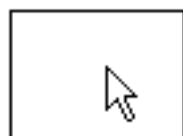


Ir Para

ÚTIL

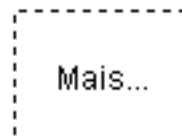
Quadro 1



Nível

Nível 1

Quadro 2



Mais...

Este jogo necessitará de apenas um nível. Portanto, seleccione o primeiro quadro para iniciar a edição.



Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para criar um jogo de perguntas e respostas. O jogo consistirá em controlar uma nave espacial que tem como objetivo chegar ao planeta Terra. Para cumprir esta meta, o jogador deverá controlar a nave pelos planetas e para seguir até a Terra deverá responder algumas perguntas.

Ir Para
UTIL

Para acessar o editor de nível,
clique sobre "Ir Para".

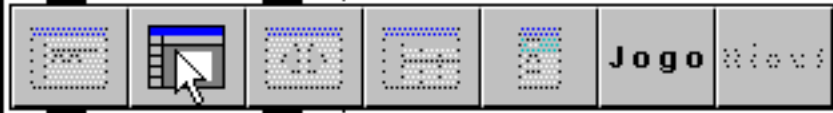


Ir Para

ÚTIL

Quadro 1

Quadro 2



Ir Para o Editor de Nível

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

← →



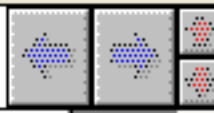
Em um primeiro momento, vamos adicionar todos os objetos ao palco sem nos preocuparmos com a posição destes.

Utilize a barra de rolagem para procurar os objetos que farão parte do jogo.



Ir Para

ÚTIL



14 - Máquinas Voadoras

Para inserir o foguete ao jogo, acesse a biblioteca "14 - Máquinas Voadoras".



Ir Para

ÚTIL



Foguetão

Dentre os itens desta biblioteca, seleccione a opção "Foguetão". Observe que este objeto faz parte da categoria "Objetos Ativos".

← →



Ir Para

ÚTIL



Foguetão

Após clicar sobre o objeto desejado, observe que o mesmo permanece "preso" ao cursor. Agora basta arrastá-lo para o palco.



Ir Para

ÚTIL



Para "soltar" o objeto no palco, basta clicar sobre o local desejado.

← →



Foguetão

Ir Para

ÚTIL



Para diminuir o tamanho do objeto escolhido, no caso do foguete, clique sobre o mesmo com o botão direito do mouse.



Fogueteão

Ir Para

ÚTIL



Ir Para
ÚTIL

Em seguida, acesse a opção "Redimensionar".



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



Redimensionar Objecto

100 % × 100 %

Memória

Este objecto: 4 K

Todos: 4 K

Ok

Cancelar

Na janela "Redimensionar Objecto" altere os dois campos como desejar. No caso, utilizaremos 50% nos dois campos.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Redimensionar Objecto

% × %

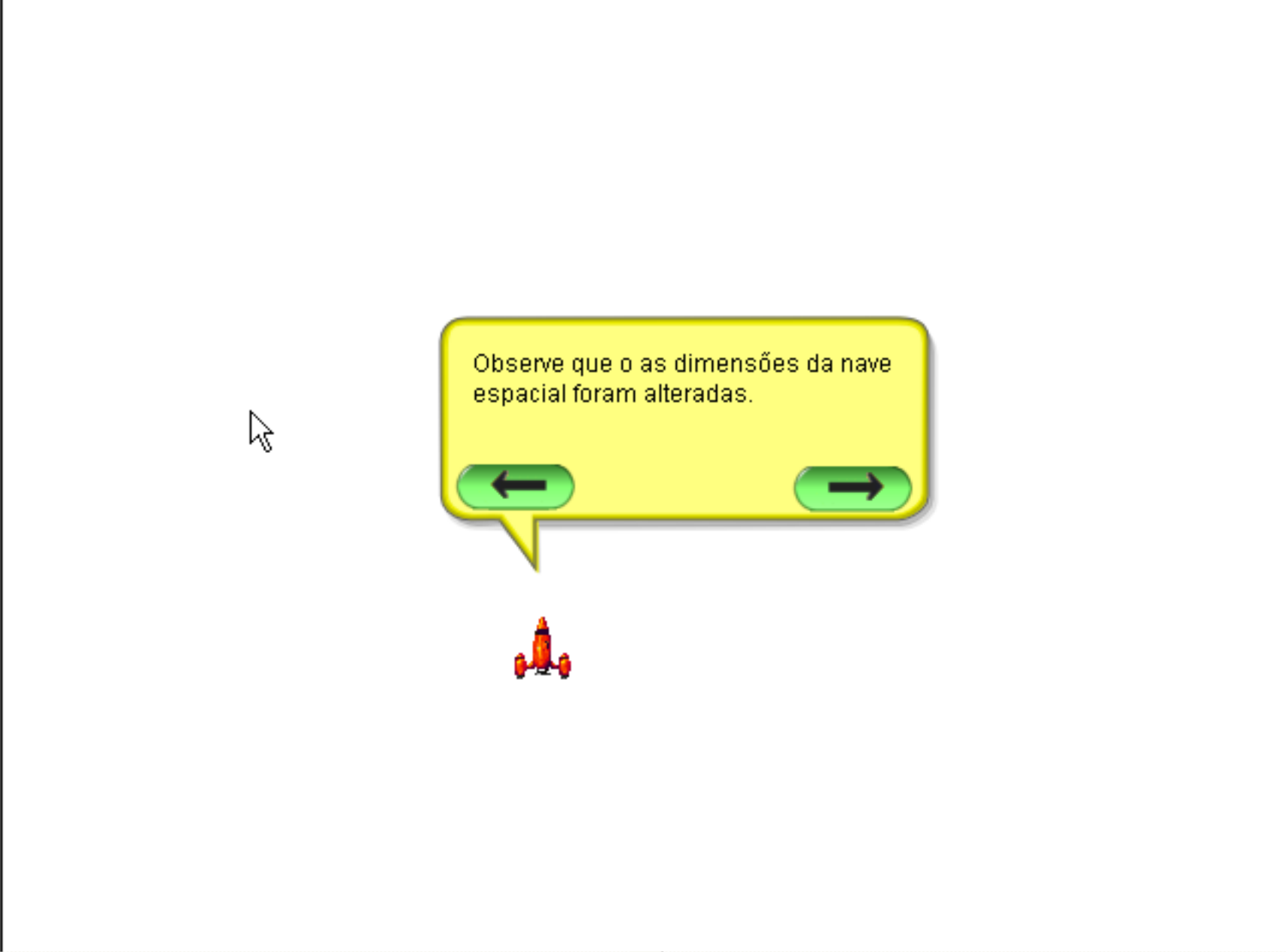
Memória
Este objecto: 2 K
Todos: 2 K

Para finalizar, clique em "OK".



Ir Para

ÚTIL

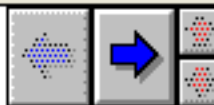


Observe que o as dimensões da nave espacial foram alteradas.



Ir Para

ÚTIL



13 - Espaço Exterior

Para inserir os planetas ao jogo, acesse a biblioteca "13 - Espaço Exterior".

← →



Ir Para

ÚTIL



Neptuno

Para acrescentar ao palco o objeto, basta clicar sobre a opção escolhida. Observe que estes itens fazem parte da categoria "Objetos de Fundo".



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Neptuno

Observe que, após selecionar o item desejado, o objeto "se prende" ao cursor.



Ir Para

ÚTIL



Neptuno

Repita os procedimentos para acrescentar outros objetos. No caso deste jogo, utilizaremos 5 planetas.

Arraste o objeto até o palco e clique sobre o local em que deseja que o item escolhido permaneça.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Neptuno



Júpiter 1





Júpiter 1



Ir Para

ÚTIL

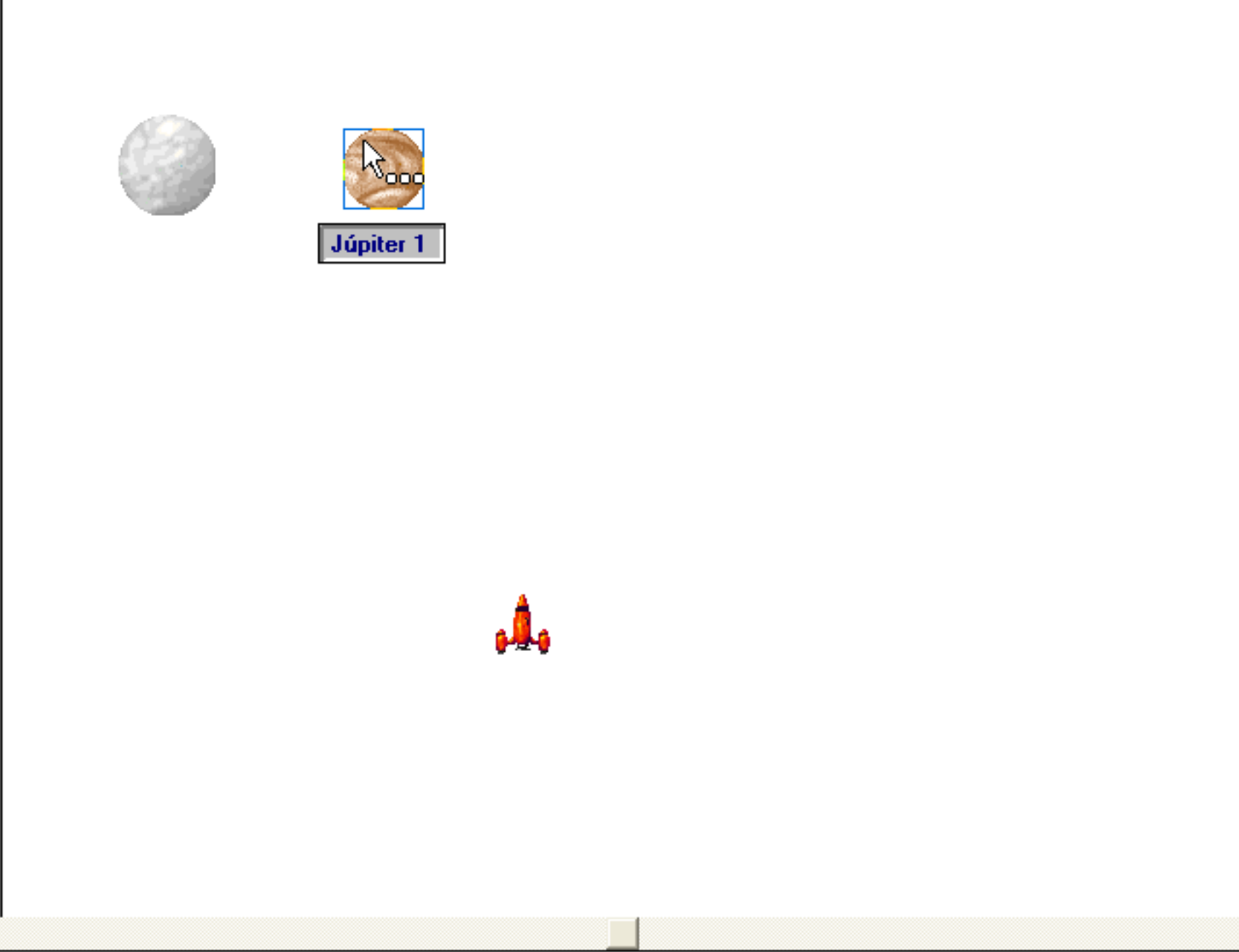


Vertical sidebar containing a scrollable list of object icons and utility buttons.

- Red alien
- Red alien
- Green alien
- Green alien
- Red rocket
- Red rocket
- Blue alien
- Blue alien
- Yellow alien
- Yellow alien

Ir Para

ÚTIL





Terra



Ir Para

ÚTIL



Terra



Ir Para

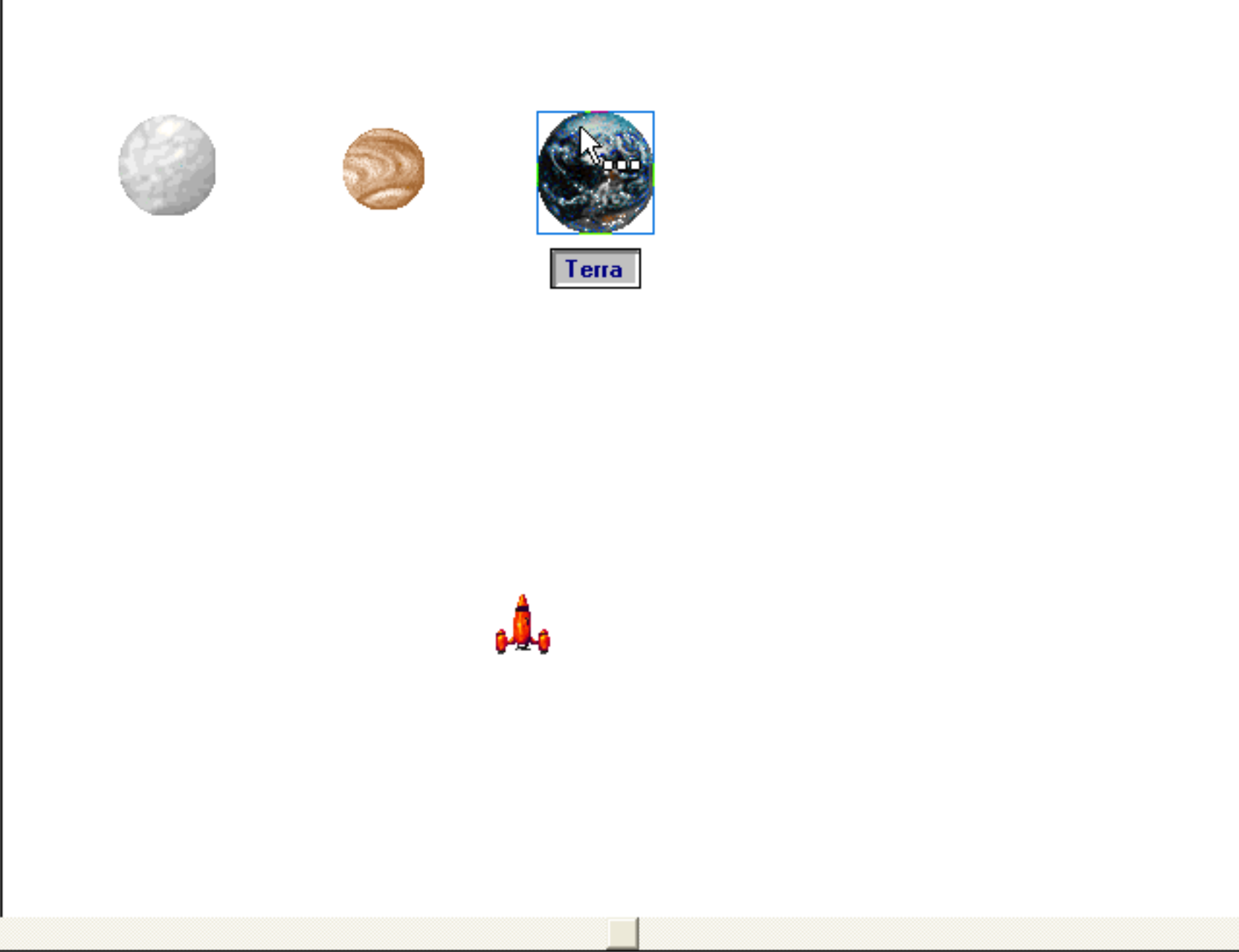
ÚTIL



Vertical sidebar containing a scrollable list of object icons and utility buttons.

