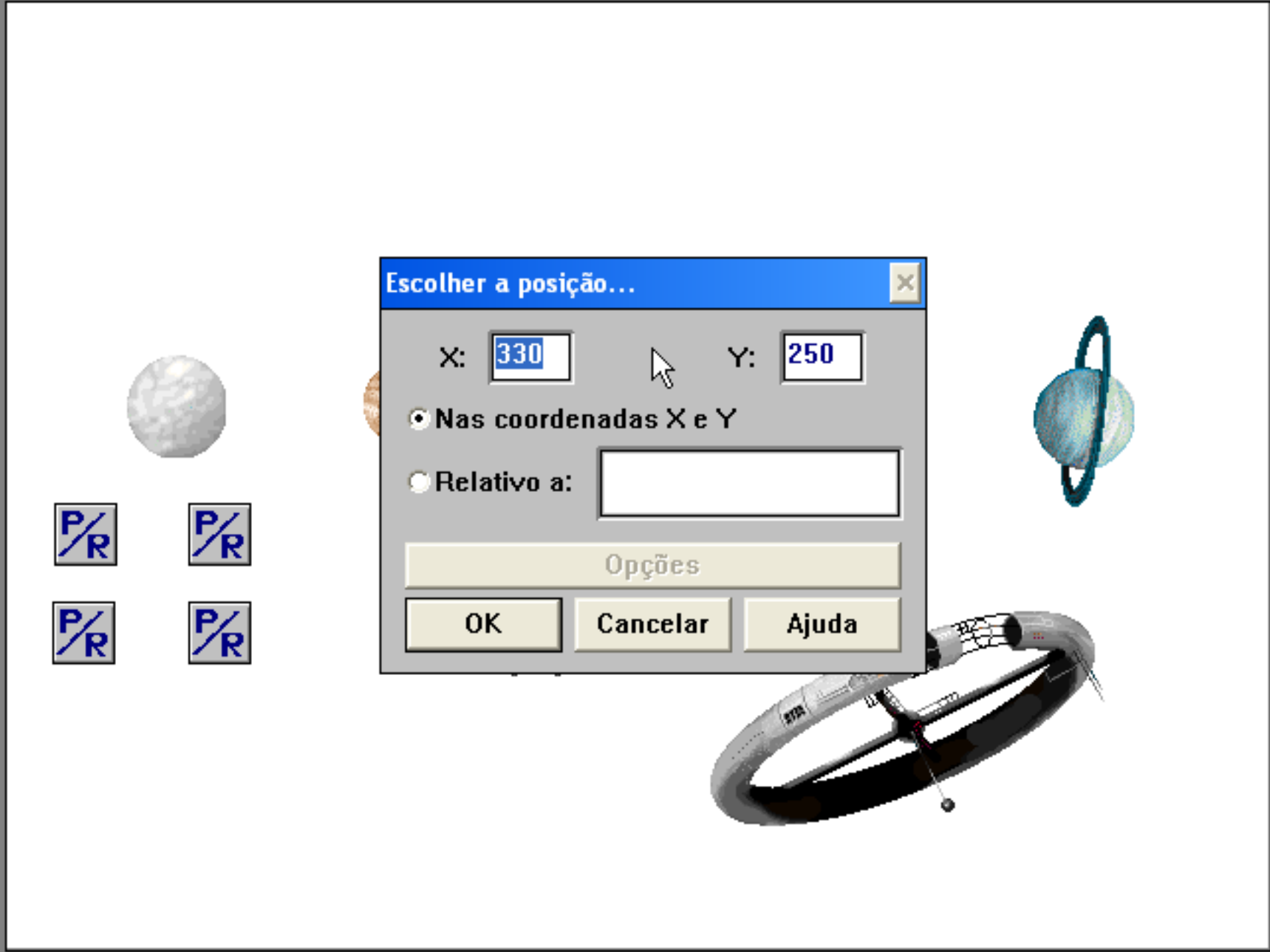
INFO



- Escolher a posição...
- Trocar de posição com outro objecto
- Definir a coordenada X...
- Definir a coordenada Y...

