

IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado 	✓	Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para definir variáveis. Tal procedimento fará com que o foguete efetue movimentos em caso de acerto ou erro nas questões propostas. 									
INFO	8 <ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado 	✓										
+												
00:00	9 <ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de  <> 400 +  está parado 	✓										
▶	10 <ul style="list-style-type: none"> • Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de  <> 300 +  está parado 	✓										
⋮	11 <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() 	✓										
▶	12 <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										



IR PARA

AJUDA

INFO



Todos os eventos

7

- Para cima, premindo "Seta para cima"
- + Posição Y de <> 200
- + está parado

8

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

9

- Para cima, premindo "Seta para esquerda"
- + Posição X de <> 400
- + está parado

10

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

11

- Posição Y de = Y("Planeta")
- + Posição X de = X("Planeta")

12

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

Em demonstrações anteriores, já começamos a definir a variável A do planeta da seguinte forma:
 A=0 - A pergunta não foi ainda respondida corretamente, e se o jogador estiver sobre aquele planeta, ela irá aparecer.
 A=1 - A pergunta já foi respondida, mesmo que o jogador retorne para aquele planeta, ela não pode reaparecer.

Agora vamos utilizar as variáveis para definir o movimento do foguete em caso de erro ou acerto do jogador, para isto, usaremos a variável B do foguete. As variáveis definidas são as seguintes:
 B=24 - Foguete veio de baixo. Se a resposta estiver errada, o foguete deve voltar para baixo.
 B=8 - Foguete veio de cima. Se a resposta estiver errada, o foguete deve voltar para cima.
 B=0 - Foguete veio da esquerda. Se a resposta estiver errada, o foguete deve voltar para esquerda.
 B=16 - Foguete veio da direita. Se a resposta estiver errada, o foguete deve voltara para direita.
 Estes são os valores que representam as direções no Klik & Play.



P/R	P/R	P/R	P/R
-----	-----	-----	-----

1000



IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



7

- Para cima, premindo "Seta para cima"
- + Posição Y de <> 200
- + está parado

8

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

9

- Para cima, premindo "Seta para a direita"
- + Posição X de <> 400
- + está parado

10

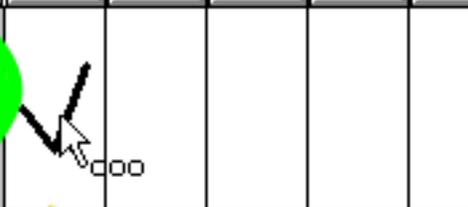
- Para cima, premindo "Seta para a esquerda"
- + Posição X de <> 300
- + está parado

11

- Posição Y de = Y()
- + Posição X de = X()

12

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



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

Sendo assim, em cada condição que define o movimento do foguete, deve ser inserida, no objeto "Foguetão", a variável que define que a pergunta já foi respondida e a variável que efetua o movimento contrário em caso de erro.



IR PARA		Todos os eventos							
7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓							
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 	✓							
9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado 	✓							
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 	✓							
11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 	✓							
12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓							

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

Selecione a opção "Valores".

← →

Primeiramente, vamos inserir o evento da variável que define que a pergunta já foi respondida. É preciso inserir tal variável em cada condição que define o movimento do foguete, pois se o jogador errar alguma questão, este retornará para posição anterior, dessa forma, a pergunta não pode aparecer quando o jogador voltar para um planeta em que já esteve e acertou a questão contida neste planeta.



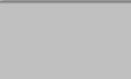
IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



TODOS OS EVENTOS						
7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓				
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 300 + está parado 	Definir a direção para				
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 	✓				

Agora vamos inserir a variável que efetuará o movimento contrário à direção destacada em caso de erro do jogador.

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

← →

Definir a direção para

Definir a direção para

Definir a direção para

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										

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

Selecione a opção "Valores".

IR PARA **Todos os eventos**           

- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de  <> 200
 - +  está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de  <> 300
 - +  está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de  <> 400
 - +  está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de  <> 300
 - +  está parado
- 11
 - Posição Y de  = Y()
 - + Posição X de  = X()
- 12
 - Posição Y de  = Y()
 - + Posição X de  = X()
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis

Que variável?

A
 B
 C

Mudança re

← →

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda

Agora utilizaremos a variável B. Portanto, seleccione a opção "B".



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 300 + está parado
9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de <> 400 + está parado
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado
11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X()
12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Em seguida, clique em "Definir Valor".



IR PARA	Todos os eventos										
AJUDA	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado 	<div data-bbox="655 247 1457 566"> <h3>Alterar as Variáveis</h3> <p>Que variável?</p> <p><input type="radio"/> A <input checked="" type="radio"/> B <input type="radio"/> C</p> </div>								
INFO	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 300 +  está parado 									
	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de  <> 200 +  está parado 									
00:00 	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de  <> 200 +  está parado 									
	11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  <> 200 + Posição X de  <> 200 									
	12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de  <> 200 + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 									

Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK **Cancelar** **Ajuda**

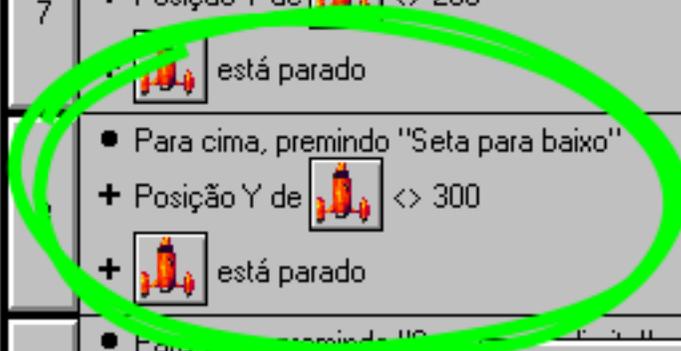
Preencha o campo com o valor 24 e, em seguida, clique em "OK".