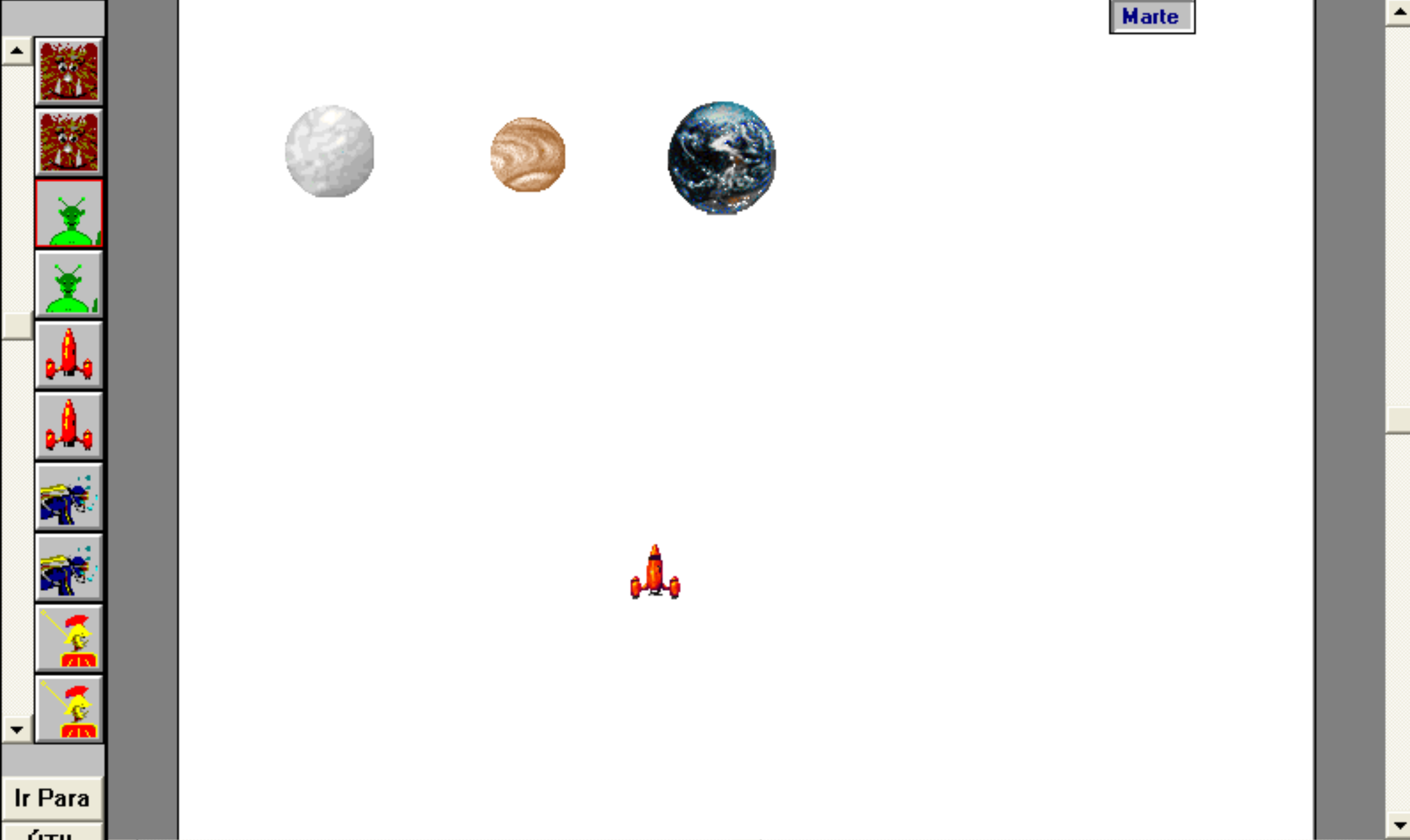
- Red and yellow alien
- Red and yellow alien
- Green alien
- Green alien
- Red rocket
- Red rocket
- Blue alien
- Blue alien
- Yellow alien
- Yellow alien

Buttons: Ir Para, ÚTIL





Marte



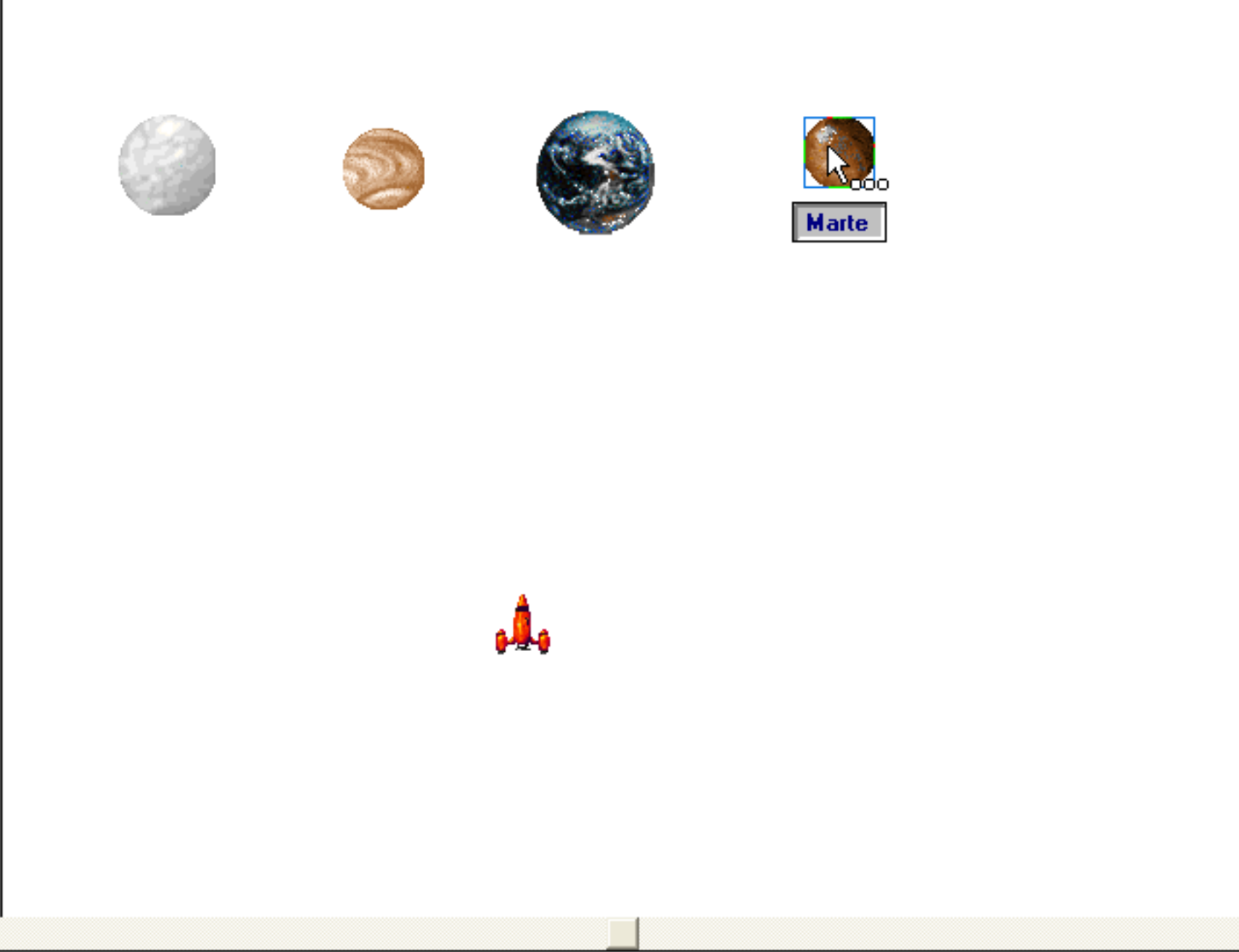


Marte



Ir Para

ÚTIL





Para visualizar mais opções desta biblioteca, clique sobre a seta azul.



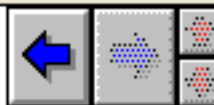
Ir Para

ÚTIL

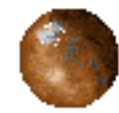
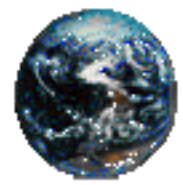
Nível 1



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Úrano



Ir Para

ÚTIL

Úrano

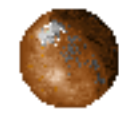
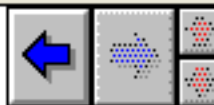


Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Úrano



Ir Para

ÚTIL



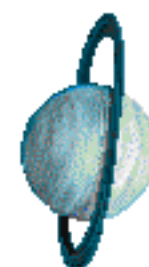
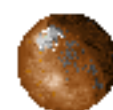
Ir Para

ÚTIL

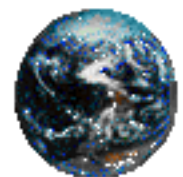
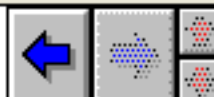


Neptuno

Para a construção deste jogo é necessário que os planetas façam parte da categoria "Objetos Ativos". Entretanto, os planetas fazem parte da categoria "Objetos de Fundo". Para transformar objetos de fundo em objetos ativos, clique com o botão direito do mouse sobre o item desejado.



Objetos ativos constituem todos os elementos que deslocam-se ou reagem a eventos durante o jogo. Objetos de fundo fornecem planos de fundo fixos e obstáculos durante o jogo.



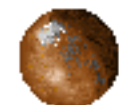
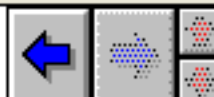
- Obstáculo
- Ver
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível**
- Redimensionar

Em seguida, selecione a opção "Novo Objecto de Nível".



Ir Para

ÚTIL



- Obstáculo
- Ver
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível**
- Redimensionar

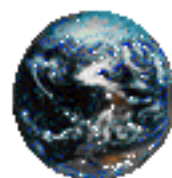
- Activo**
- Fundo
- Fundo Rápido

Selecione a opção "Activo".



Ir Para

ÚTIL



Objecto activo 1

O Klik & Play cria um objeto ativo idêntico ao objeto de fundo selecionado. Basta clicar sobre o local em que deseja que o novo objeto ativo permaneça.



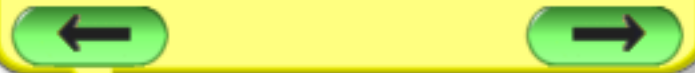
Ir Para

ÚTIL

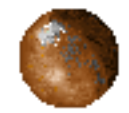
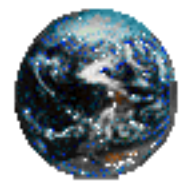
Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Objecto activo 1

Agora você já pode excluir o objeto de fundo anterior. Para isto, seleccione o objeto de fundo e, em seguida, pressione a tecla "Delete" do seu teclado.



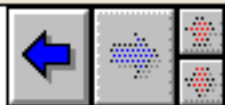
Neptuno



Ir Para

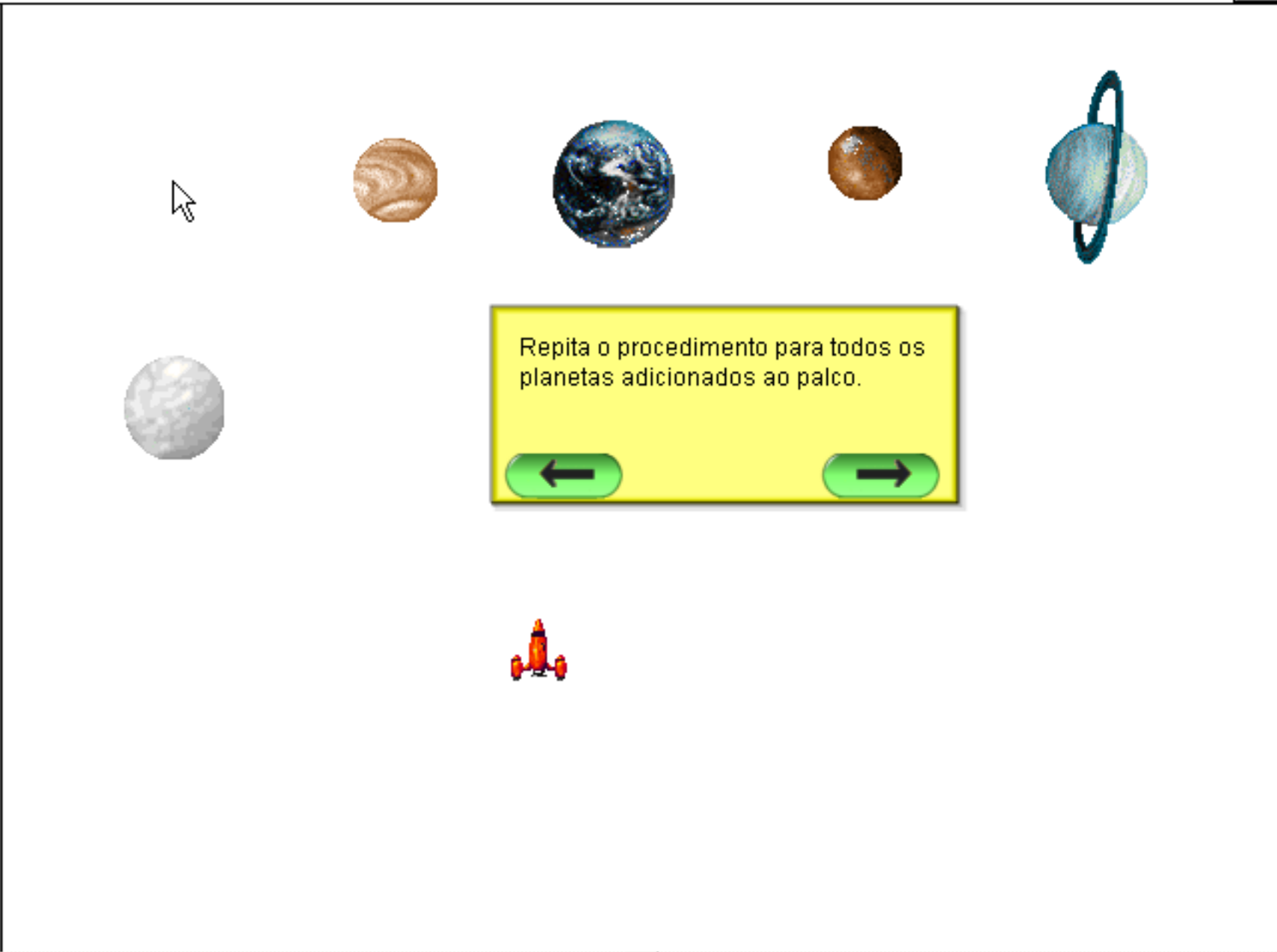
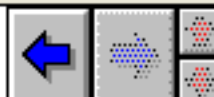
ÚTIL

ess Software
not for commercial
written permission





© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Repita o procedimento para todos os planetas adicionados ao palco.

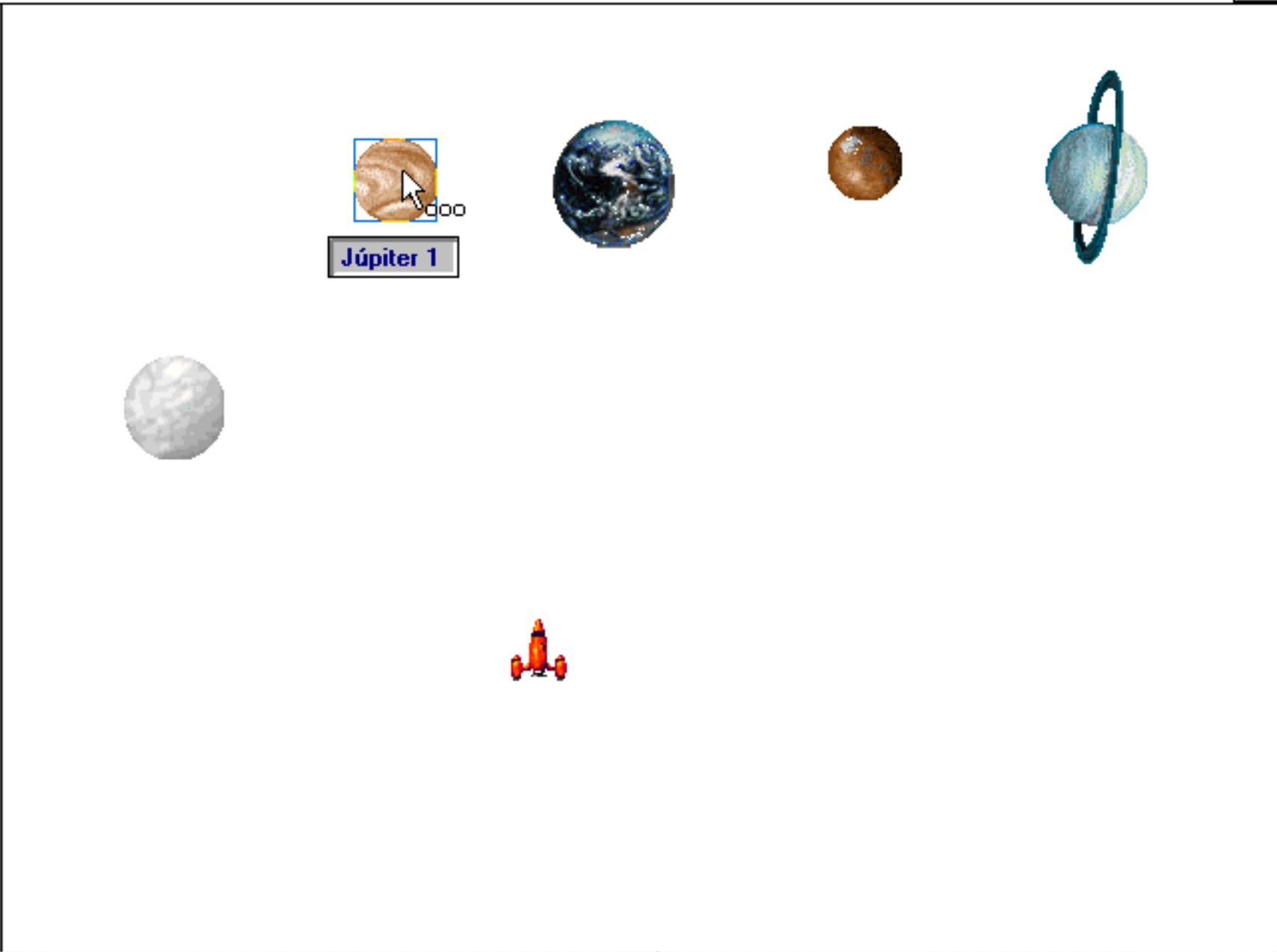
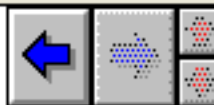


Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



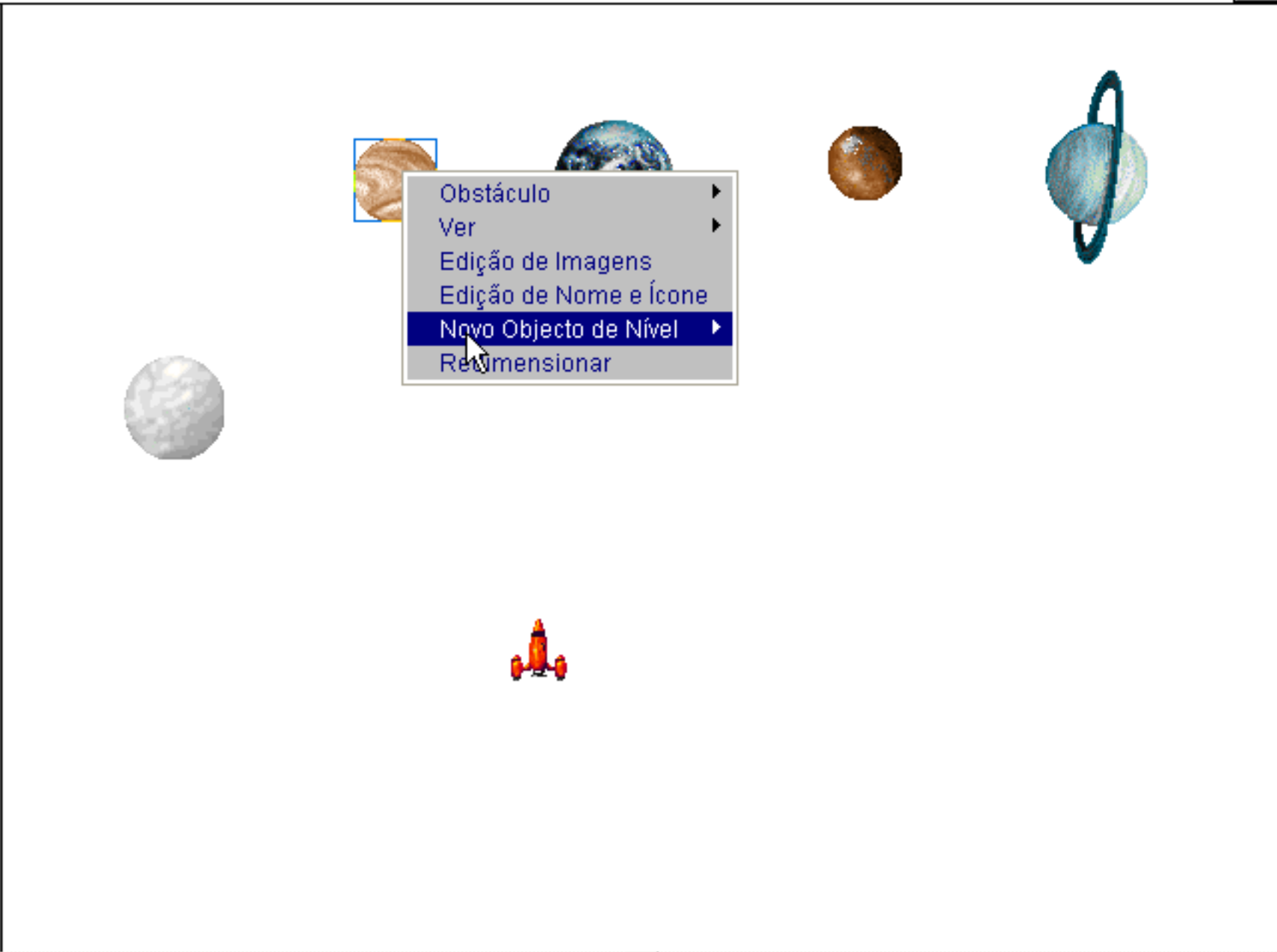
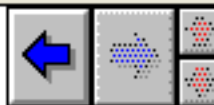
Júpiter 1

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



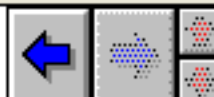
- Obstáculo ▶
- Ver ▶
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶**
- Redimensionar

Ir Para

ÚTIL

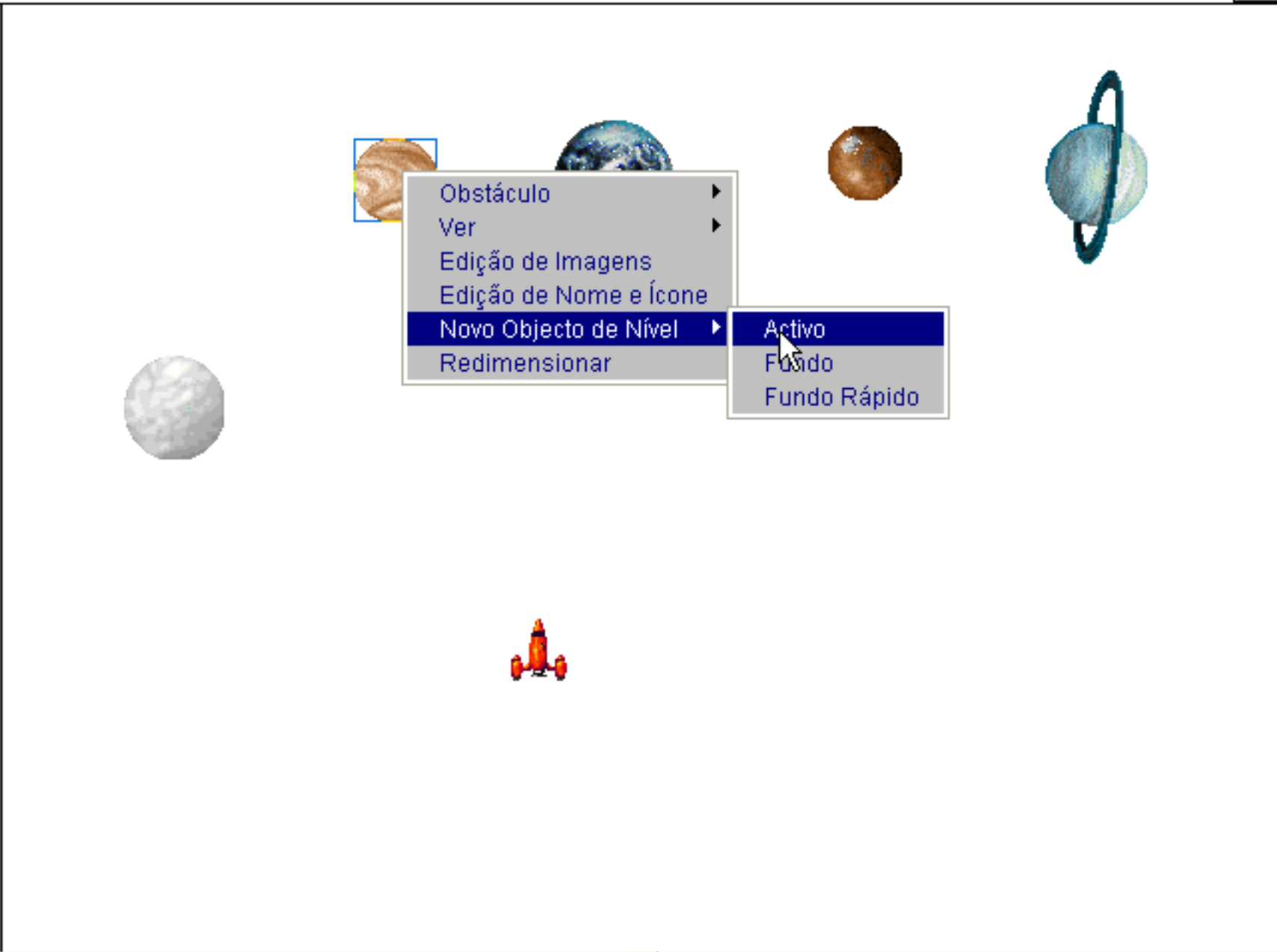


© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Ir Para

ÚTIL

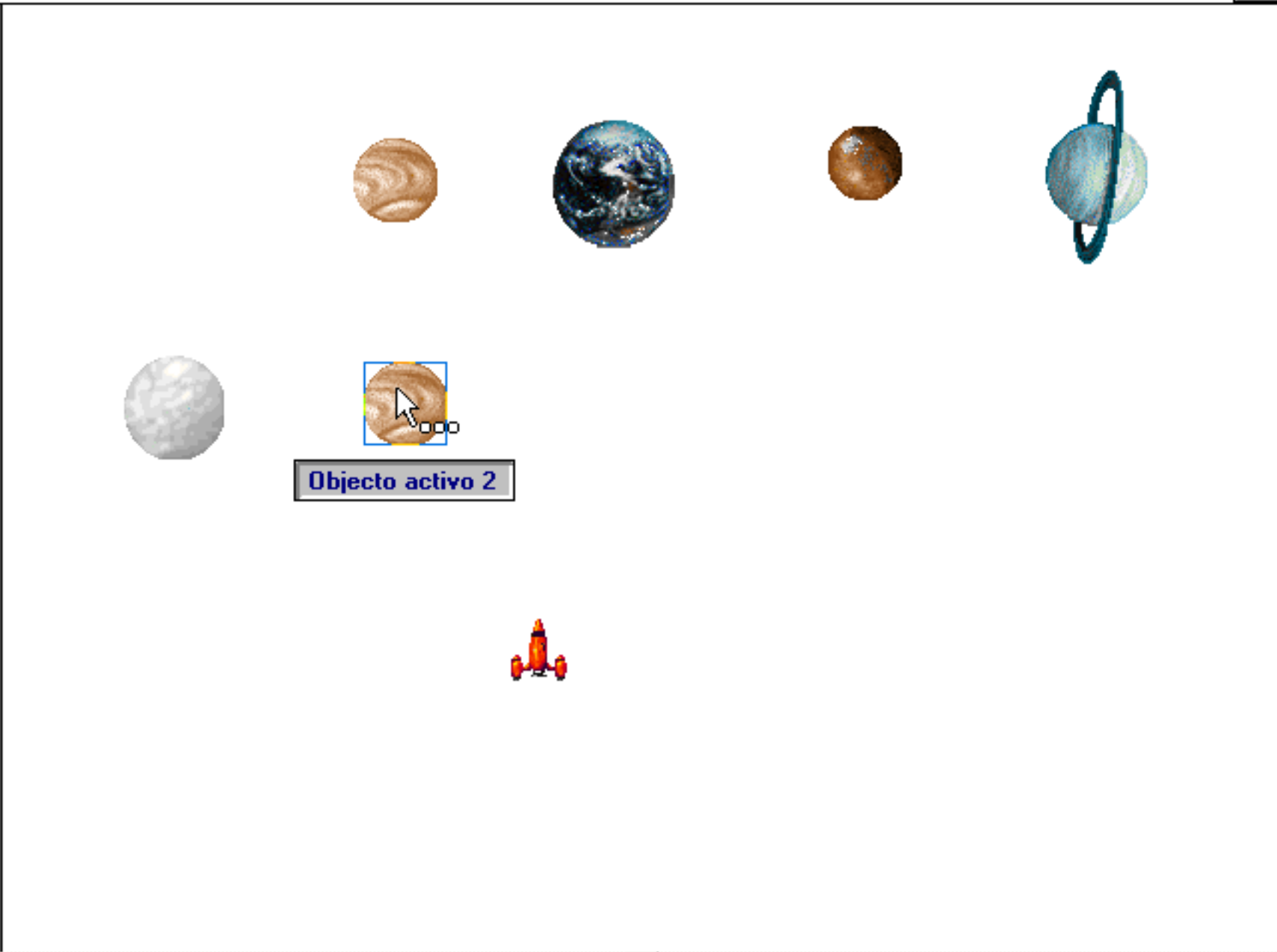
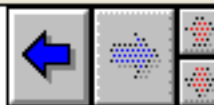


- Obstáculo
- Ver
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível**
- Redimensionar

- Activo**
- Fundo
- Fundo Rápido



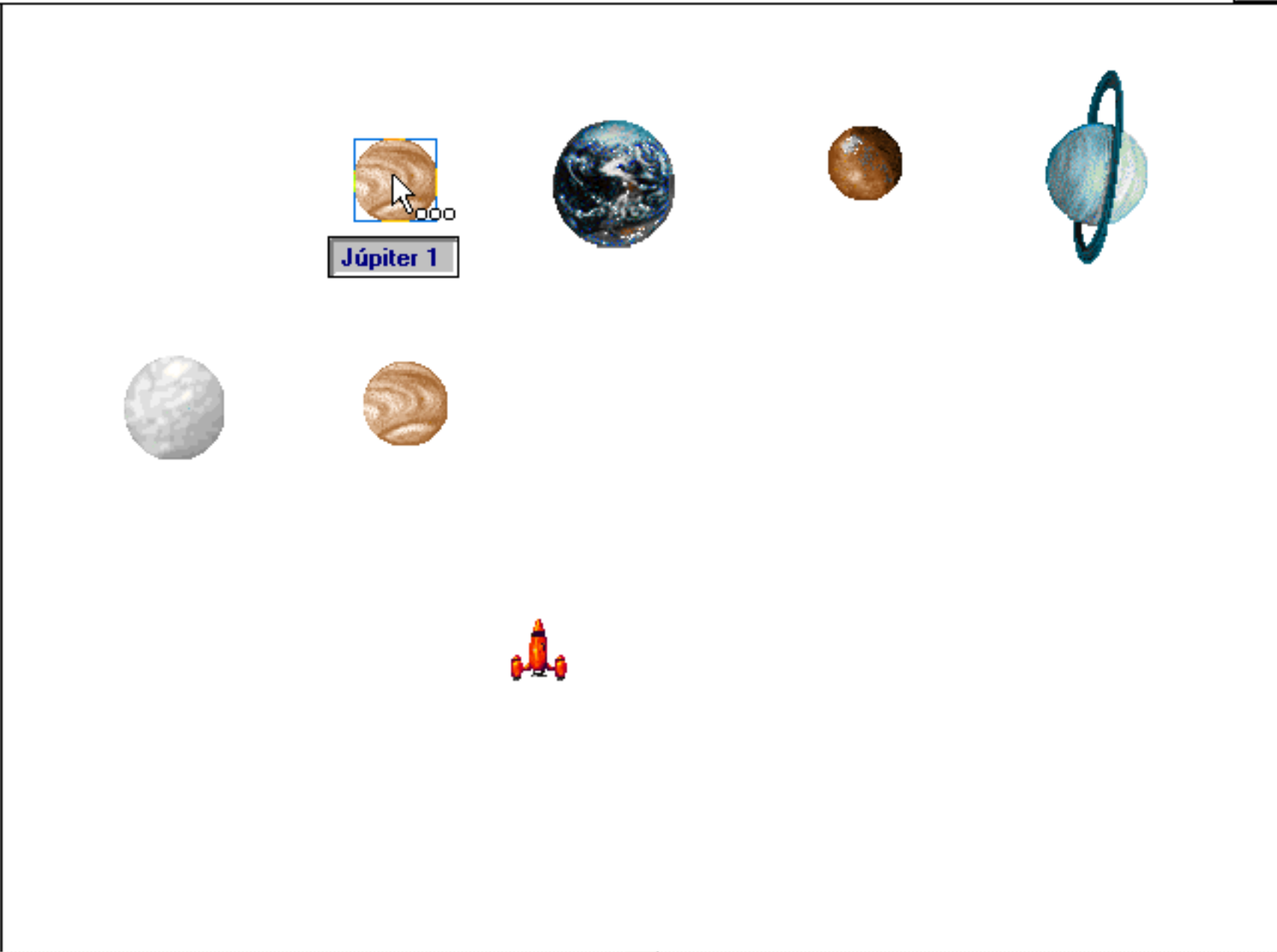
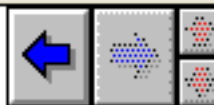
© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Ir Para
ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission

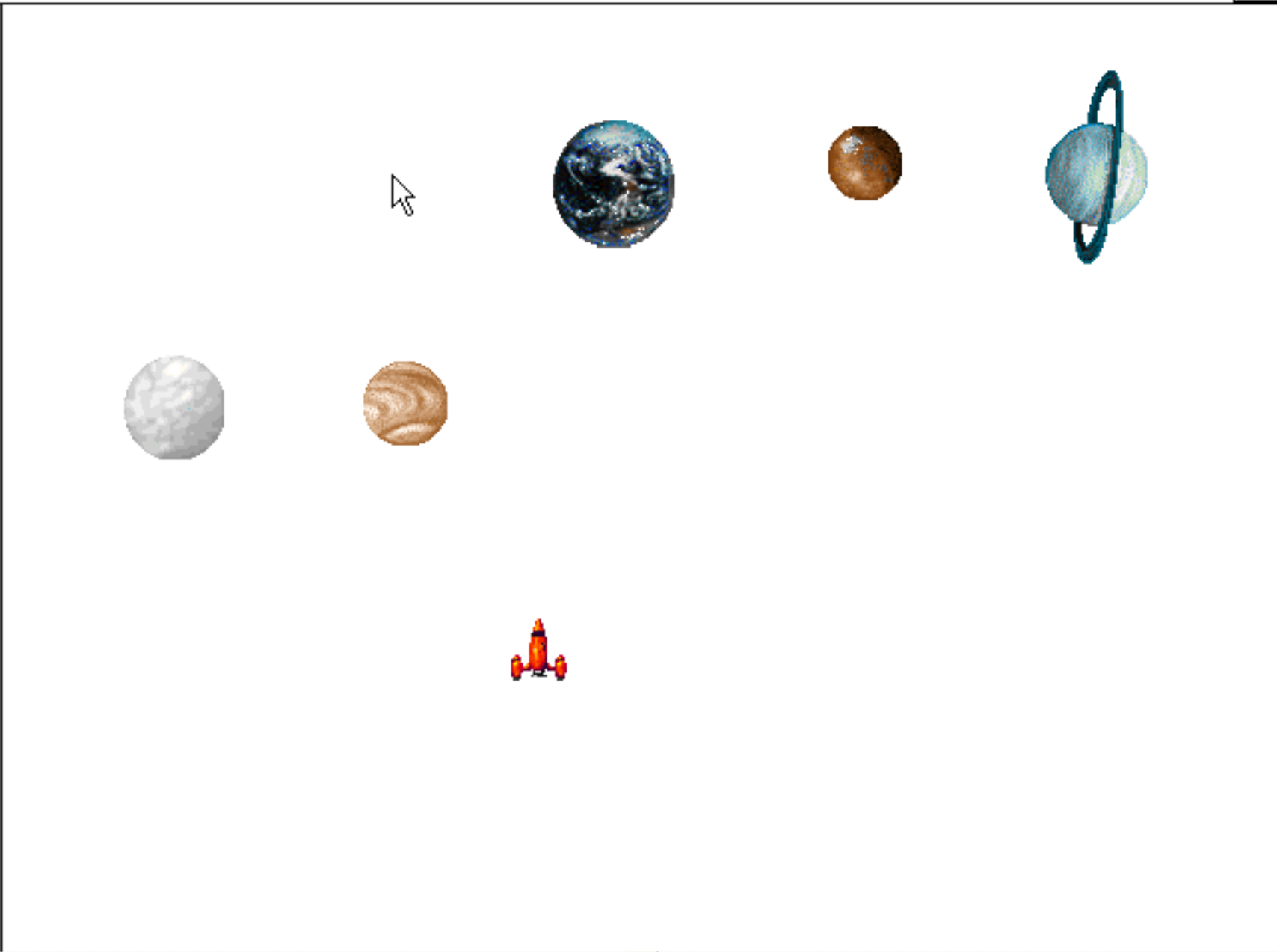
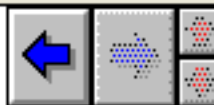