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





Escolher a posição... [X]

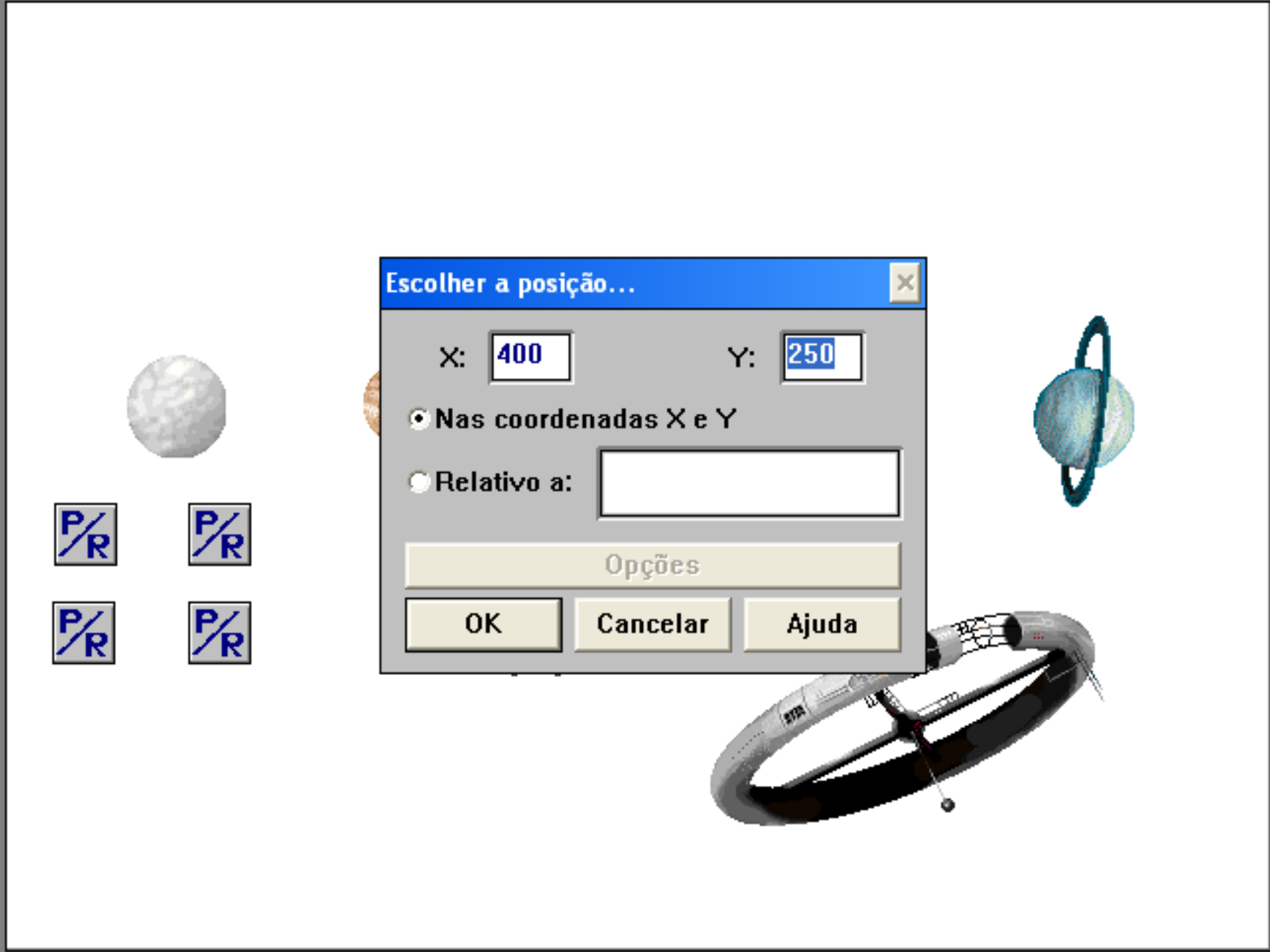
X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK Cancelar Ajuda

