

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



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
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
- 12
 - Nova condição

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para fazer com que o foguete pare ao chegar em algum planeta.

Clique em "Nova condição".



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
- 12
 - Nova condição

Vamos inserir a condição que define o foguete na mesma posição de algum planeta. Tal condição terá como evento resultante o fato do foguete parar ao chegar neste planeta.

Nova Co X

Selecione o objecto:

Foguetão

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

Clique com o botão direito do mouse sobre o objeto que terá sua posição comparada. No caso, o objeto "Foguetão".



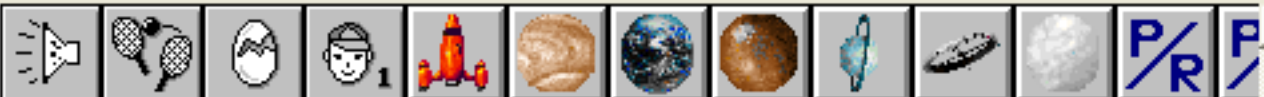
Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
- 12
 - Nova condição

Nova Condição

Em seguida, seleccione a opção "Posição".

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

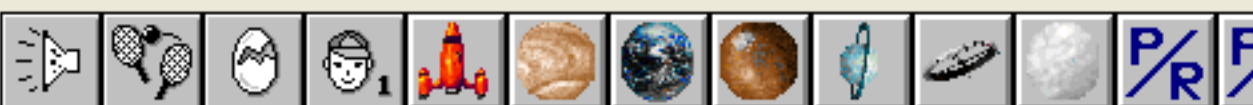
Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



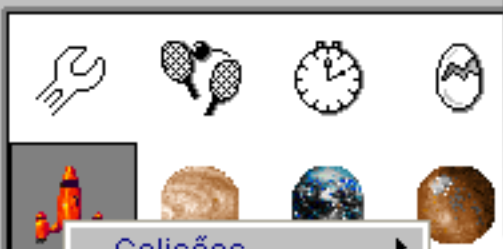
00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
- 12
 - Nova condição

Nova Condição

Selecione o objecto:



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

- Testar a posição de "Fogueteo"
- Comparar a posição X a um valor**
- Comparar a posição Y a um valor

Primeiramente, compararemos a coordenada X da posição do foguete. Por isso, clique em "Comparar a posição X a um valor".

Cancelar

Ajuda

IR PARA

Todos os eventos

- AJUDA
- INFO
- +
- 00:00
- ▶
- ⋮
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 300
 - + está parado
 - 9
 - Para cima, premir
 - + Posição X de
 - + está parad
 - 10
 - Para cima, premir "esquerda"
 - + Posição X de
 - + está parad
 - 11
 - Posição Y de
 - + Posição X de
 - 12
 - Nova condição

Comparar a posição X a um valor [X]

Escolha uma comparação:

Igual
 Inferior ou igual
 Superior
 Diferente
 Inferior
 Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK Cancelar Ajuda

Em seguida, clique em "Edição".

← →



IR PARA



Todos os eventos



AJUDA

INFO

8

- Para cima, premindo "Seta para baixo"
- + Posição Y de  <> 300
- +  está parado

+

00:00

▶

⋮


▶

9

- Para cima, premir 
- + Po
- + 

Comparar a posição X a um valor

10

- Pa
- es
- + Po
- + 

Comparar a posição X 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

OK

Cancelar

Ajuda

Clique em "Recolhe os dados sobre um objecto".

←

→



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA





INFO

+

00:00

▶

⋮

- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de  <> 30
 - +  está parado
- 9
 - Para cima, premir 
 - + Po
- 10
 - Pa
 - es
 - + Po
 - + 
- 11
 - Pc
 - + Pc
- 12
 - No

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:



Objecto activo 1

Clique com o botão direito do mouse sobre o objeto que terá os dados coletados. No caso, o planeta "Objecto activo 1".