Júpiter 1

Ir Para
ÚTIL



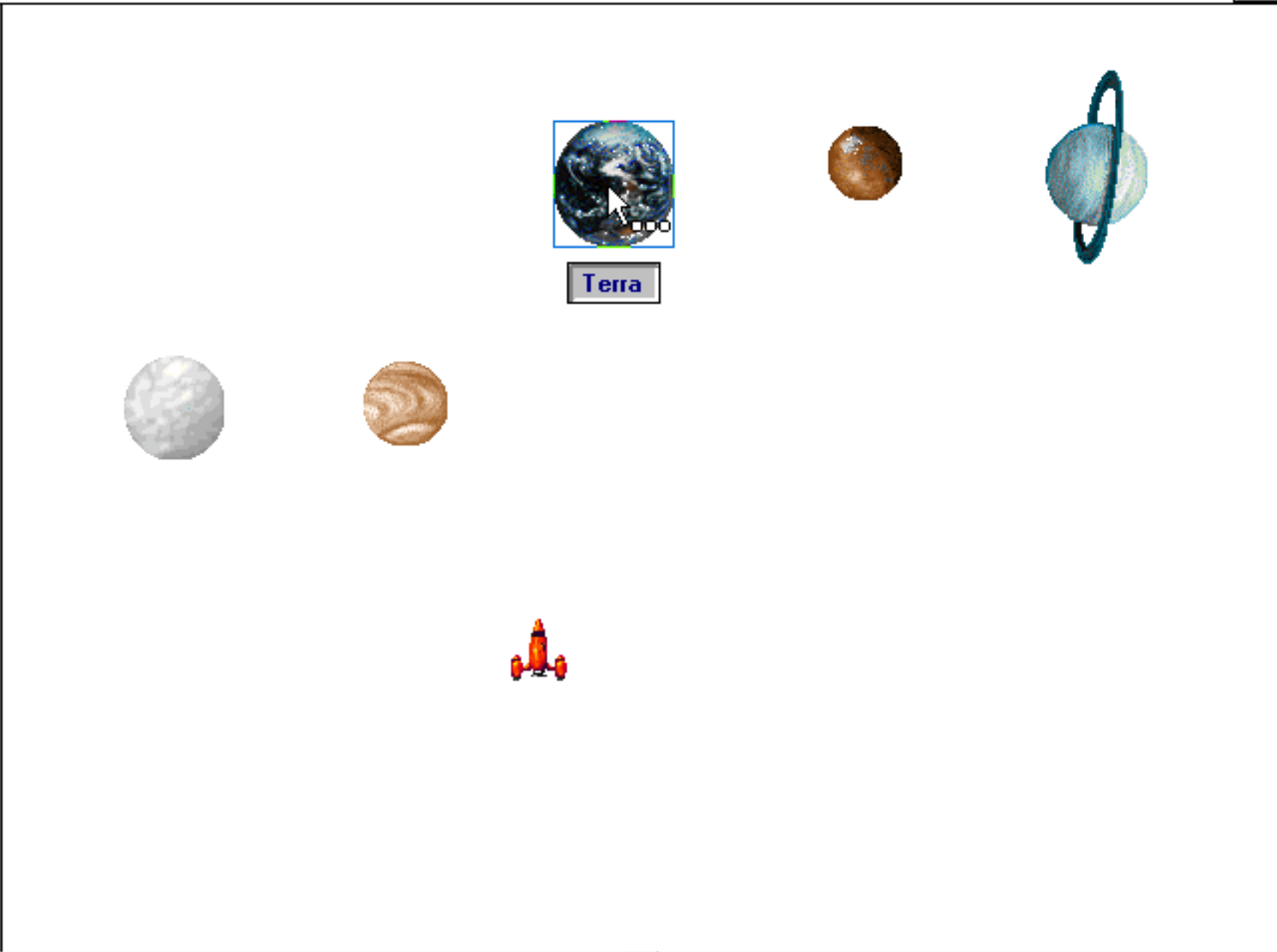
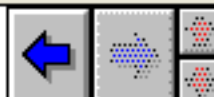
© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Ir Para
ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



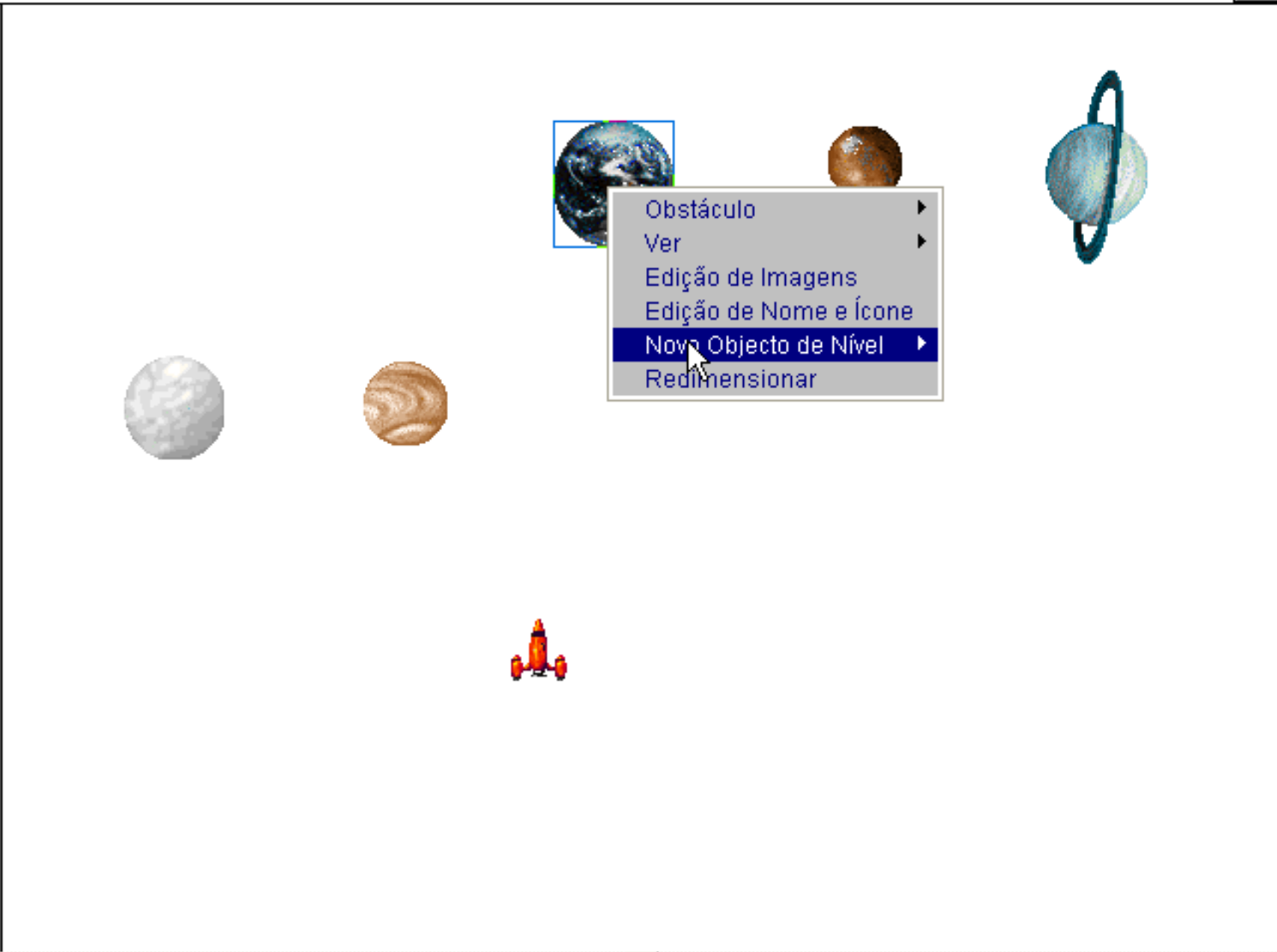
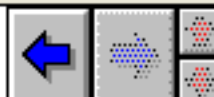
Terra

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



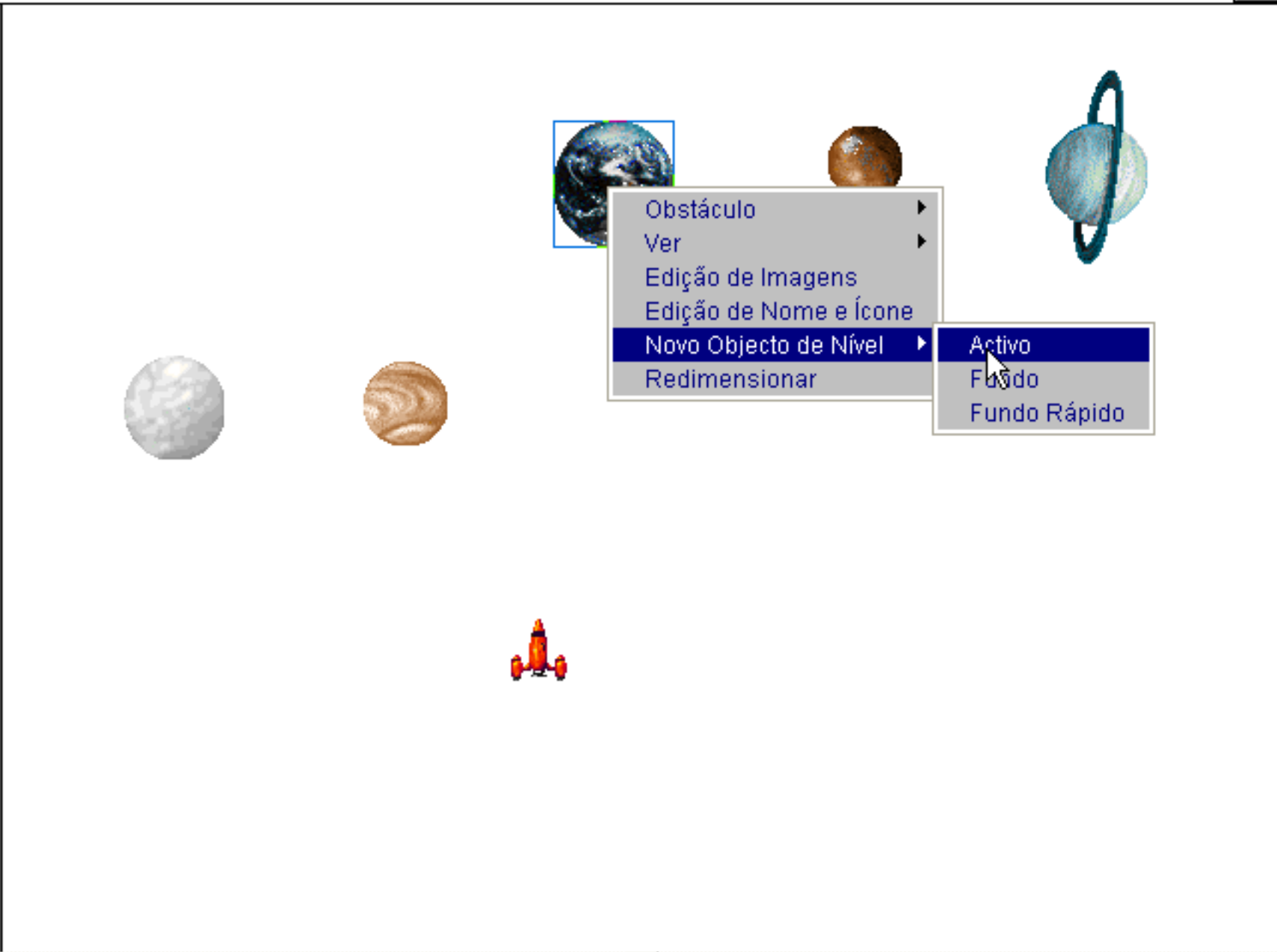
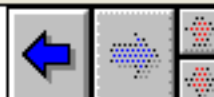
- Obstáculo ▶
- Ver ▶
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶**
- Redimensionar

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission

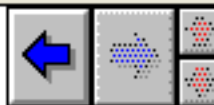


- Obstáculo ▶
- Ver ▶
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶**
- Redimensionar

- Activo**
- Fundo
- Fundo Rápido

Ir Para

ÚTIL



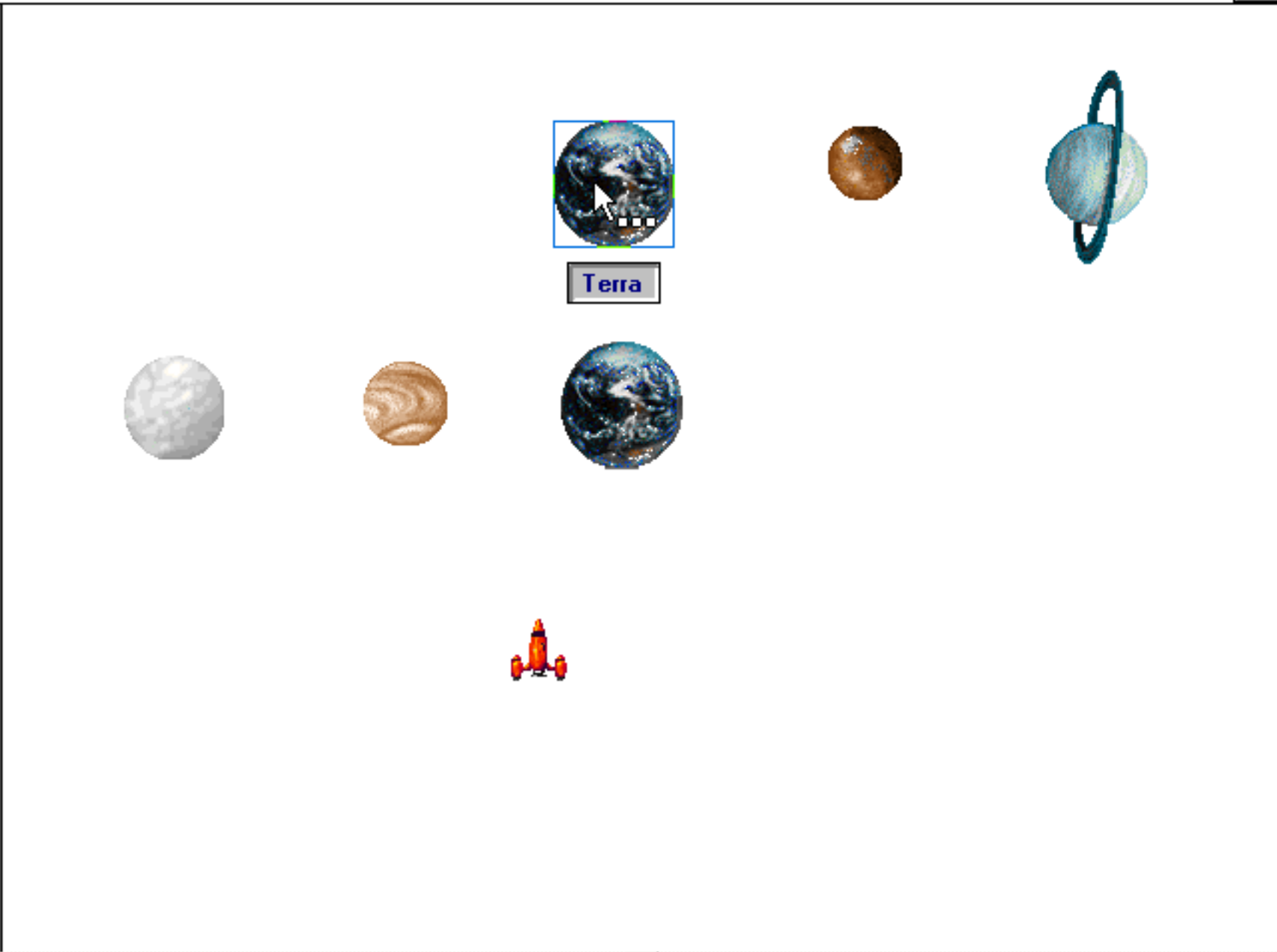
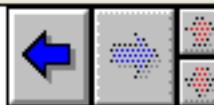
Objecto activo 3

