

This frame's title will come here													
IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											
INFO	20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											
+	21	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição 											



Clique em "Nova condição".

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para definir as acções do foguete de acordo com a resposta do jogador. Ou seja, definir o movimento do foguete caso o jogador acerte ou erre alguma questão.



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

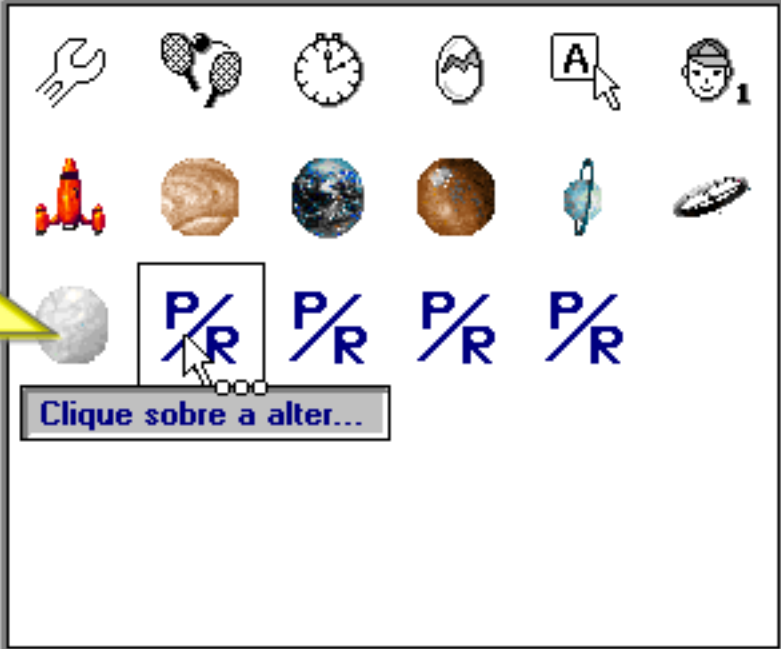
INFO



- 19
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 20
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["

Nova Condição [X]

Selecione o objecto:



Clique sobre a alter...

Cancelar

Ajuda

			✓
			✓

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



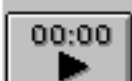
IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 19
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 20
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 21
 - Nova condição

Nova Condição

Selecione o objecto:

Selecione a opção "A resposta é correcta?"

←
→

A resposta é correcta?

A resposta é falsa?

A resposta é igual a um determinado valor?

Cancelar
Ajuda

		✓	
			✓



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

21

- : resposta certa

22

- Nova condição

											✓	
												✓

Lembre-se que anteriormente, quando você definiu que as perguntas deveriam aparecer no momento em que o foguete chegasse a algum planeta, você escolheu uma pergunta para cada planeta. Agora, as ações resultantes de cada questão devem ser inseridas em relação ao respectivo planeta e ao foguete.

Em seguida, vamos adicionar um evento a esta condição. Selecione a caixa do planeta que representa esta pergunta.



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 										
20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 										✓
21	<ul style="list-style-type: none"> • : resposta certa 										
22	<ul style="list-style-type: none"> • Nova condição 										

Quando o menu de opções aparecer, seleccione o item "Valores".

← →

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



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

- 19
- Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete

INFO



- 20
- Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete

00:00



- 21
- : resposta certa

- 22
- Nova condição

Alterar as Variáveis

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Com a opção "variável A" seleccionada, clique sobre "Definir Valor".

								✓	
									✓



IR PARA

AJUDA

INFO



This frame's title will come here
Todos os eventos

- 19
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 20
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 21
 - : resposta certa
- 22
 - Nova condição

Acrescentamos o evento "Definir variável A = 1" sobre o a condição "resposta certa" da primeira questão, em relação ao respectivo planeta, pois este evento define que a pergunta já foi respondida. Dessa forma, mesmo que o jogador retorne ao planeta, a pergunta não aparecerá novamente.

A
 B
 C

		✓	
			✓

Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Preencha o campo com o valor 1 e, em seguida, clique em "OK".



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os Eventos



AJUDA

INFO



- 19
- Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Agora vamos inserir a condição "resposta errada" para a mesma pergunta.

- 20
- Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

- 21
- : resposta certa

- 22
- Nova condição

											✓	
												✓
							✓					

Clique em "Nova condição".

← →



IR PARA This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 19
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 20
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 21
 - : resposta certa
- 22
 - Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Clique sobre a alter...

Clique novamente com o botão direito do mouse sobre a primeira questão.

←
→

		✓	
			✓



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 19
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 20
 - Posição Y de = Y["
 - + Posição X de = X["
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando repete
- 21
 - : resposta certa
- 22
 - Nova condição

Nova Condição ✕

Selecione o objecto:

A resposta é correcta?