Ajuda

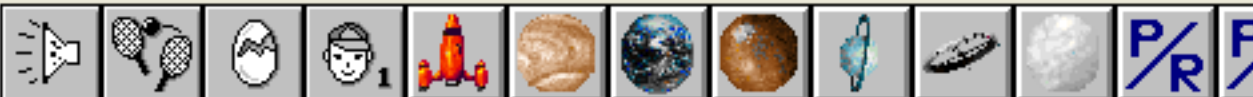
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premir
 - + Posição
- 10
 - Para cima, premir
 - + Posição
- 11
 - Para cima, premir
 - + Posição
- 12
 - Para cima, premir

Comparar a posição

Insira a expressão

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Selecione o objecto:

Selecione a opção desejada. No caso, a opção "Posição".

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

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA


INFO




00:00



- Para cima, premindo "Seta para baixo"

+ Posição Y de  <> 30+  está parado• Para cima, premir 

+ Po

- Para cima, premir 

+ Po

+ 


- Pa
- es

+ Po

+ 

- Pa
- es

+ Po

+ 

- Pa
- es

+ Po

• Po

+ Po

- Pa
- es

+ Po

• No

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Sele



Movimento ▶

Posição ▶

Animação ▶

Contar ▶

Valores ▶

Novamente ressaltamos que para coletar os dados da coordenada X da posição de um objeto, devemos clicar em "Coordenada Y". Isto se deve a um problema do Klik & Play.



Coordenada Y

Coordenada X

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

8	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima + Posição Y + est 	
9	<ul style="list-style-type: none"> • Para cima + Po + 	
10	<ul style="list-style-type: none"> • Pa es + Po + 	
11	<ul style="list-style-type: none"> • Pc + Pc 	
12	<ul style="list-style-type: none"> • No 	

Observe que, apesar de termos seleccionado a opção que se referia à coordenada Y, o Klik & Play coletou os dados da coordenada X.

Comparar a posição X a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

X['Objecto activo 1']

7 8 9 - Apagar

4 5 6 + Mod.

1 2 3 /

0 *

Recolhe os dados sobre um objecto

Síntaxe válida.

← →

Ajuda

OK Cancelar

OK Cancelar Ajuda

Clique em "OK" para finalizar.

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+



00:00

▶



⋮

▶



8

- Para cima, premindo "Seta para baixo"
- + Posição Y de  <> 300
- +  está parado



9

- Para cima, premir
- + Posição X de 
- +  está parado

10

- Para cima, premir esquerda"
- + Posição X de 
- +  está parado

11

- Posição Y de 
- + Posição X de 

12

- 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:

X['Objecto activo 1']

Edição

OK Cancelar Ajuda

Clique em "OK" para concluir.



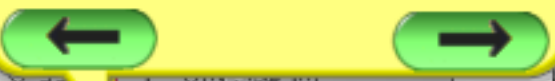
IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 					✓								
INFO	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado 					✓								
	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 					✓								
00:00	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 					✓								
	12	<ul style="list-style-type: none"> Posição X de = X() 													
	13	<ul style="list-style-type: none"> No condição 													

Para comparar a coordenada Y do foguete e do planeta, clique com o botão direito do mouse sobre a condição 12.



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 					✓								
INFO	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 					✓								
00:00	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição + Posição X de = X() 					✓								
	12	<ul style="list-style-type: none"> Posição 													
	13	<ul style="list-style-type: none"> Nova cc 													

Clique em "Inserir" para continuar.

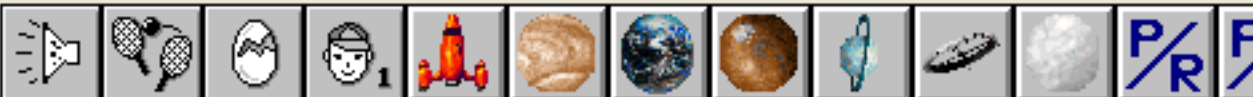


- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
- 12
 - Posição X de = X(")
- 13
 - Nova condição

Nova Condição

Selecione o objecto:



Foguetão

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



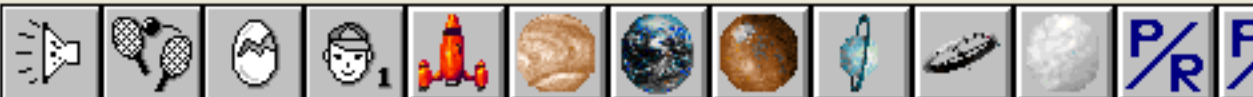
Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