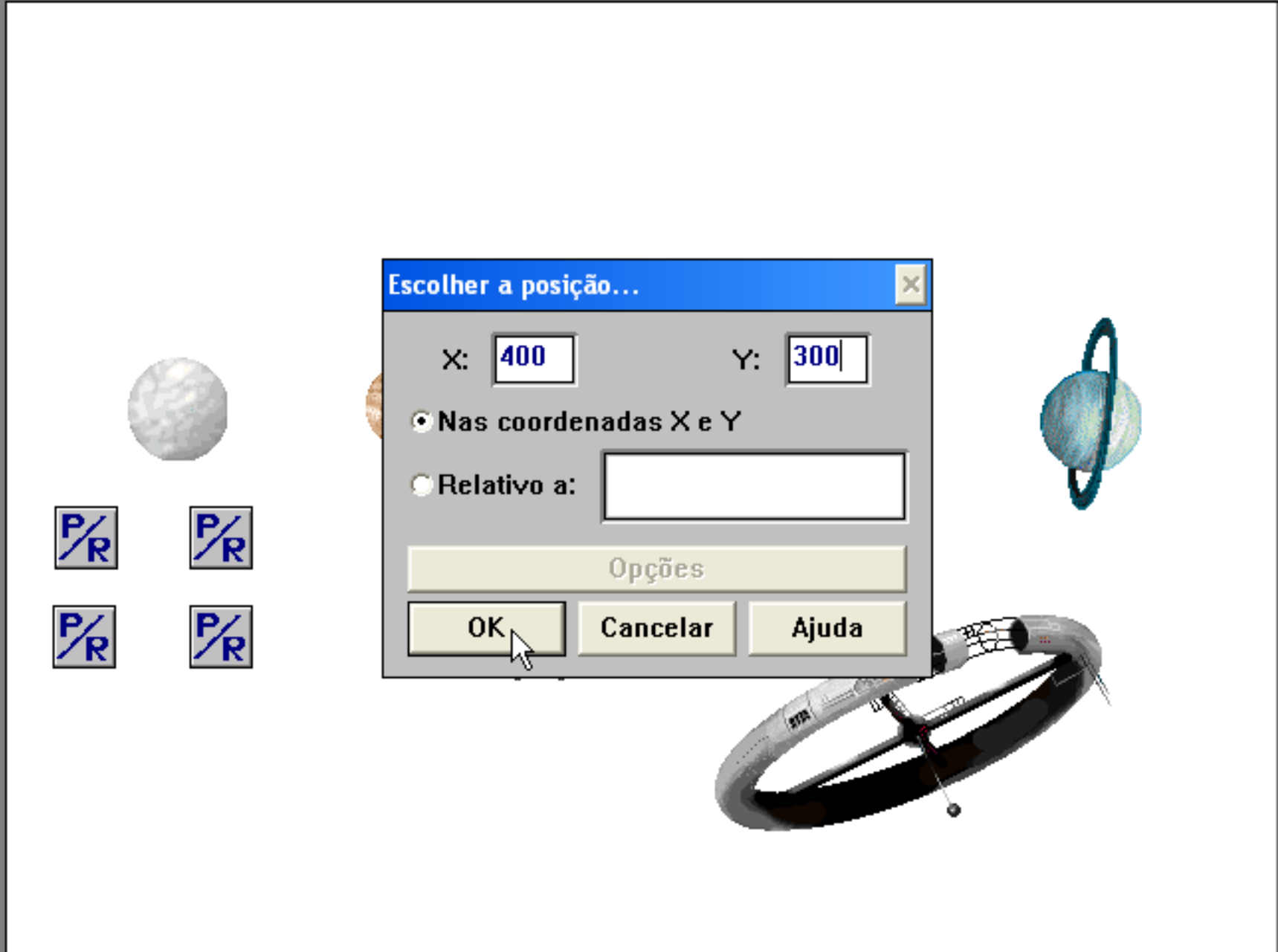


Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:



Ir Para o Editor de Nível

Em seguida, acesse a opção "Ir Para o Editor de Nível".