A resposta é falsa?

A resposta é igual a um determinado valor?

Cancelar

←
→

A resposta é correcta?
A resposta é falsa?
 A resposta é igual a um determinado valor?

Selecione a opção "A resposta é falsa?".

		✓	
			✓



IR PARA

AJUDA

INFO



This frame's title will come here. Todos os Eventos

- 19
 - Posição Y de =
 - + Posição X de =
 - + A variável A de =
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- 20
 - Posição Y de =
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- 21
 - : resposta certa
- 22
 - : resposta errada
- 23
 - Nova condição

Para a condição "resposta certa", inserimos o evento "Definir variável A = 1" no planeta, que está relacionado com a primeira questão, para que a pergunta não apareça novamente após ter sido respondida corretamente.

Para a condição "resposta errada", o evento deve ser inserido no foguete, pois se a resposta está incorreta, o foguete deve retornar de onde veio. O eventos que serão inseridos no objeto "Foguetão" são: "Definir velocidade para 50", para definir a velocidade do movimento do foguete; "Definir a variável A = 1", para que a questão não apareça novamente após ser respondida corretamente; "Definir a direção para variável B do Foguetão", para que ao errar a pergunta, o foguete voltar da direção em que veio.

	P/R	P/R	P/R	P/R
			✓	
				✓
				✓

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

← →



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

21

- : resposta certa

22

- : resposta errada

23

- Nova condição

Selecione a opção "Movimento".

← →

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



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

21

- : resposta certa

22

- : resposta errada

23

- Nova condição

Em seguida, clique sobre "Definir a velocidade".

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...
- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...**
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter



IR PARA	This frame's title will come here													
AJUDA	Todos os eventos													
INFO	19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o repete 											✓	
+														
00:00	20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de + Posição X de + A variável A de + Apenas uma acção quando o repete 												✓
▶														
	21	• : resposta certa												
	22	• : resposta errada												
	23	• 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

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

21

- : resposta certa

22

- : resposta errada

23

- Nova condição

											✓	
												✓
								✓				
			✓									

Definir a velocidade para 50

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

← →



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

21

- : resposta certa

22

- : resposta errada

23

- Nova condição

Quando o menu de opções aparecer, seleccione o item "Valores".

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



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 19
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 20
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 21
 - : resposta certa
- 22
 - : resposta errada
- 23
 - Nova condição

Alterar as Variáveis

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Com a opção "variável A" seleccionada, clique em "Definir Valor".

← →

Cancelar Ajuda

								✓	
									✓
							✓		



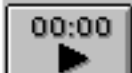
IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



- 19 • Posição Y de = Y()
+ Posição X de = X()
+ A variável A de = 0
+ Apenas uma acção quando o repete
- 20 • Posição Y de = Y()
+ Posição X de = X()
+ A variável A de = 0
+ Apenas uma acção quando o repete
- 21 • : resposta certa
- 22 • : resposta errada
- 23 • Nova condição

Alterar as Variáveis

Que variável?

A B C

Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Preencha o campo com o valor 1 e, em seguida, clique em "OK".

← →

								✓	
									✓



IR PARA	This frame's title will come here												
	Todos os eventos												
AJUDA	19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 										✓	
+													
00:00	20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											✓
	21	• : resposta certa							✓				
	22	• : resposta errada	⏏										
	23	• Nova condição											

Definir a velocidade para 50
Definir a variável A para 1

Mais uma vez clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Foguetão".

← →



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

21

- : resposta certa

22

- : resposta errada

23

- Nova condição

Selecione a opção "Direcção".

← →

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



IR PARA	This frame's title will come here												
AJUDA	Todos os eventos												
INFO	19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 										✓	
+													
00:00	20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											✓
▶													
⋮	21	• : resposta certa											
	22	• : resposta errada											
	23	• Nova condição											

Clique em "Escolher a direcção".

- Movimento
- Animação
- Posição
- Direcção**
 - Escolher a direcção...
 - Olhar na direcção de...
- Visibilidade
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...