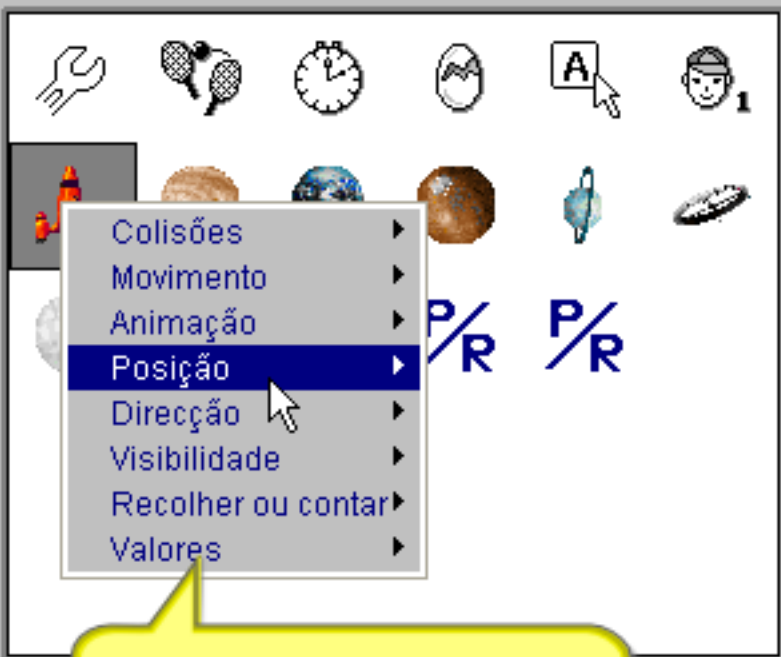
00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
- 12
 - Posição X de = X["
- 13
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:



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

Em seguida, seleccione a opção "Posição".

Ca

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos










AJUDA

INFO









00:00









- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de  <> 30
 - +  está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de  <> 40
 - +  está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de  <> 30
 - +  está parado
- 11
 - Posição Y de  = Y(")
 - + Posição X de  = X(")
- 12
 - Posição X de  = X(")
- 13
 - 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

Acesse a opção "Comparar a posição Y a um valor".

←
→

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+



00:00

▶



⋮

▶



8

- Para cima, premindo "Seta para baixo"
- + Posição Y de  <> 300
- +  está parado



9

- Para cima, premir
- + Posição X de  <> 300
- +  está parado


10

- Para cima, premir esquerda"
- + Posição X de  <> 300
- +  está parado

11

- Posição Y de  <> 300
- + Posição X de  <> 300

12

- Posição X de  <> 300

13

- Nova condição

Comparar a posição Y a um valor

Escolha uma comparação:

Igual Inferior ou igual Superior ou igual

Diferente Inferior Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK Cancelar

Clique em "Edição" para procurar o valor da coordenada Y da posição do planeta.



IR PARA

Todos os eventos








AJUDA

INFO



00:00



- 8 • Para cima, premindo "Seta para baixo"
- + Posição Y de  <> 300
- +  está parado
- 9 • Para cima, premir 
- + Po
- + 
- 10 • Pa
- es
- + Po
- + 
- 11 • Po
- + Po
- 12 • Po
- 13 • 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	-	Apagar	Verificar
4	5	6	+	Mod.	
1	2	3	/	Ajuda	
0	*	Recolhe os dados sobre um objecto		OK	Cancelar

OK

Ajuda

Em seguida, clique em "Recolher os dados sobre um objecto".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premir
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premir
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Para cima, premir
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 12
 - Para cima, premir
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 13
 - Nova condição

Comparar a posição

Insira a expressão

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Selecione o objecto:



Objecto activo 1

Na janela "Recolher os Dados Sobre um Objecto", clique com o botão direito do mouse sobre o objeto desejado. No caso, clique sobre o planeta "Objecto activo 1".