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



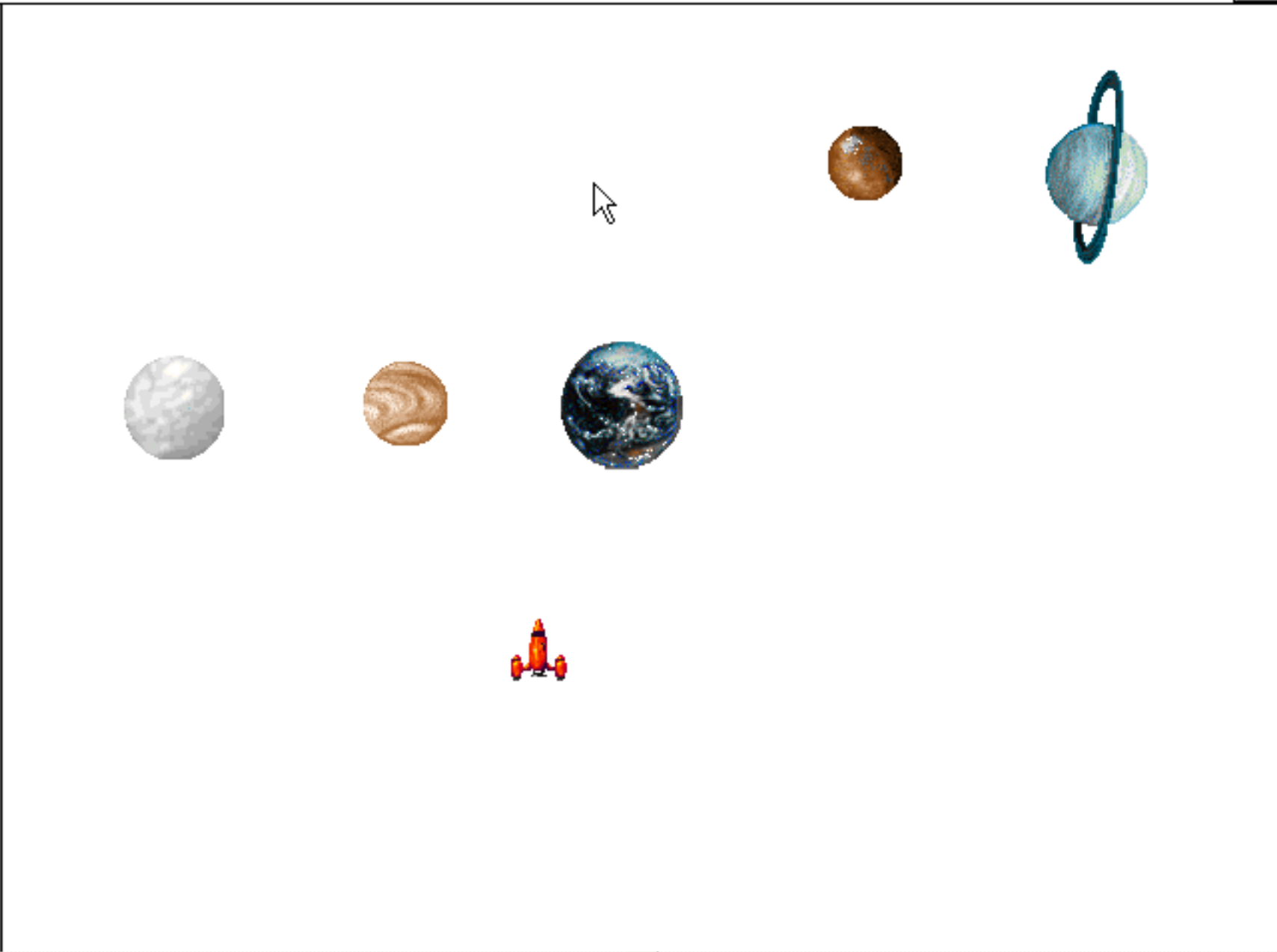
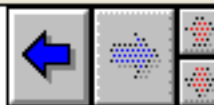
Terra

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission

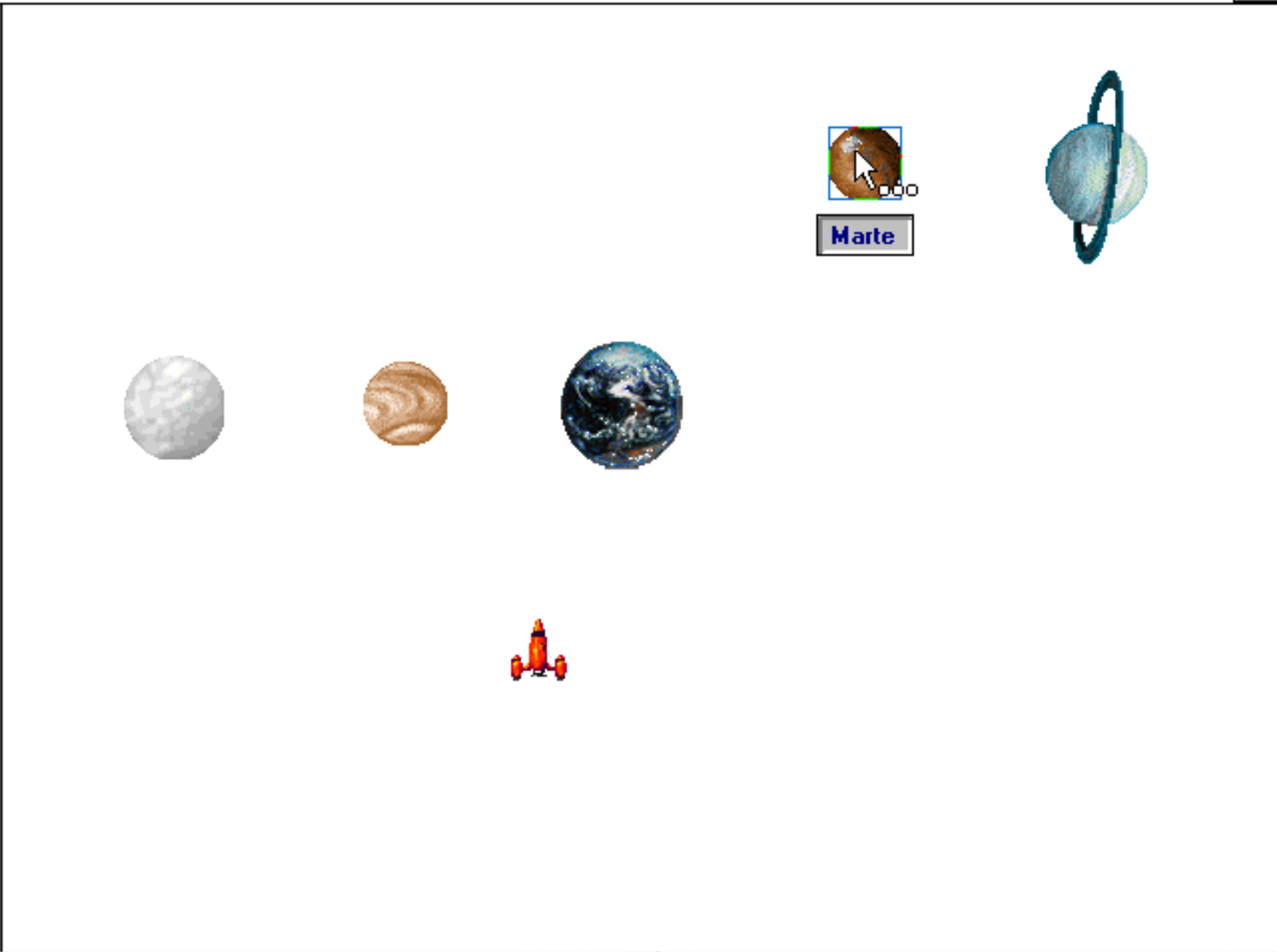
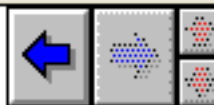


Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



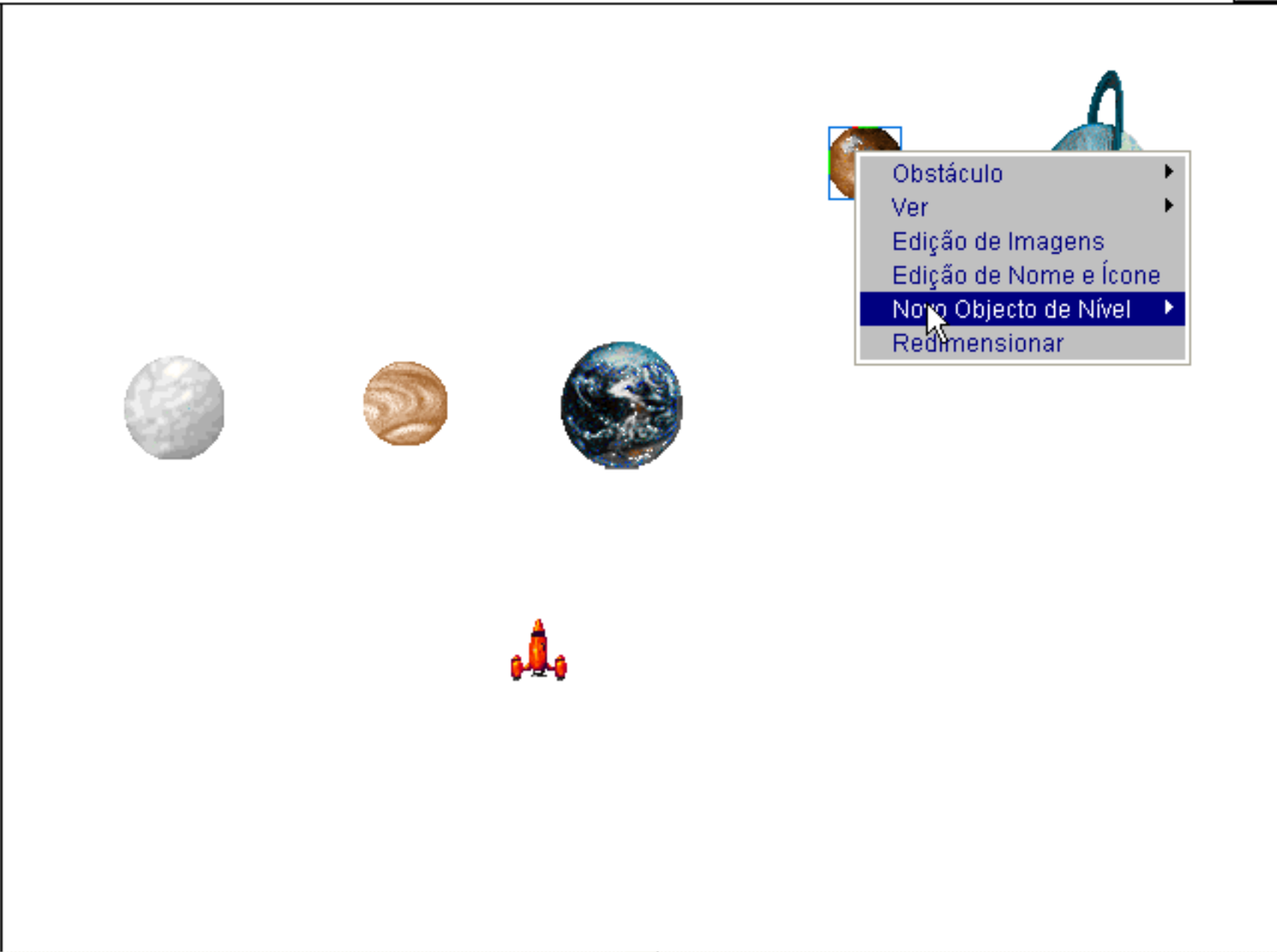
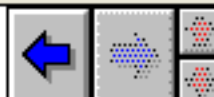
Marte

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



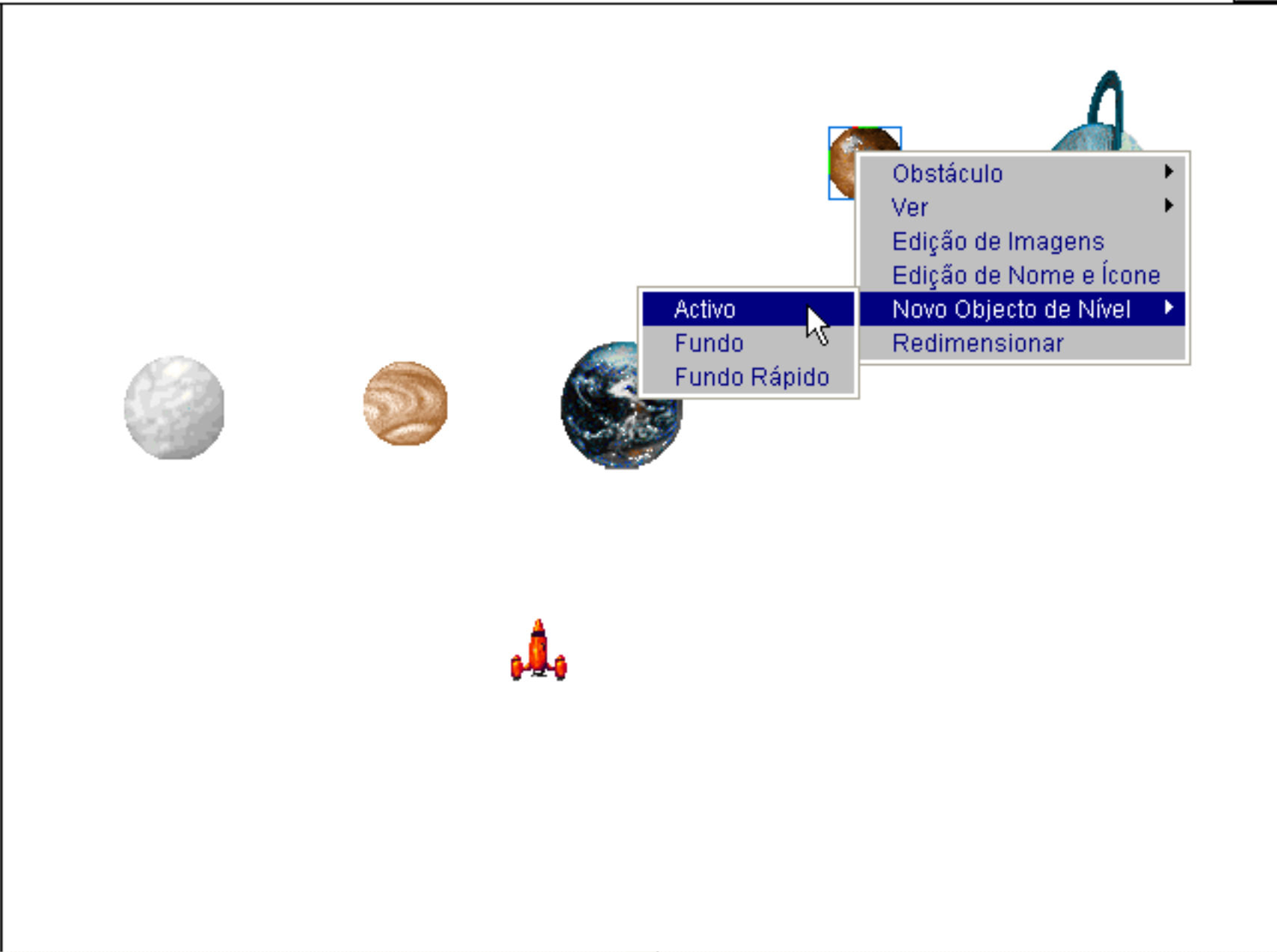
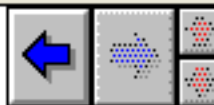
- Obstáculo ▶
- Ver ▶
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶**
- Redimensionar