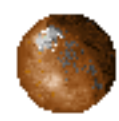
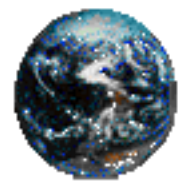
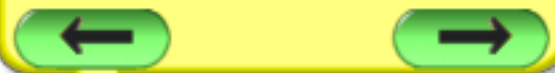
← →





Para que os objetos fiquem alinhados é preciso que o ponto de referência esteja no centro da imagem.

Para fixar o ponto de referência no centro da imagem, clique com o botão direito do mouse sobre o objeto desejado.



Ir Para
ÚTIL



Em seguida, acesse a opção "Edição de Animações".

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



Ir Para
ÚTIL



Editor de Animações

Edição

Animação
* Parado

Direcção

Repetição
1
Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação
Valor

Na janela "Editor de Animações", clique com o botão direito do mouse sobre a imagem do objeto.

1 2 3 4 5 6 7

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Editor de Animações

Edição

Animação
* Parado
Mudar o Nome

Direcção

Repetição
1
Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação
Valor

Número de quadros: 4

Em seguida, acesse a opção "Edição de Quadro".

Edição de Quadro
Inserir
Redefinir Ampliação
Apagar

3 4 5 6 7

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Editor de Imagens

Edição Opções

Tamanho: 50 x 52

x1 x2 x4 x8

Mostrar ponto quente
 Mostrar ponto da acção

OK Cancelar Ajuda

Para posicionar o ponto de referência no centro da imagem, seleccione a caixa "Mostrar ponto quente".



Editor de Imagens

Edição Opções

Observe que o ponto de referência está posicionado no canto superior esquerdo da imagem.

Modifique os campos abaixo de "Ponto Quente" para centralizar o ponto de referência.