Ajuda

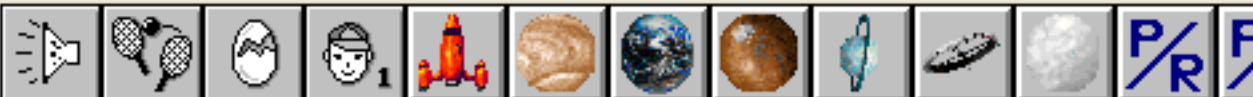
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premir
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premir
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Para cima, premir
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 12
 - Para cima, premir
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 13
 - Nova condição

Comparar a posição

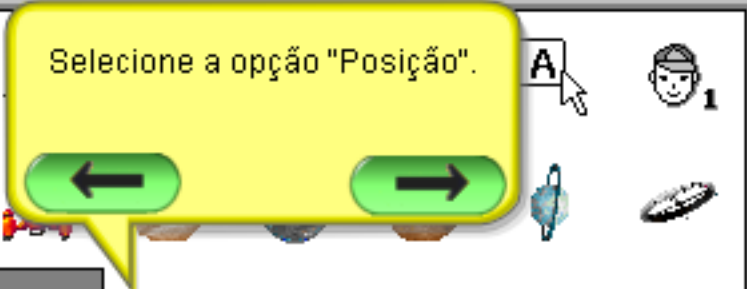
Insira a expressão

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Selecione o objecto:



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

Cancelar

Ajuda

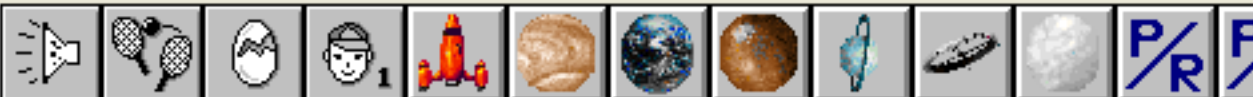
Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para baixo"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premir
 - + Posição **Comparar a posição**
- 10
 - Para cima, premir
 - + Posição **Insira a expressão**
- 11
 - Para cima, premir
 - + Posição
- 12
 - Para cima, premir
- 13
 - Nova condição

Comparar a posição

Insira a expressão

0

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

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleção

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

Apesar de estar interessado no valor da coordenada Y da posição do planeta, clique em "Coordenada X". Tal fato deve-se a um problema do Klik & Play que possui estas opções invertidas.

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



8

- Para cima, premindo "Seta para baixo"
- + Posição Y de < 300

9

- Para cima
- + Posição Y de < 300

10

- Posição Y de < 300
- + Posição Y de < 300

11

- Posição Y de < 300
- + Posição Y de < 300

12

- Posição Y de < 300

13

- Nova condição

Observe que os dados coletados referem-se à coordenada Y da posição do planeta.

Comparar posição Y a um valor

Insira a expressão para o cálculo:

Y['Objecto activo 1']

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

Síntaxe válida.

Verificar

Ajuda

OK

Cancelar

Para concluir, clique em "OK".



IR PARA

AJUDA

INFO























+

00:00

▶

⋮

Todos os eventos

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, premir + Posição X de  +  está parad 													
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premir esquerda" + Posição X de  +  está parad 													
11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  + Posição X de  													
12	<ul style="list-style-type: none"> Posição X de  													
13	<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:

Y['Objecto activo 1']
Edição

OK Cancelar Ajuda

Para finalizar, clique em "OK".

←
→

IR PARA		Todos os eventos																
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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 																	
13	<ul style="list-style-type: none"> Nova 																	

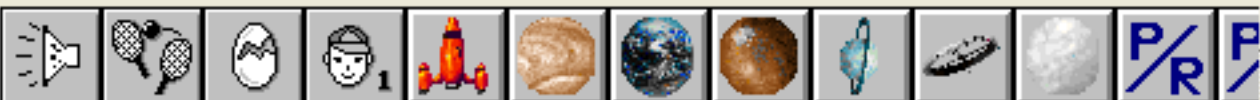
Agora vamos inserir a condição "Apenas uma acção quando o evento se repete". Esta condição serve para que o evento se realize apenas uma vez, pois uma vez que o foguete pare sobre o planeta, os dois primeiros eventos (coordenadas X e Y do foguete são iguais as coordenadas X e Y do planeta, respectivamente, ou seja, a posição é a mesma) serão atendidos até que o foguete volte a se deslocar.