Ir Para

ÚTIL



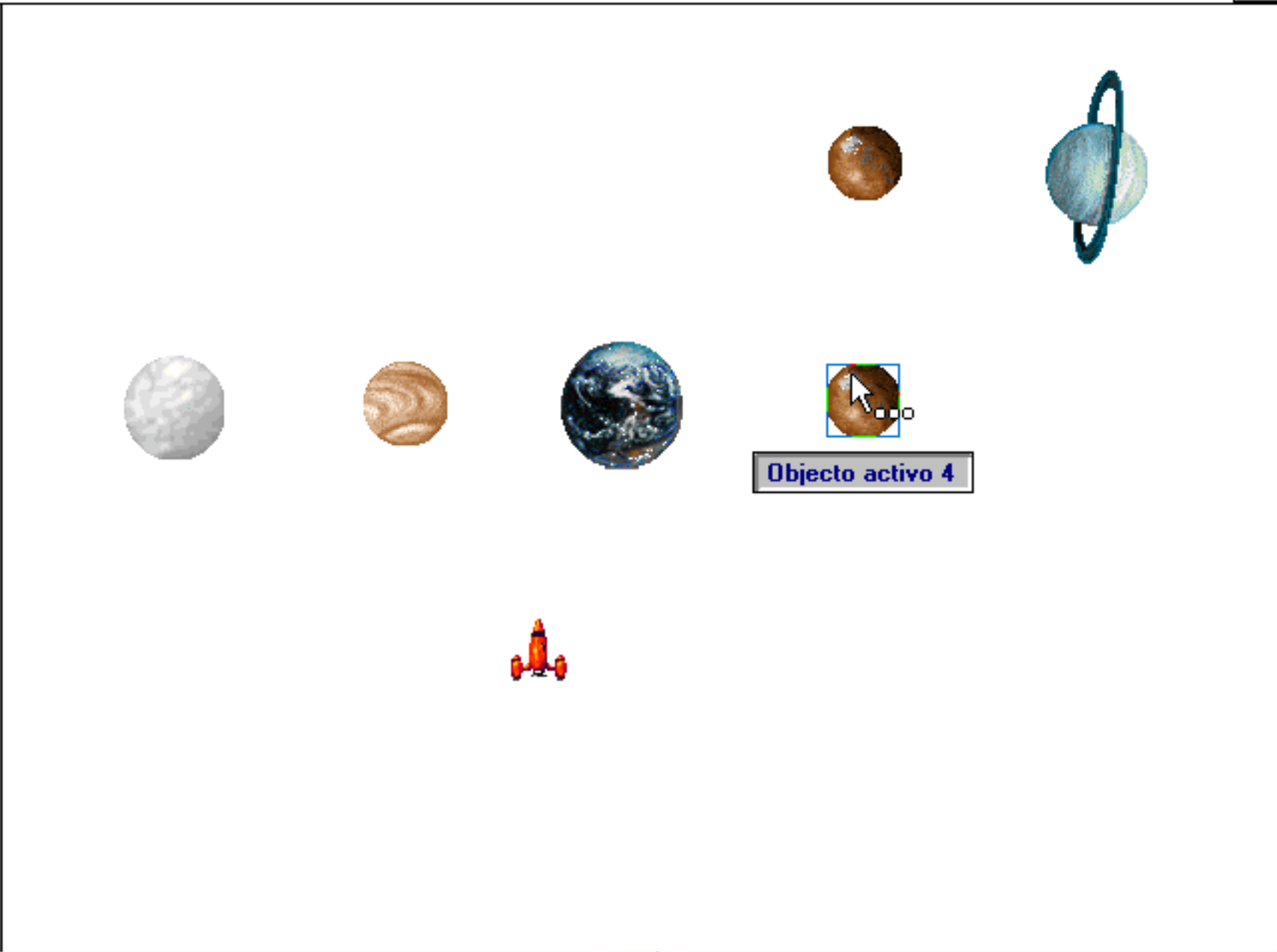
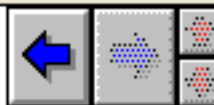
© Europress Software
Graphics are not for commercial use without written permission



Ir Para
ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



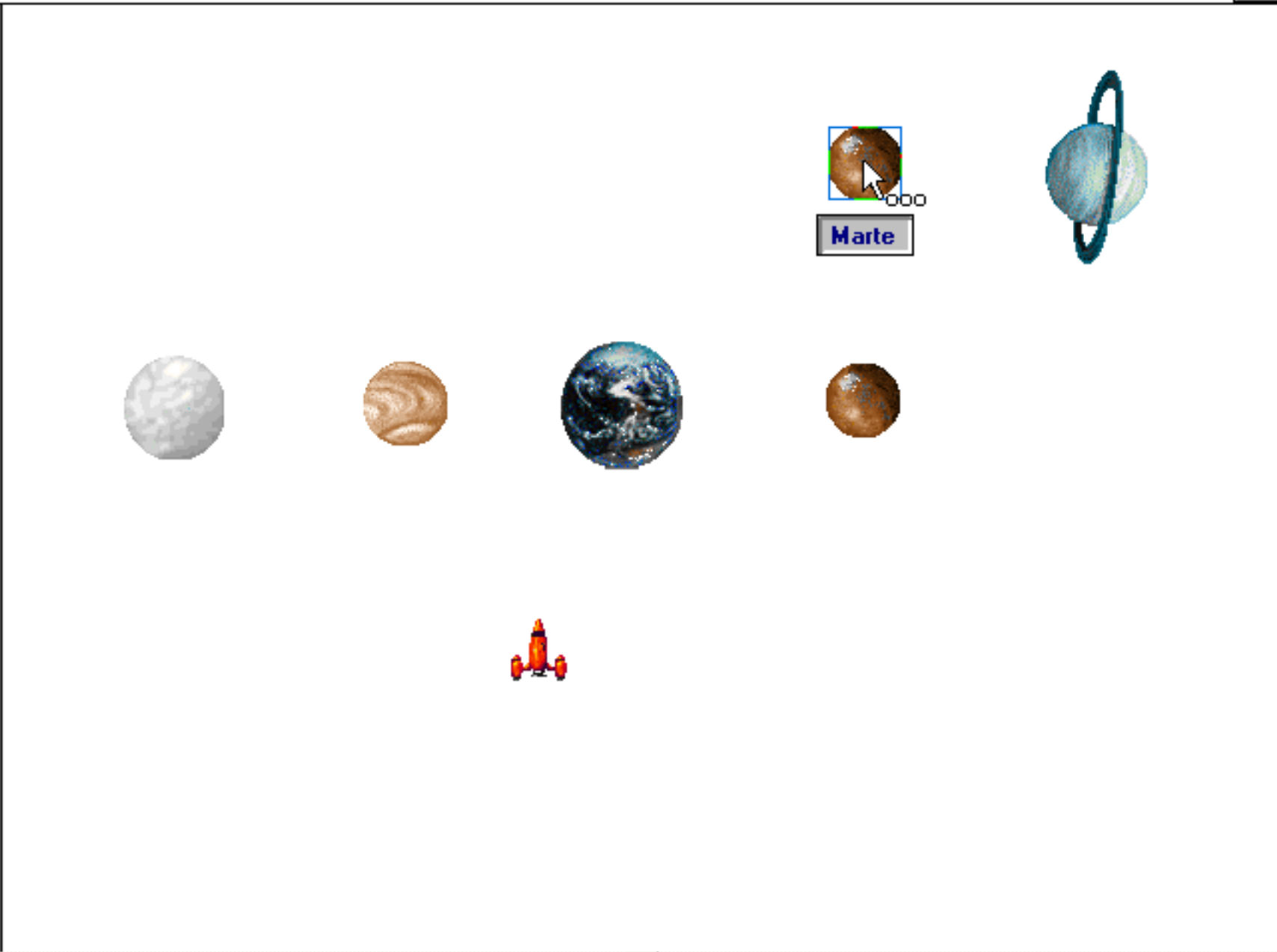
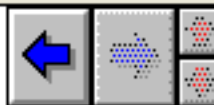
Objecto activo 4

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



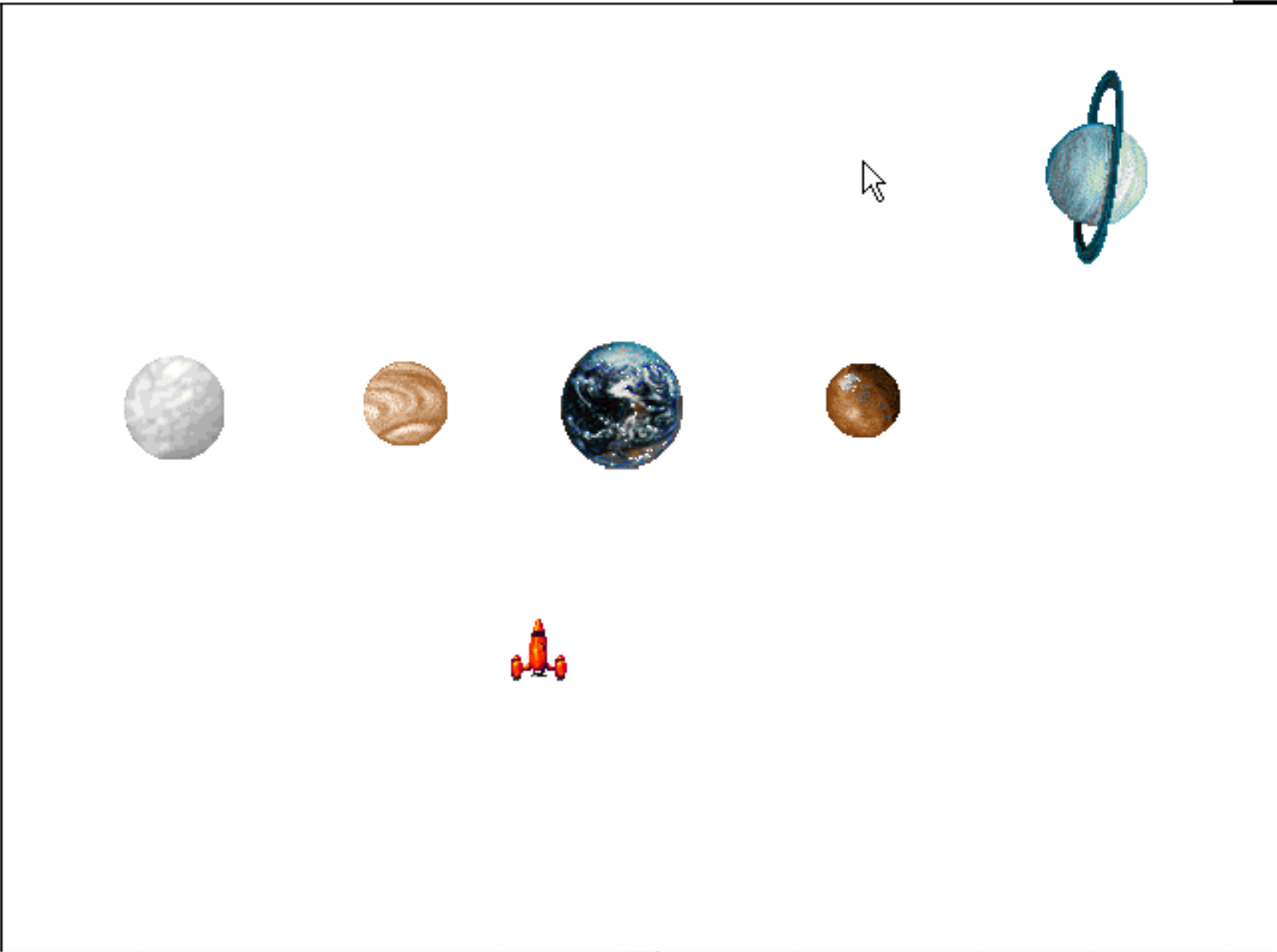
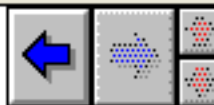
Marte

Ir Para

ÚTIL



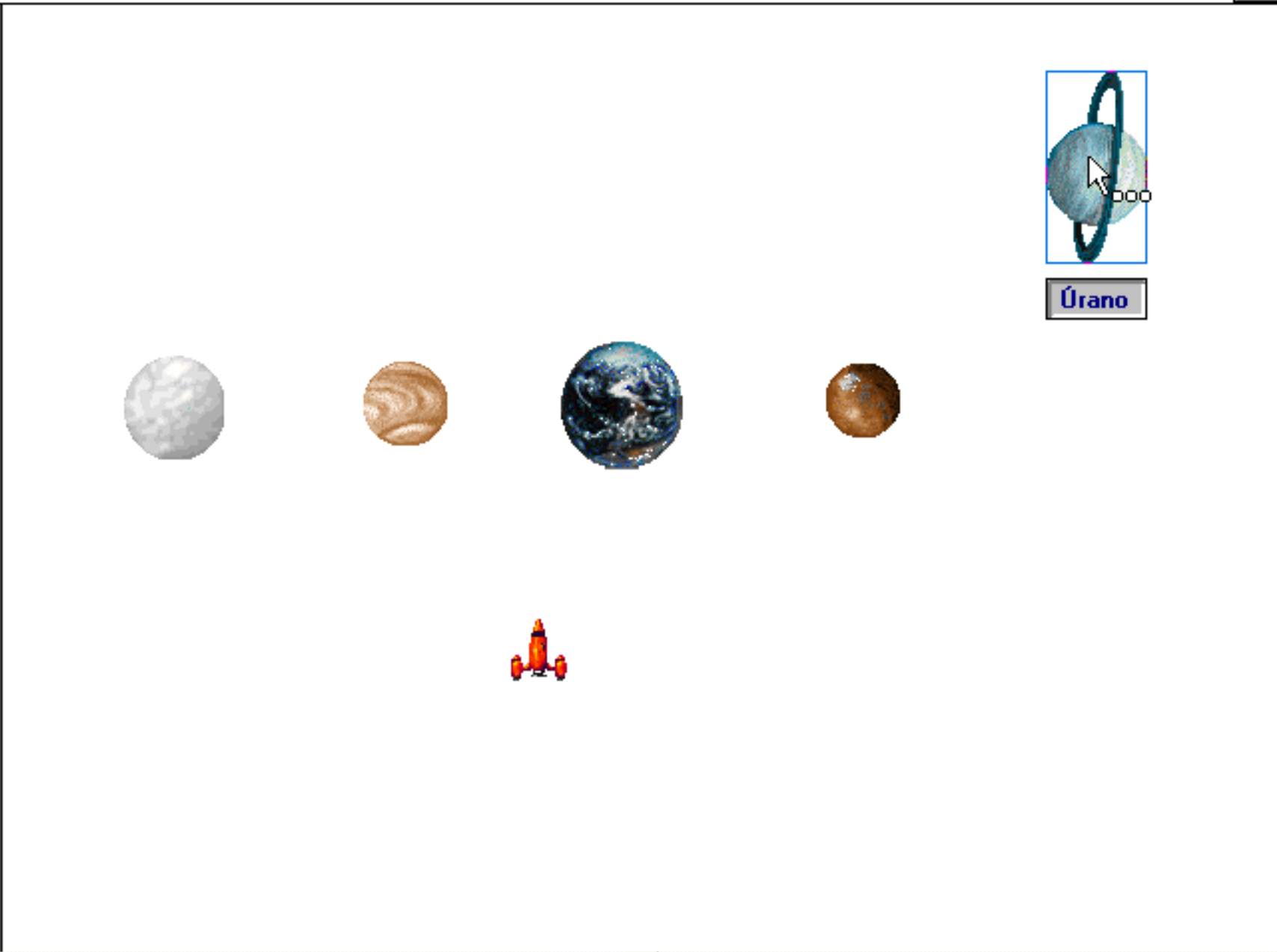
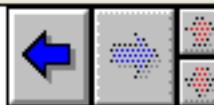
© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Ir Para
ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



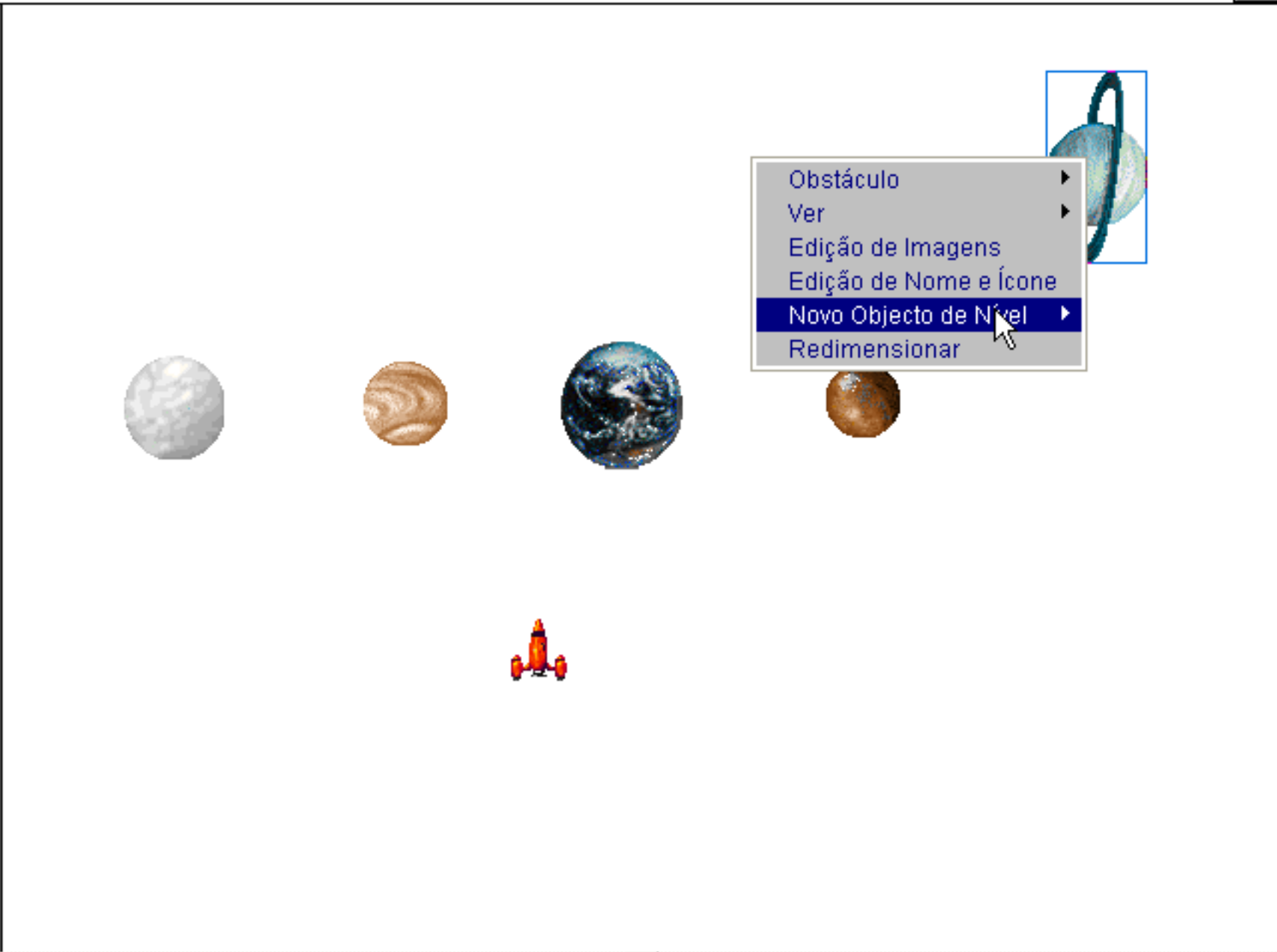
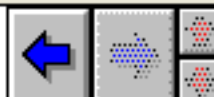
Úrano