Tamanho: 50 x 52

Ponto Quente: 0 x 0

Mostrar ponto quente

Mostrar ponto da acção

OK Cancelar Ajuda

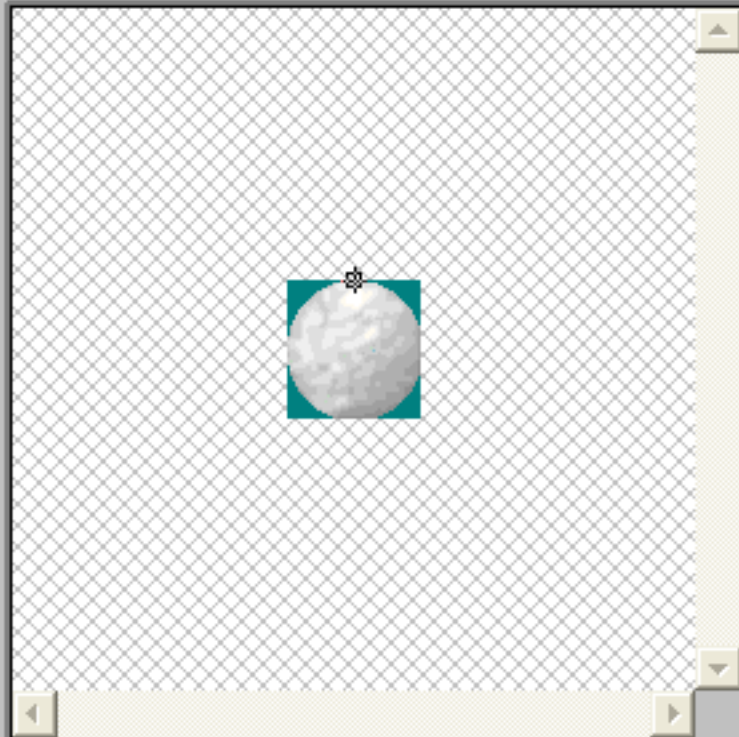
Ir Para

ÚTIL




Editor de Imagens

Edição Opções



Tamanho
50 x 52

Ponto Quente
25 x 0

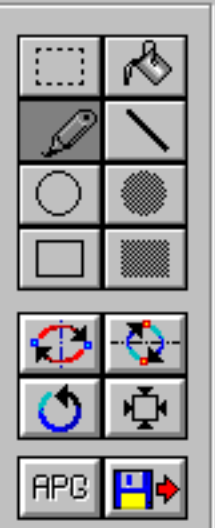


Transparente

Cor transparente

Aumentar
x1 x2 x4 x8

Mostrar ponto quente
 Mostrar ponto da acção



OK

Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL



Editor de Imagens

Edição Opções

Tamanho
50 x 52

Ponto Quente
25 x 26

Aumentar
x1 x2 x4 x8

Mostrar ponto quente
 Mostrar ponto da acção

Transparente
Cor transparente

OK
Cancelar
Ajuda

Clique em "OK" para concluir.



Editor de Animações

Edição

Animação

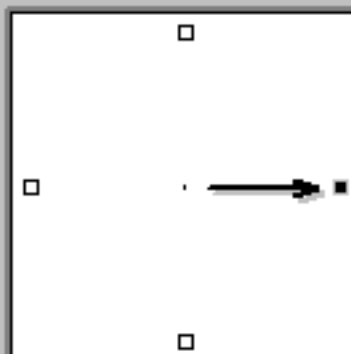
* Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



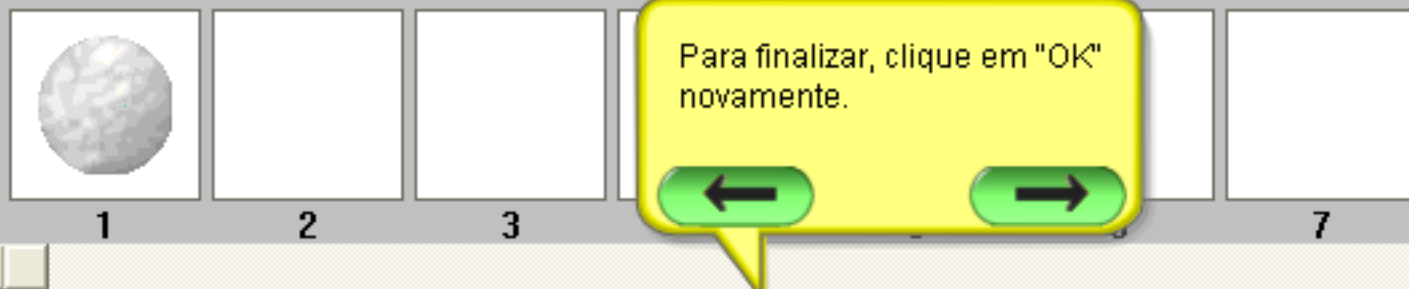
Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

Valor



Para finalizar, clique em "OK" novamente.



OK Cancelar Ajuda

Ir Para

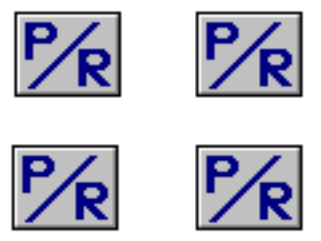
ÚTIL



Será necessário efetuar estes procedimentos com todos os objetos contidos no palco. Novamente, clique com o botão direito do mouse sobre o objeto escolhido.



Objecto activo 2



Ir Para

ÚTIL



Em seguida, clique em "Edição de Animações".

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

Ir Para

ÚTIL



Editor de Animações

Edição

Animação
* Parado

Direcção

Repetição
1

Voltar ao quadro
1

Velocidade da animação
Valor

Na janela "Editor de Animações", clique com o botão direito do mouse sobre a imagem do objeto.