Clique novamente com o botão direito do mouse sobre a condição 12.



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



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

Acesse a opção "Inserir".

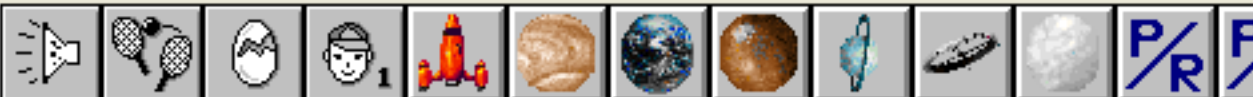
← →

- Editar
- Substituir
- Inserir**
- Apagar



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



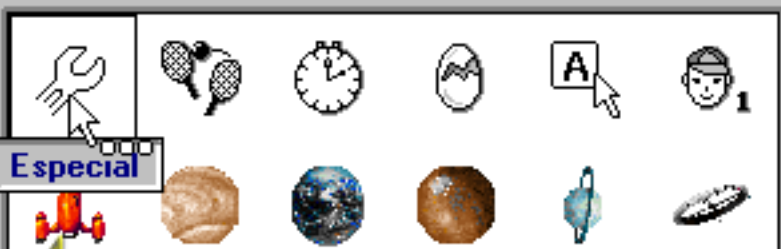
00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
- 12
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
- 13
 - Nova condição

Nova Condição

Selecione o objecto:



Especial

Na janela "Nova Condição", clique com o botão direito do mouse sobre a opção "Especial".



Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
- 12
 - Posição Y de = Y{"
 - + Posição X de = X{"
- 13
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

- Comparar dois valores gerais
- Condições de limite**
- Sempre/Nunca

Clique em "Condições de limite".

←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 8
 - Para cima, premindo "Seta para haixn"
 - + Posição Y de <> 30
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 40
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 30
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
- 12
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
- 13
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Comparar dois valores gerais

Condições de limite

Sempre/Nunca

Correr este evento uma vez

Apenas uma acção quando o evento se repete


















Repetir

Restringir acções

Cancelar
Ajuda

Em seguida, selecione a opção "Apenas uma acção quando o evento se repete".



IR PARA		Todos os eventos												
AJUDA	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado 												
INFO	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 												
00:00	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() 												
	12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 												
	13	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 												

Agora precisamos definir o que acontecerá quando as condições acrescentadas ocorrerem.

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



IR PARA

AJUDA

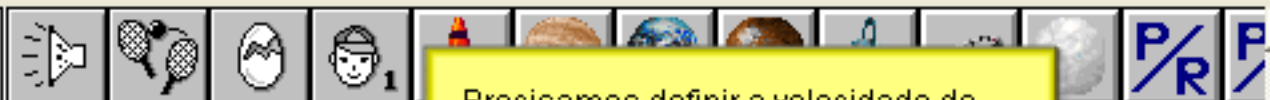
INFO



00:00



Todos os eventos



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"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete
13	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição

Precisamos definir a velocidade do foguete como sendo 0, para que este pare quando a sua posição for igual a do planeta.



Em seguida, clique em "Movimento".



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



IR PARA

AJUDA

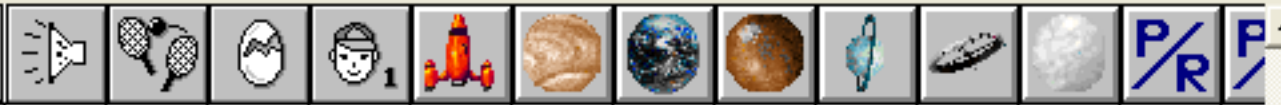
INFO



00:00



Todos os eventos



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"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento repete
13	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição

Selecione 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	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 					✓								
INFO	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 + está parado 													
00:00	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de + Posição X de 													
	12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de + Posição X de + Apenas uma acção repete 													
	13	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 													

Definir a velocidade...




