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



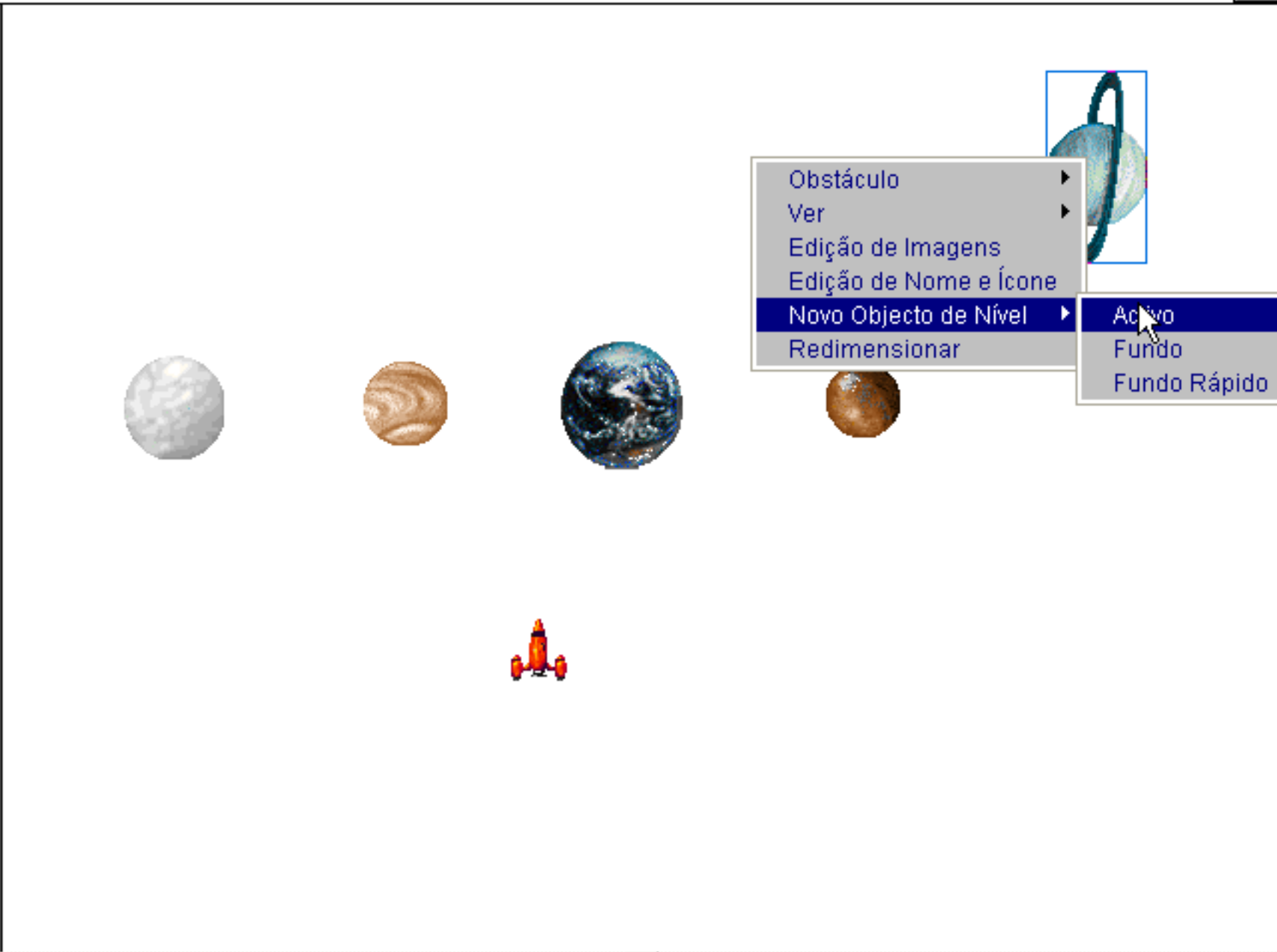
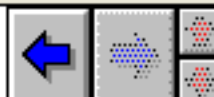
- Obstáculo
- Ver
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível**
- Redimensionar

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



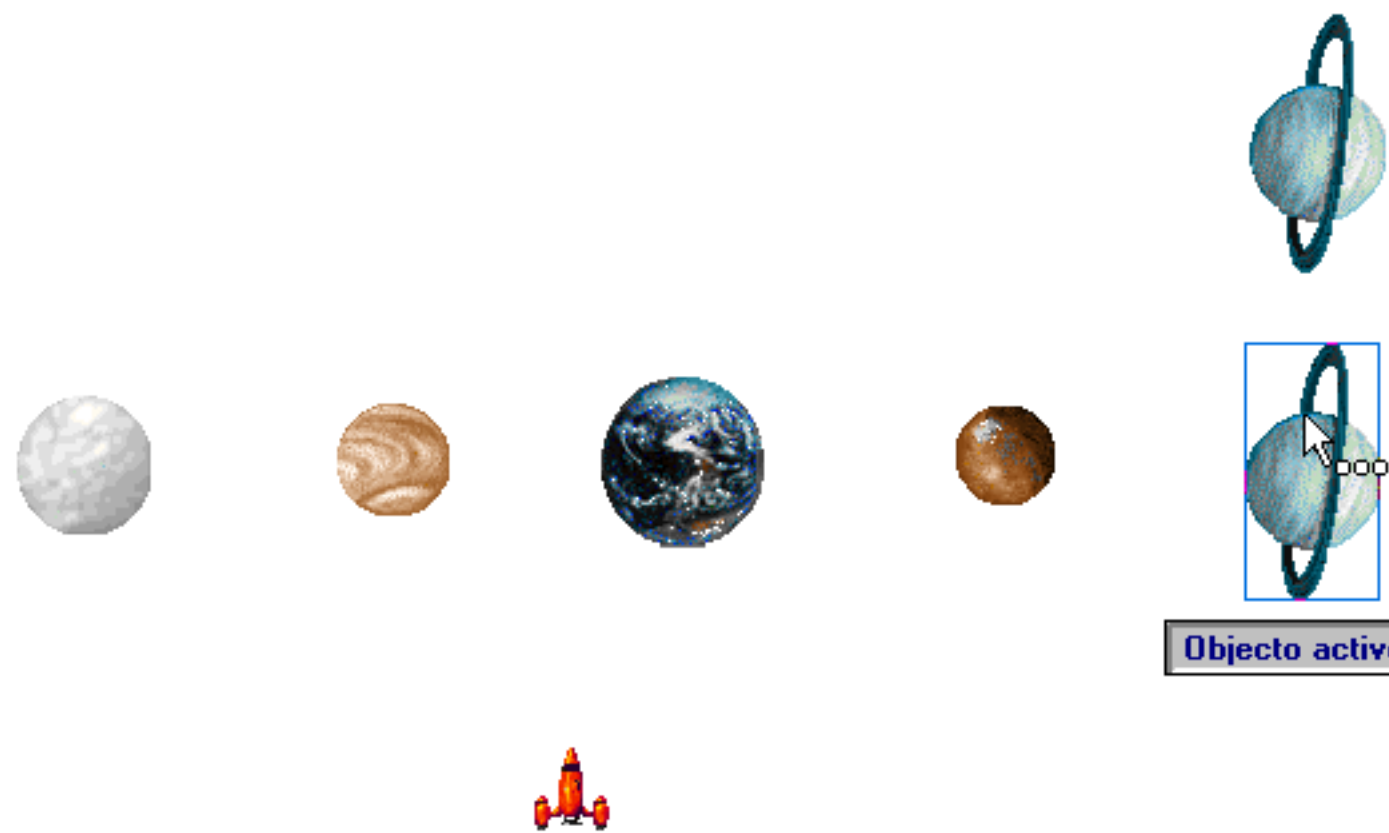
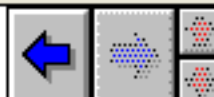
- Obstáculo
- Ver
- Edição de Imagens
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível**
 - Activo**
 - Fundo
 - Fundo Rápido
- Redimensionar

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



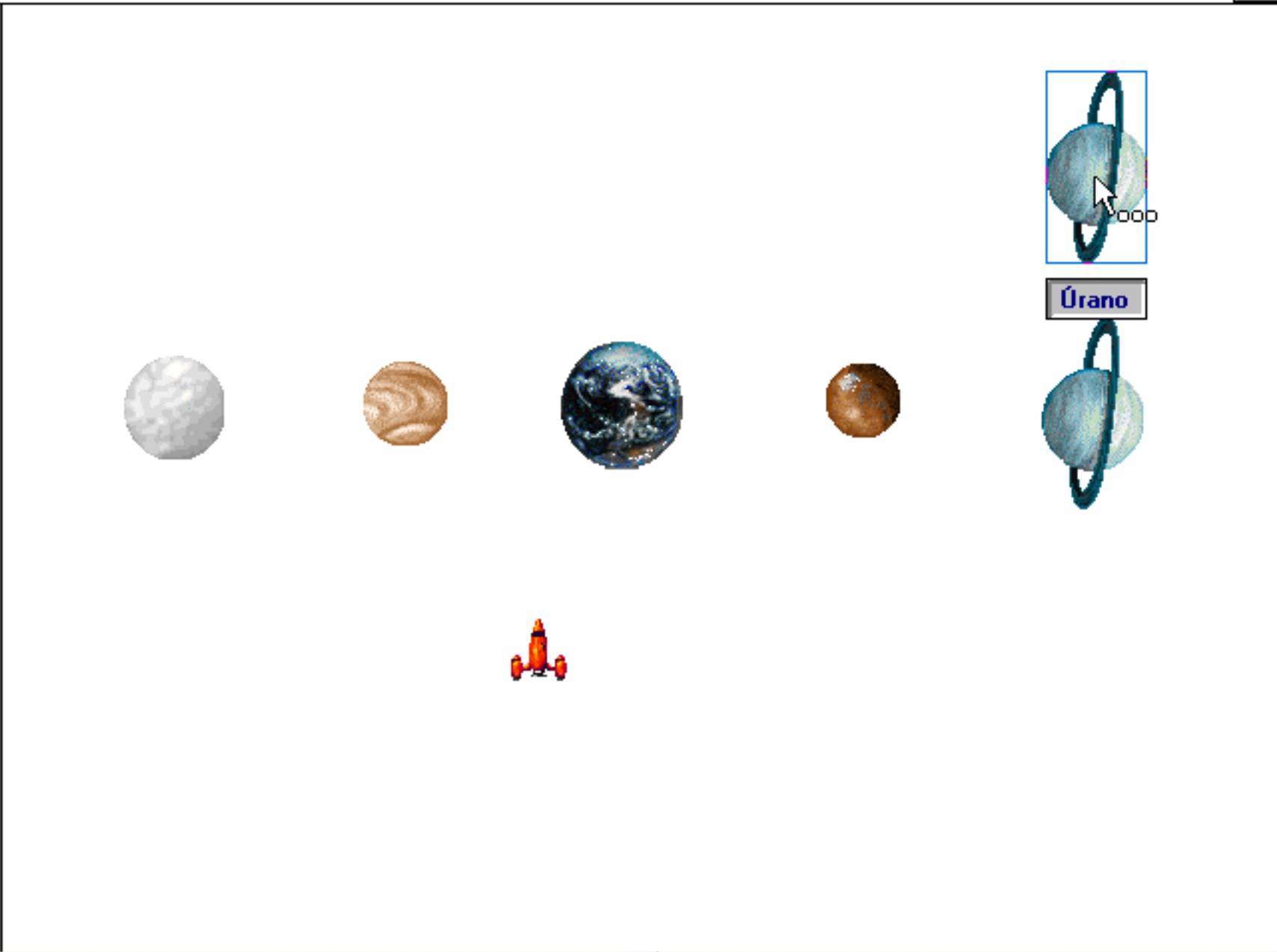
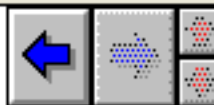
Objecto activo 5

Ir Para

ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



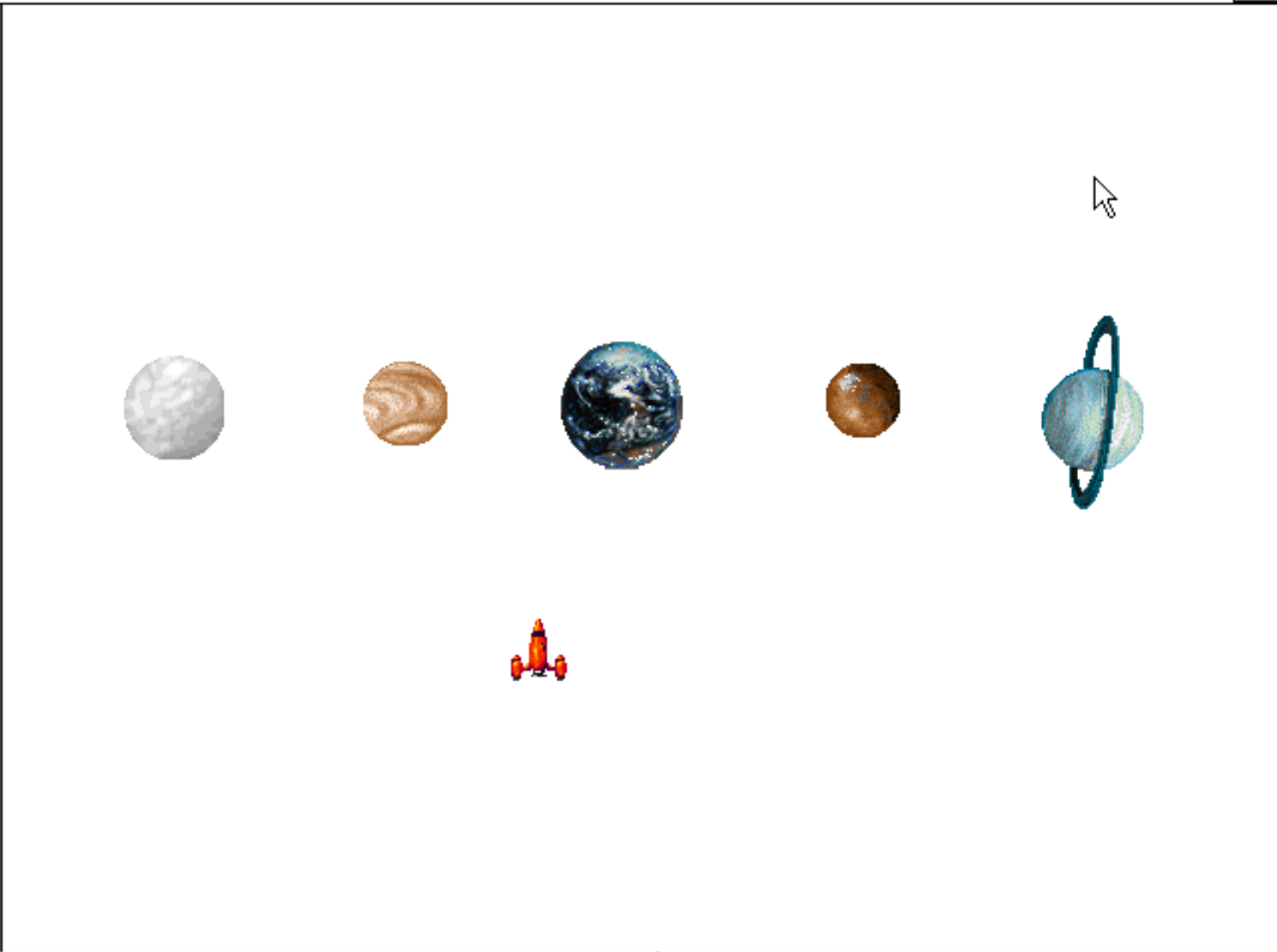
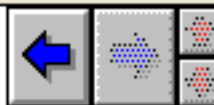
Úrano

Ir Para

ÚTIL



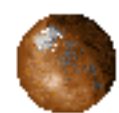
© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Ir Para
ÚTIL

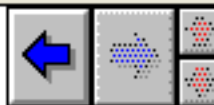


Observe que os planetas agora fazem parte da categoria "Objeto Ativo".
O último objeto que faz parte do jogo é a base espacial. Utilize a barra de rolagem das bibliotecas para procurar este item.