Apagar a última acção



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00

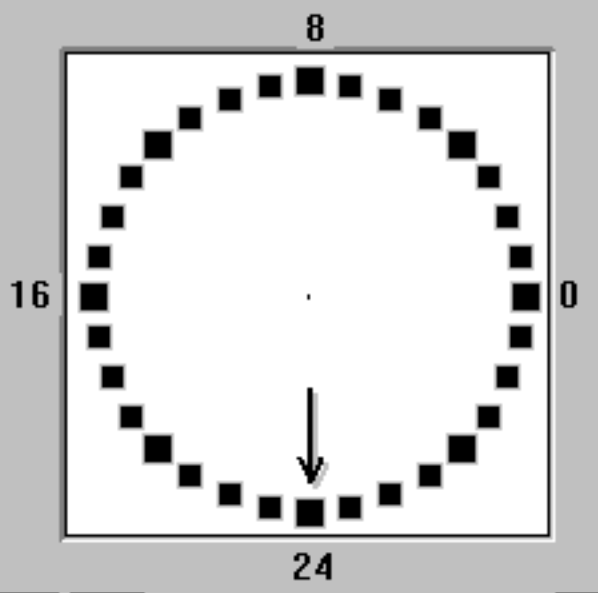


- 19
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 20
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + A variável A de = 0
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 21 • : resposta certa
- 22 • : resposta errada
- 23 • Nova condição



Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



Use um cálculo

OK Cancelar Ajuda

			✓	
				✓
	✓			

Clique sobre o botão "Use um cálculo".



IR PARA	This frame's title will come here													
AJUDA	Todos os eventos													
INFO	19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											✓	
+														
00:00	20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											✓	
▶	21	• : resposta certa												
⋮	22	• : resposta errada												
▶	23	• Nova condição												

Escolher a direcção...

Insira a expressão (use a barra para os números)

Na janela "Escolher a direcção", clique sobre o botão "Edição".



IR PARA This frame's title will come here

Todos os eventos

									P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 										✓
+	20	<ul style="list-style-type: none"> • Pc + Pc + A + Ap rep 										✓
	21	• P										
	22	• P										
	23	• No										

Escolher a direcção...

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

Em seguida, clique em "Recolhe os dados de um objecto".

← →



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

19

- Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando rep

Escolher a direcç

20

- Pc
- + Pc
- + A
- + Ap rep

Insira a expres

0

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

21

- P

22

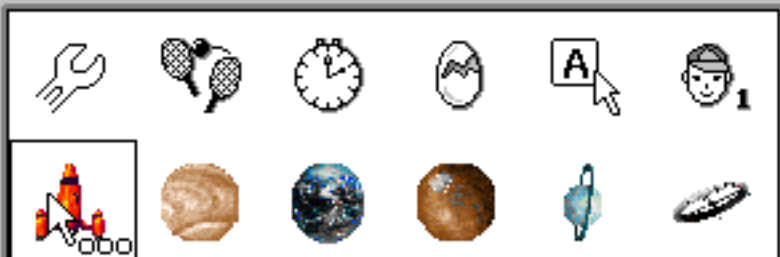
- P

23

- No

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



Foguetão

Na janela "Recolher os Dados Sobre um Objecto", clique com o botão direito do mouse sobre o objeto "Foguetão".



Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

19

- Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando rep

Escolher a direcç

20

- Pc
- + Pc
- + A
- + Ap rep

Insira a expres

0

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

21

-

22

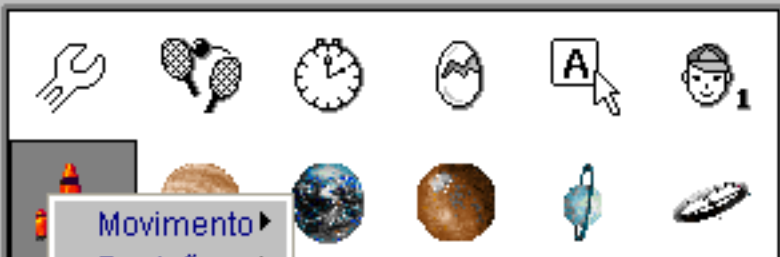
-

23

- No

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



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

Em seguida, seleccione a opção "Valores".

← →

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO

+

00:00

▶

19

- Posição Y de = Y["
- + Posição X de = X["
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando rep

Escolher a direcç

Insira a expres

0

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

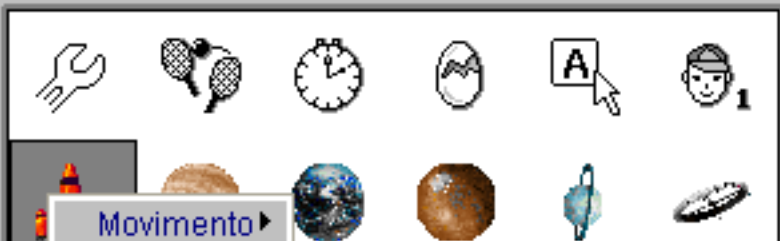
21 •

22 •

23 • No

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:



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

- Recuperar a variável A
- Recuperar a variável B**
- Recuperar a variável C
- Recuperar o valor fixo
- Valor de uma das "flags" internas

Cancelar

Por último, clique em "Recuperar a variável B".