Insira a expressão (use a barra para os números)

0

Edição

Preencha o campo com o valor 0 e, em seguida, clique em "OK".

←
→

IR PARA		Todos os eventos														
AJUDA		8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado 													
INFO		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 					✓								
00:00		11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() 													
▶		12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 													
⋮		13	<ul style="list-style-type: none"> Nova condição 													

Observe que a velocidade do foguete foi definida como o desejado. Para a construção deste jogo, você deve repetir estes procedimentos para todos os planetas.

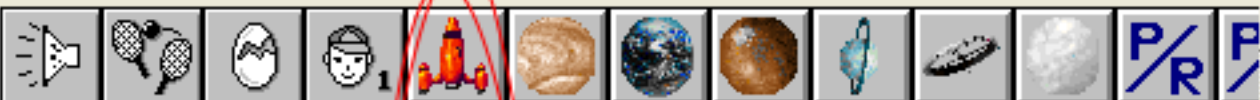
← →

Definir a velocidade para 0



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



12

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

13

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

14

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

15

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

16

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

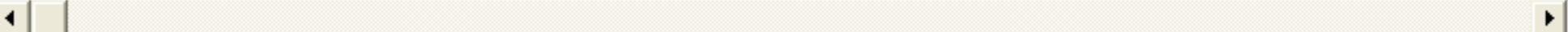
17

- Nova condição



Observe aqui como ficarão listados os eventos e as condições após o término dos procedimentos.

← →



IR PARA

Sair do Editor de Eventos

AJUDA

INFO



00:00



Para visualizar o resultado da construção do jogo até este momento, é preciso sair do editor de eventos. Para isto, clique em "IR PARA".
























12	<ul style="list-style-type: none"> ● Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 														
13	<ul style="list-style-type: none"> ● Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 								✓						
14	<ul style="list-style-type: none"> ● Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 								✓						
15	<ul style="list-style-type: none"> ● Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 								✓						
16	<ul style="list-style-type: none"> ● Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 								✓						
17	● Nova condição														



IR PARA AJUDA INFO

Ir Para o Editor de Guião

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

													
					✓								
					✓								
14		<ul style="list-style-type: none">• Posição Y de  = Y()+ Posição X de  = X()+ Apenas uma acção quando o evento se repete			✓								
15		<ul style="list-style-type: none">• Posição Y de  = Y()+ Posição X de  = X()+ Apenas uma acção quando o evento se repete			✓								
16		<ul style="list-style-type: none">• Posição Y de  = Y()+ Posição X de  = X()+ Apenas uma acção quando o evento se repete			✓								
17		<ul style="list-style-type: none">• Nova condição											




Quadro 1 Quadro 2

Clique em "Jogo" no menu de opções em "Editor de Guião".

← →

Quadro



Nível

- 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, acesse a opção "Começar Jogo Como Finalizado".