1 2 3 4 5 6 7

OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Editor de Animações

Edição

Animação
* Parado
Mudar o Nome

Direcção

Repetição
1
Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação
Valor

Número
4

← →

1 2 3 4 5 6 7

OK Cancelar Ajuda

Selecione a opção "Edição de Quadro".

- Edição de Quadro
- Inserir
- Redefinir Ampliação
- Apagar

Ir Para

ÚTIL



Editor de Imagens

Edição Opções

Observe que o ponto de referência está posicionado no canto superior esquerdo da imagem.

Modifique os campos abaixo de "Ponto Quente" para centralizar o ponto de referência.

← →

Tamanho: 42 x 42

Ponto quente: 0 x 0

Mostrar ponto quente

Mostrar ponto da acção

x1 x2 x4 x8

Não se esqueça de marcar a caixa "Mostrar ponto quente".

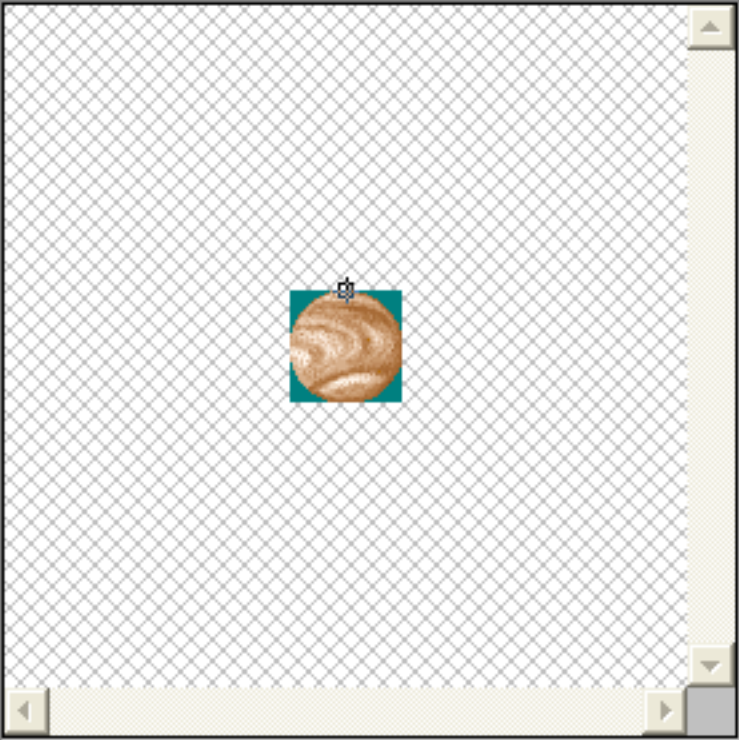
Ir Para

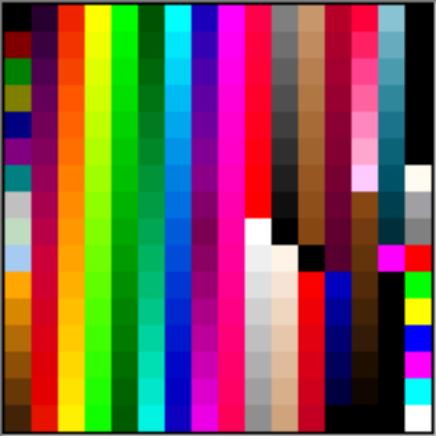
ÚTIL



Editor de Imagens

Edição Opções





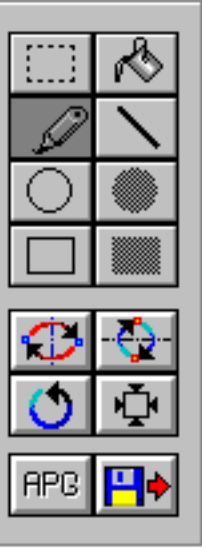
Transparente

Cor transparente

Aumentar

Mostrar ponto quente

Mostrar ponto da acção



APG

Tamanho

x

Ponto quente

x

Ir Para

ÚTIL



Editor de Imagens

Edição Opções

The image editor window features a central grid with a small image of a planet. To the right is a color palette and a toolbar with icons for selection, drawing, and transformation. Below the grid are input fields for size and hot spot, and a set of zoom controls.