Verificar

Cancelar



IR PARA This frame's title will come here

Todos os eventos

									P/R	P/R	P/R	P/R	
19	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + A variável A de = 0 + Apenas uma acção quando o evento se repete 											✓	
20	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Inicia a expressão para o cálculo: 												✓
21	<ul style="list-style-type: none"> • Posição X de = X() 												
22	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 												
23	<ul style="list-style-type: none"> • Posição X de = X() 												

Escolher a direcção...

Inicia a expressão para o cálculo:

Valor B['Foguetão']

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

Ajuda

Para concluir, clique em "OK".

← →

IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

INFO



19

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento se repete

20

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()
- + A variável A de = 0
- + Apenas uma acção quando o evento repete

21

- : resposta certa

22

- : resposta errada

23

- Nova condição

												✓	
													✓
										✓			

Os eventos desejados foram inseridos.
 É necessário repetir os procedimentos para todas as questões. Lembre-se que cada questão está atrelada a um planeta.

← →

Definir a velocidade para 50
 Definir a variável A para 1
 Definir a direcção para Valor B()



Observe como ficará a janela "Editor de Eventos" quando todas as condições relativas às questões forem adicionadas.

IR PARA

This frame's title will come here
Todos os Eventos














AJUDA






INFO

+

00:00

▶

- 20
 - Posição Y de  = Y()
 - + Posição X de  = X()
 - + A variável A de  = 0
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- 21 •  : resposta certa
- 22 •  : resposta errada
- 23 •  : resposta certa
- 24 •  : resposta errada
- 25 •  : resposta certa
- 26 •  : resposta errada
- 27 •  : resposta certa
- 28 •  : resposta errada
- 29 • Nova condição

					
					✓
				✓	
	✓				
		✓			
	✓				
			✓		
	✓			✓	
	✓				



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os Eventos



AJUDA

21 • : resposta certa

✓

INFO

22 • : resposta errada

✓

+

23 • : resposta certa

✓

00:00

24 • : resposta errada

✓

▶

25 • : resposta certa

✓

26 • : resposta errada

✓

27 • : resposta certa

✓

28 • : resposta errada

✓

29 • Nova con

Clique sobre a caixa do foguete que está relacionada com a última questão.

← →

Agora é preciso inserir um último evento no foguete, relacionado com a condição "resposta certa" da última questão. É necessário acrescentar os eventos que farão com que o foguete dirija-se até o planeta Terra quando a última questão for respondida corretamente. O eventos adicionados serão os seguintes: "Definir direção para cima", para que com a resposta correta o foguete vá para a Terra; "Definir velocidade 50", para definir a velocidade do movimento do foguete.



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



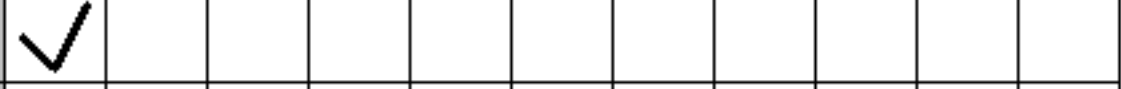
AJUDA

21 • : resposta certa



INFO

22 • : resposta errada



+

23 • : resposta certa



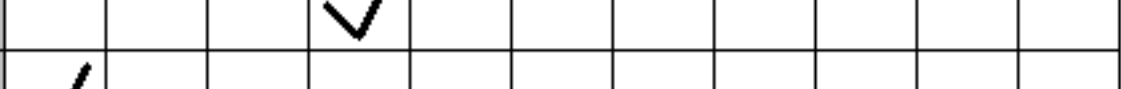
00:00

24 • : resposta errada



▶

25 • : resposta certa



26 • : resposta errada



27 • : resposta certa



28 • : resposta errada



29 • Nova condição

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

Selecione a opção "Direcção".

← →



IR PARA	This frame's title will come here											
Todos os Eventos												
AJUDA	21	• : resposta certa						✓				
INFO	22	• : resposta errada	✓									
+	23	• : resposta certa		✓								
00:00	24	• : resposta errada	✓									
▶	25	• : resposta certa				✓						
⋮	26	• : resposta errada	✓									
▶	27	• : resposta certa						✓				
	28	• : resposta errada	✓									
	29	• Nova condição										

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶**
 - Escolher a direcção...
 - Olhar na direcção de...
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...

Em seguida, clique em "Escolher a direcção".