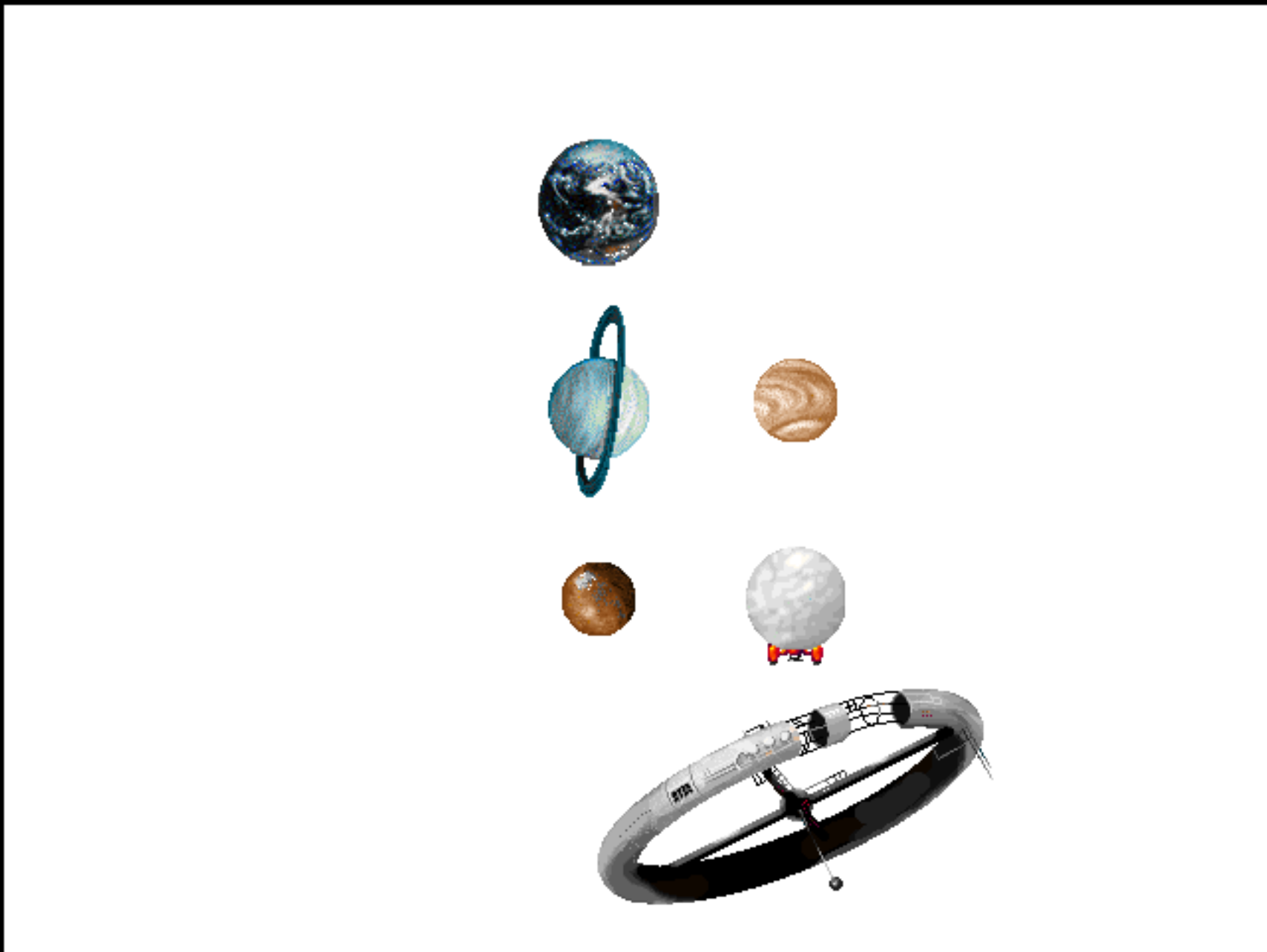
← →



Observe que o foguete avança, sem a necessidade do comando do jogador, para primeiro planeta. O jogo foi construído desta maneira para que não fossem utilizados um número muito grande de comandos em sua programação. Dessa forma, a construção do jogo tornou-se mais simples.

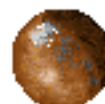
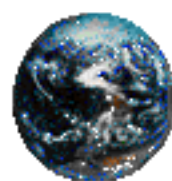


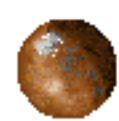


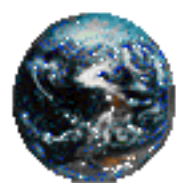


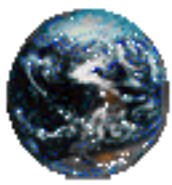
Observe também que o jogo ainda não está finalizado, por isso ainda possui alguns defeitos como, por exemplo, o fato do foguete permanecer atrás do planeta e não sobre o mesmo. Quando o jogo estiver finalizado, questões aparecerão no momento em que o foguete chegar em cada planeta. Se a resposta for correta, o jogador pode seguir rumo ao planeta Terra, caso contrário, voltará para o planeta de onde veio.

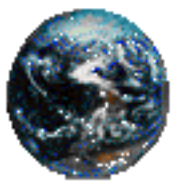
A partir do primeiro planeta, o jogador assume o controle do foguete, podendo optar em ir para cima ou para esquerda.













Siga para as próximas demonstrações da construção do jogo.