Tamanho: 42 x 42

Ponto quente: 21 x 21

Aumentar: x1 x2 x4 x8

Mostrar ponto quente

Mostrar ponto da acção

OK Cancelar Ajuda

Para concluir, clique em "OK".

Ir Para

ÚTIL



Editor de Animações

Edição

Animação

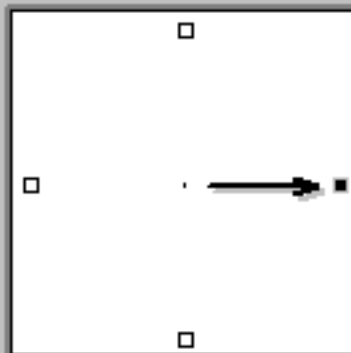
* Parado

Mudar o Nome

Número de Direcções

4 8 16 32

Direcção



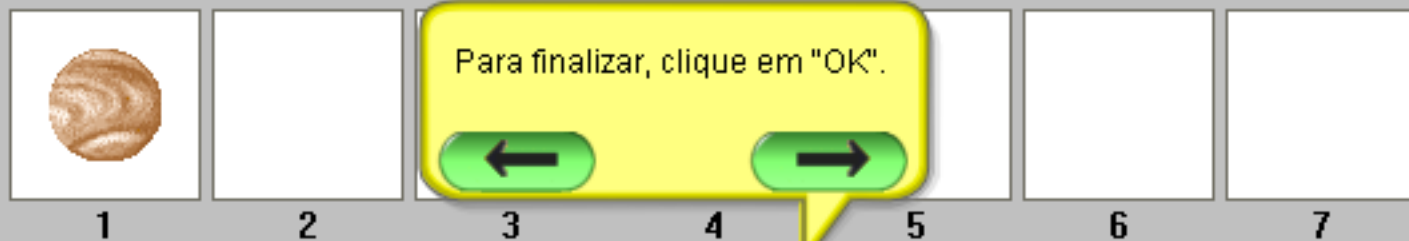
Repetição

1

Voltar ao quadro 1

Velocidade da animação

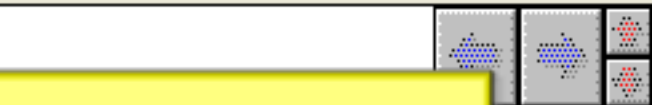
Valor



OK Cancelar Ajuda

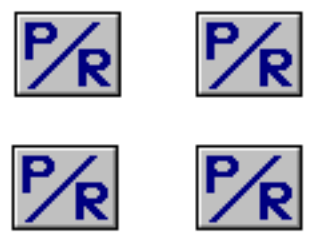
Ir Para

ÚTIL



Para visualizar o resultado, clique em "Jogo".

Repita os procedimentos com todos os objetos do palco.



Ir Para

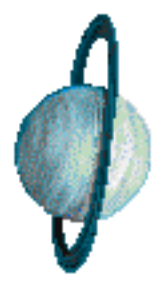
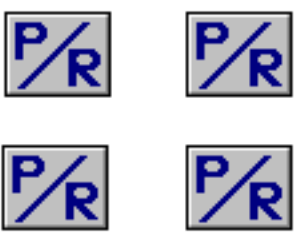
ÚTIL



- Editor de Guião
- Editor de Nível
- Execução Passo-a-Passo
- Editor de Eventos
- Passar para o Nível...
- Começar Jogo Como Finalizado
- Começar Nível Como Finalizado**



Em seguida, clique em "Começar Nível Como Finalizado".



Ir Para

ÚTIL

Observe que os objetos estão todos alinhados. Esta demonstração desta parte da construção do jogo terminou e já pode ser finalizada. Veja os passos seguintes da construção do jogo nas demonstrações posteriores.