← →




IR PARA

This frame's title will come here
Todos os Eventos


AJUDA

21 •  : resposta certa


INFO

22 •  : resposta errada


+


23 •  : resposta certa


00:00


24 •  : resposta errada

▶

25 •  : resposta certa

26 •  : resposta errada

27 •  : resposta certa

28 •  : resposta errada

29 • Nova condição



Escolher a direcção...




Escolha uma ou mais direcções

8

16



0

24

OK Cancelar Ajuda

Selecione a direcção "para cima" e, em seguida, desmarque as demais.



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os Eventos



AJUDA

21 • : resposta certa

INFO

22 • : resposta errada



23 • : resposta certa



24 • : resposta errada



25 • : resposta certa

26 • : resposta errada

27 • : resposta certa

28 • : resposta errada

29 • Nova condição

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

OK Cancelar Ajuda

✓				



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os Eventos



AJUDA

21 • : resposta certa

INFO

22 • : resposta errada

+

23 • : resposta certa

00:00

24 • : resposta errada

▶

25 • : resposta certa

26 • : resposta errada

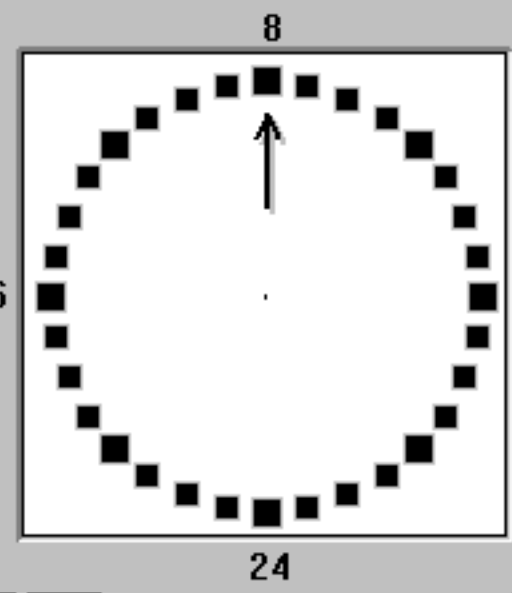
27 • : resposta certa

28 • : resposta errada

29 • Nova condição

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



1+1

OK

Cancelar

Ajuda

Para concluir, clique sobre o botão "OK".



✓				



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

21 • : resposta certa

								✓				
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

INFO

22 • : resposta errada

	✓											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

+

23 • : resposta certa

		✓										
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

00:00

24 • : resposta errada

	✓											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

▶

25 • : resposta certa

				✓								
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

26 • : resposta errada

	✓											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

27 • : resposta certa

	✓				✓							
--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

28 • : resposta errada

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

29 • Nova condição

Definir a duração para

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

← →



IR PARA

This frame's title will come here
Todos os eventos



AJUDA

21 • : resposta certa

							✓				
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

INFO

22 • : resposta errada

✓											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

+

23 • : resposta certa

	✓										
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

00:00

24 • : resposta errada

✓											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

▶

25 • : resposta certa

			✓								
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

26 • : resposta errada

✓											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

27 • : resposta certa

✓					✓						
---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

28 • : resposta errada

✓											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

29 • Nova condição

- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶

Selecione a opção "Movimento".

← →

Apagar



IR PARA	This frame's title will come here											
	Todos os eventos											
AJUDA	21	• : resposta certa								✓		
INFO	22	• : resposta errada	✓									
+	23	• : resposta certa		✓								
00:00	24	• : resposta errada	✓									
▶	25	• : resposta certa				✓						
⋮	26	• : resposta errada	✓									
▶	27	• : resposta certa	✓					✓				
	28	• : resposta errada	✓									
	29	• Nova condição										





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

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir o fundo de...

Em seguida, clique em "Definir a velocidade".

← →



IR PARA	This frame's title will come here									P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	21	•  : resposta certa							✓				
INFO	22	•  : resposta errada	✓										
+	23	•  : resposta certa		✓									
00:00	24	•  : resposta errada	✓										
▶	25	•  : resposta certa											
⋮	26	•  : resposta errada											
▶	27	•  : resposta certa											
	28	•  : resposta errada											
	29	• Nova condição											

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	This frame's title will come here									P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	21	•  : resposta certa							✓				
INFO	22	•  : resposta errada	✓										
+	23	•  : resposta certa		✓									
00:00	24	•  : resposta errada	✓										
▶	25	•  : resposta certa				✓							
⋮	26	•  : resposta errada	✓										
▶	27	•  : resposta certa	✓				✓						
	28	•  : resposta errada	✓										
	29	• Nova condição											

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada. Agora os princípios básicos do jogo já estão definidos.

← ▶