Ir Para

ÚTIL

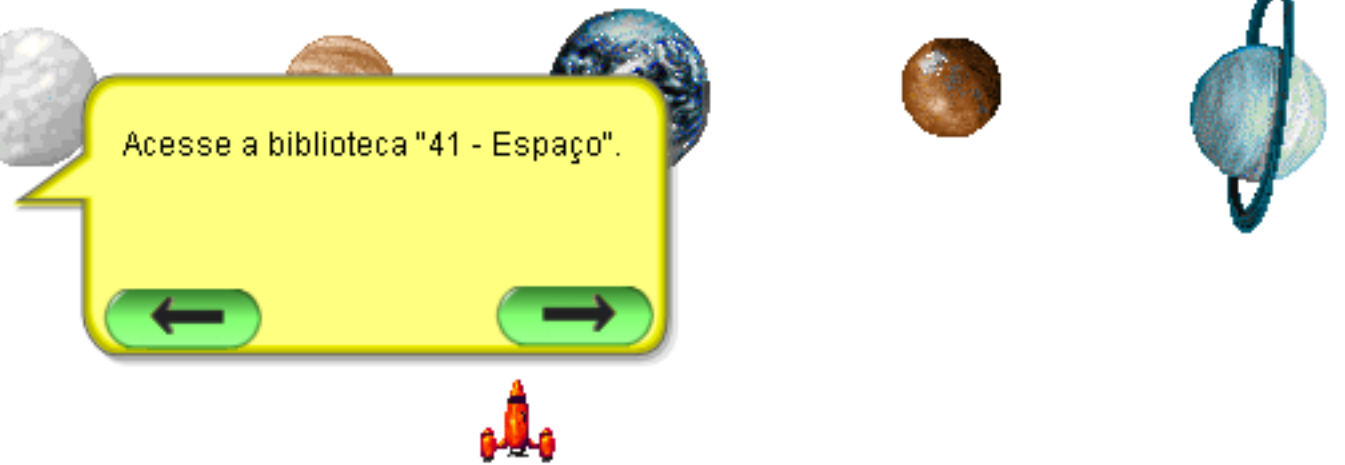


-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Ir Para

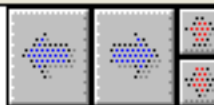
ÚTIL

41 - Espaço





© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Estação espacial

Selecione a opção "Estação Espacial".

← →

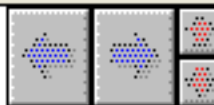


Ir Para

ÚTIL

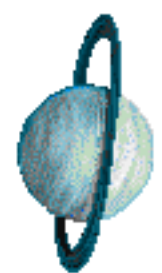
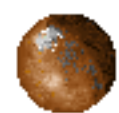


© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Estação espacial

Observe que o item escolhido está "preso" ao cursor.

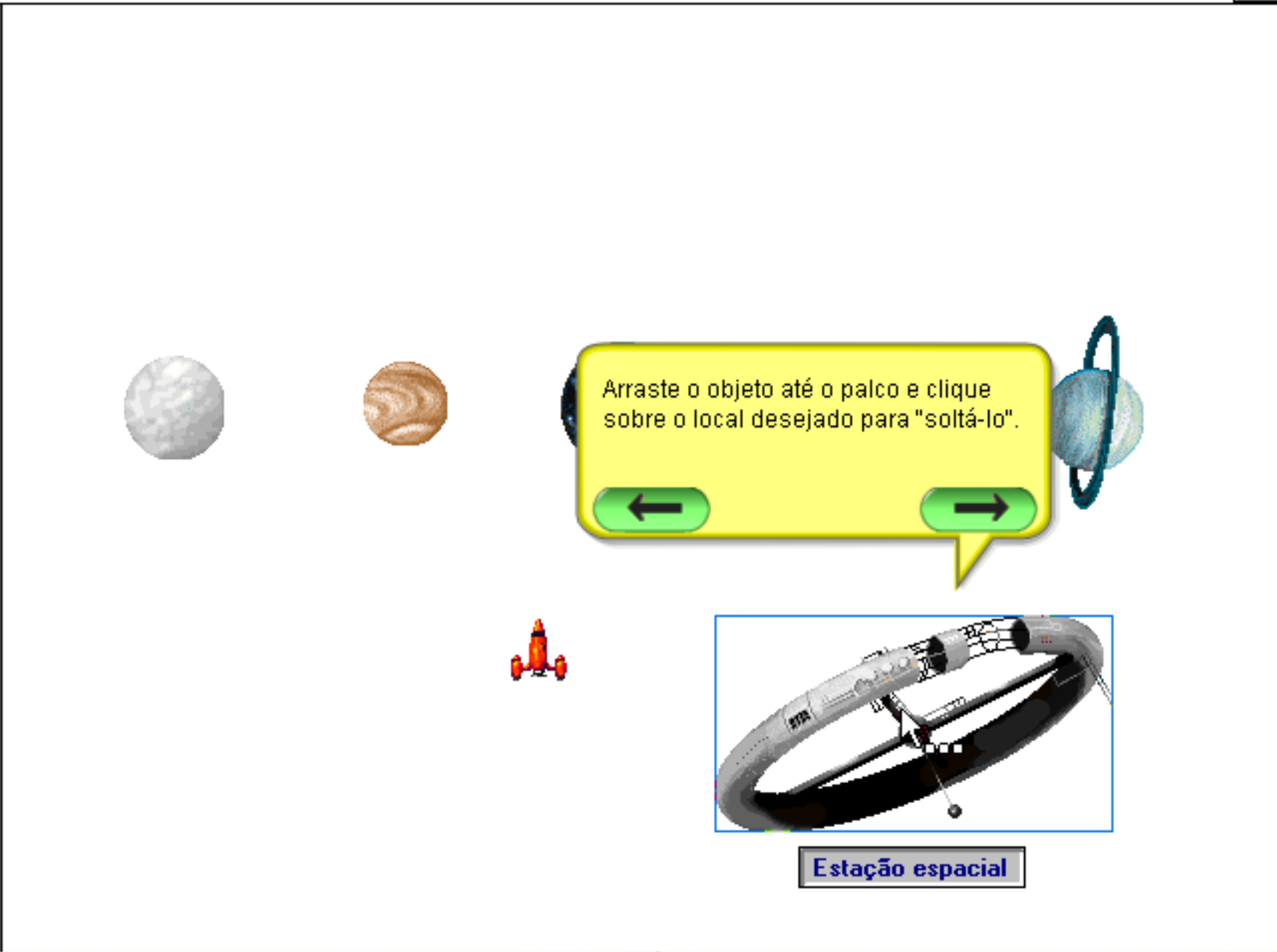
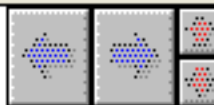


Ir Para

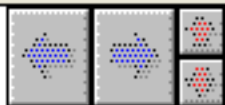
ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Ir Para
ÚTIL



Para criar as questões que farão parte do quiz, acesse o botão "ÚTIL".

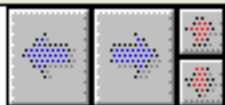
Ir Para

ÚTIL

Nível 1



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Em seguida, acesse a opção "Criar um Objecto de Questão".

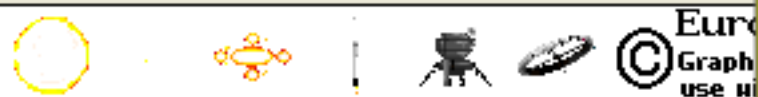
[Criar um Objecto de Questão](#)

Ir Para

ÚTIL

Nível





Na janela "Criar um novo objecto de Questão", preencha o campo "Questão" com a pergunta desejada.



Criar um novo objecto de Questão [X]

Questão

[Text Input Field]

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Respostas

Respostas de escolha múltipla **Resposta correcta?**

1	[Text Input Field]	<input type="radio"/>	Edição
2		<input type="radio"/>	Apagar
3		<input type="radio"/>	Acrescentar
4		<input type="radio"/>	
5		<input type="radio"/>	

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo [Up Arrow] [Down Arrow]

OK **Cancelar** **Ajuda**

Ir Para

ÚTIL

Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo

Respostas

Respostas de escolha múltipla

1
2
3
4
5

Resposta correcta?

Edição

Apagar

Acrescentar

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo



OK

Cancelar

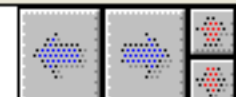
Para adicionar uma nova alternativa à questão, clique em "Acrescentar".



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Editar Texto

Texto

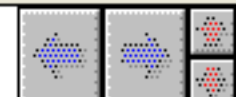
OK Cancelar Ajuda

5 Acrescentar

Acrescentar relevo

Ajuda

Digite a alternativa que será acrescentada no campo "Texto".



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Editar Texto

Texto

Elvis não morreu.

OK Cancelar Ajuda

Clique em "OK" para finalizar.

← →

5 Acrescentar

5 Acrescentar relevo

Ajuda

Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo

Respostas

Respostas de escolha múltipla

1 Elvis não morreu.

2

3

4

5

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo

Resposta correcta?

Edição

Apagar

Acrescentar



OK

Cancelar

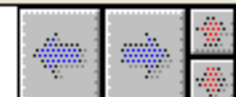
Repita os procedimentos até a
questão conter o número de
alternativas desejado.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Editar Texto

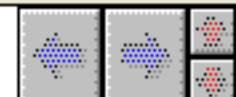
Texto

OK Cancelar Ajuda

5 Acrescentar

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

OK Cancelar Ajuda



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Editar Texto

Texto

Os dinossauros estão entre nós.

OK Cancelar Ajuda

5 Acrescentar

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

OK Cancelar Ajuda





Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo

Respostas

Respostas de escolha múltipla

- 1 Elvis não morreu.
- 2 Os dinossauros estão entre nós.
- 3
- 4
- 5

Resposta correcta?

Edição

Apagar

Acrescentar

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo



OK

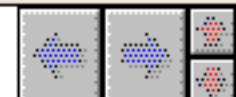
Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Editar Texto

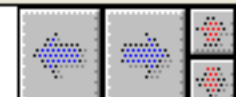
Texto

OK Cancelar Ajuda

5 Acrescentar

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

OK Cancelar Ajuda



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

Editar Texto

Texto

O melhor restaurante da cidade é o RU.

OK Cancelar Ajuda

5 Acrescentar

Seleccionar Fonte Acrescentar relevo

OK Cancelar Ajuda



Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte

Acres

Após preencher todas as alternativas, marque o campo ao lado da resposta correta.

Respostas

Respostas de escolha múltipla

- 1 Elvis não morreu.
- 2 Os dinossauros estão entre nós.
- 3 O melhor restaurante da cidade é o F
- 4
- 5

Resposta correcta?

-

Edição

Apagar

Acrescentar

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo



OK

Cancelar

Ajuda

Ir Para

ÚTIL

Criar um novo objecto de Questão

Questão

Clique sobre a alternativa correta.

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo

Respostas

Respostas de escolha múltipla

- 1 Elvis não morreu.
- 2 Os dinossauros estão entre nós.
- 3 O melhor restaurante da cidade é o F
- 4
- 5

Resposta correcta?

Edição

Apagar

Acrescentar

Seleccionar Fonte

Acrescentar relevo



OK

Cancelar

Ajuda

Para concluir, clique em "OK".

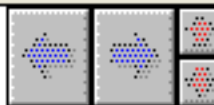


Ir Para

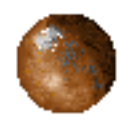
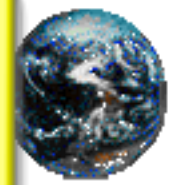
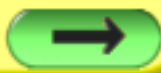
ÚTIL



Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Clique sobre o local em que deseja
que a questão permaneça.

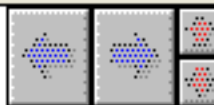


Ir Para

ÚTIL



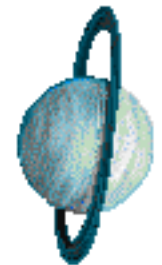
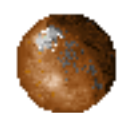
© Europress Software
Graphics are not for commercial use without written permission



O jogo consiste em responder uma questão em cada planeta. A questão só deve ficar visível quando o jogador chegar com a nave no respectivo planeta.

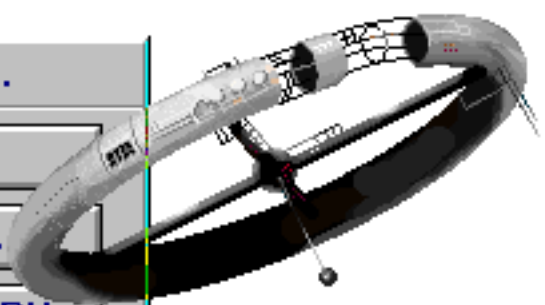


Para tornar a questão invisível, clique com o botão direito do mouse sobre a mesma.



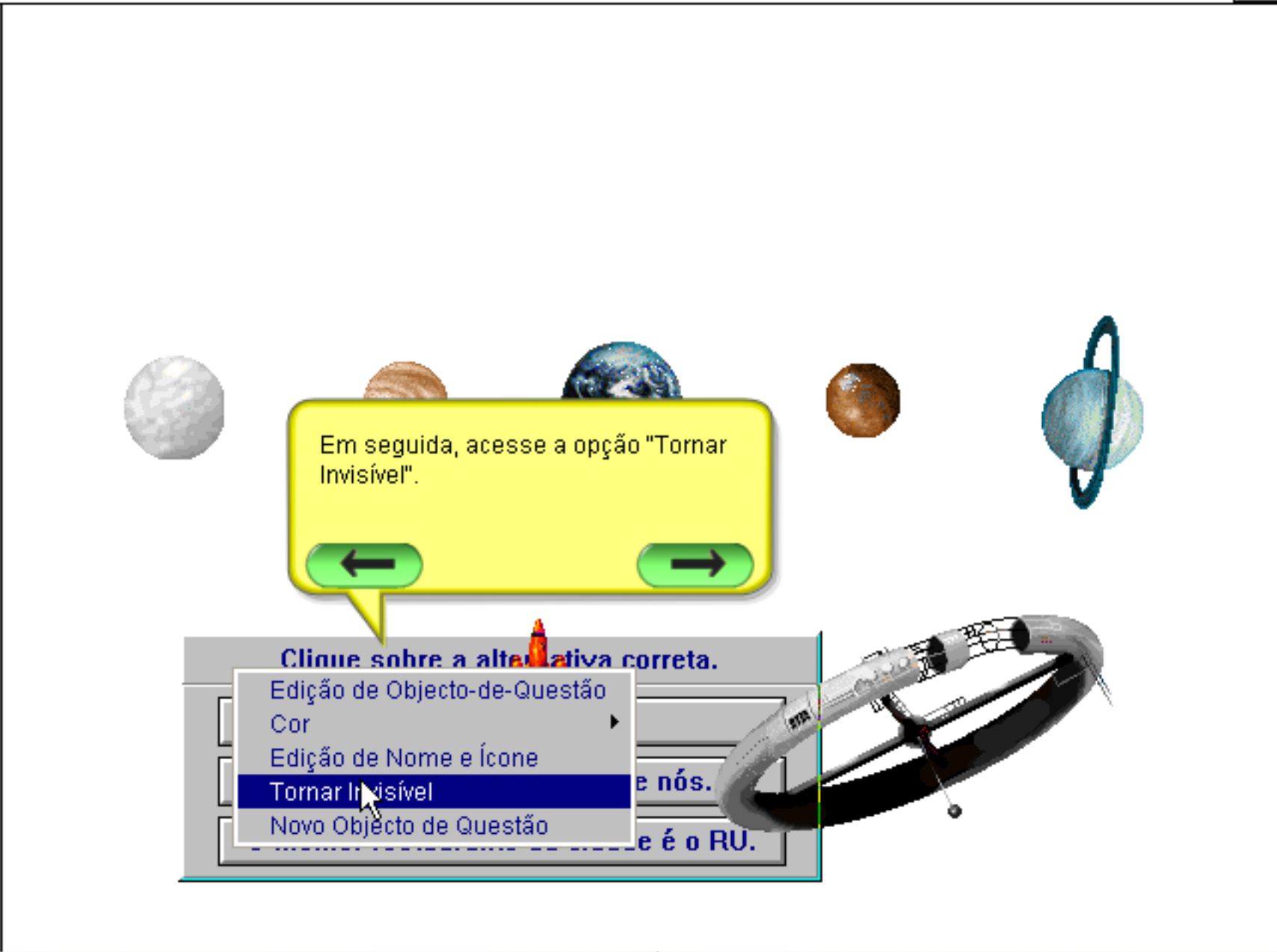
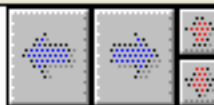
Clique sobre a alternativa correta.

- Elvis não morreu.
- Os dinossauros estão entre nós.
- O melhor restaurante da cidade é o RU.



Clique sobre a alter...

Ir Para
ÚTIL



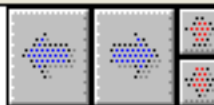
Em seguida, acesse a opção "Tornar Invisível".

- Clique sobre a alternativa correta.**
- Edição de Objecto-de-Questão
 - Cor
 - Edição de Nome e Ícone
 - Tornar Invisível**
 - Novo Objecto de Questão

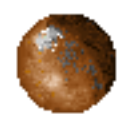
Ir Para
ÚTIL



© Europress Software
Graphics are not for commercial
use without written permission



Observe que agora o objeto de questão está invisível.
Repita os procedimentos para todas as questões do jogo.



Ir Para

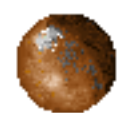
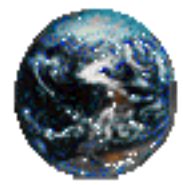
ÚTIL

Nível 1



Todos os objetos utilizados no jogo foram acrescentados ao palco. Acesse as outras demonstrações relativas ao jogo.

Observe que foram criados 4 objetos de questões que foram tornados invisíveis.



Ir Para

ÚTIL