IR PARA	Todos os eventos											P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado 	✓										
INFO												
+												
00:00												
▶												
	9 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de  <> 400 +  está parado 	Definir a velocidade para 50 Definir a direcção para 										
	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 	✓										

Repita os procedimentos para as demais direções, apenas utilize a variável B correspondete para cada direção.

← →



Definir a velocidade para 50
 Definir a direcção para 



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										

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

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



7
 • Para cima, premindo "Seta para cima"
 + Posição Y de <> 200
 + está parado

8
 • Para cima, premindo "Seta para cima"
 + Posição Y de <> 300
 + está parado

9
 • Para cima, premindo "Seta para cima"
 + Posição X de <> 400
 + está parado

10
 • Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 + Posição X de <> 300
 + está parado

11
 • Posição Y de = Y()
 + Posição X de = X()

12
 • Posição Y de = Y()
 + Posição X de = X()
 + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis [X]

Que variável?

A B C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda



IR PARA	Todos os eventos									P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	Alterar as		<p>Observe que o valor da variável A não muda, pois este garante que a questão não apareça novamente, após ter sido respondida corretamente.</p> <p>← →</p>								
INFO	8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 300 + está parado 	Definir valores alteráveis										
+	9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de + está parado 	Insira a expressão (use a barra para os números) <input type="text" value="1"/> Edição OK Cancelar Ajuda										
00:00	10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de + está parado 	Disseminar um Número Cancelar Ajuda										
▶	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 	✓										



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200  está parado 	✓										
INFO												
+	8 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado 	✓										
00:00												
▶	9 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + 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 	✓										

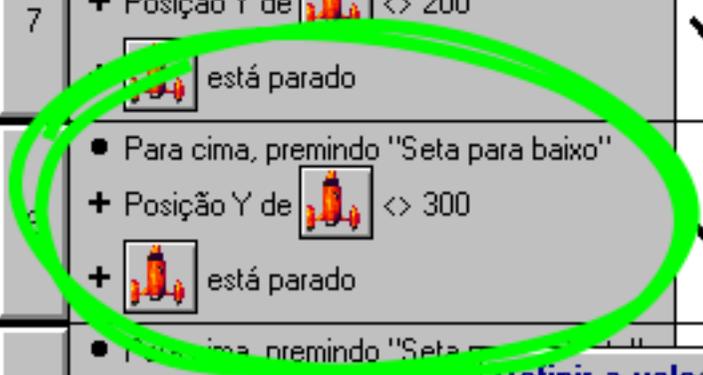
Definir a velocidade para 50

Definir

Definir

Para a mesma condição, insira a variável que define o movimento do foguete no sentido oposto.

← →



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



7
 • Para cima, premindo "Seta para cima"
 + Posição Y de <> 200
 + está parado

8
 • Para cima, premindo "Seta para cima"
 + Posição Y de <> 300
 + está parado

9
 • Para cima, premindo "Seta para cima"
 + Posição X de <> 400
 + está parado

10
 • Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 + Posição X de <> 300
 + está parado

11
 • Posição Y de = Y()
 + Posição X de = X()

12
 • Posição Y de = Y()
 + Posição X de = X()
 + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis ✕

Que variável?

A B C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

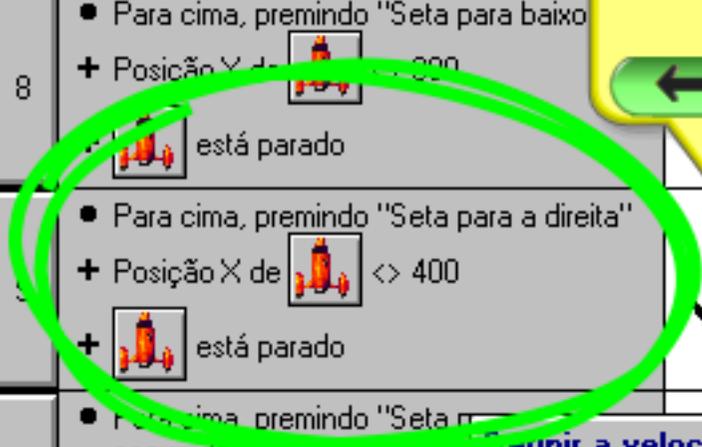
Cancelar
Ajuda



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 											
INFO	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 	✓										
00:00	10 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 			Definir a velocidade para 50 Definir a direcção para								
▶	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 	✓										

Os procedimentos são análogos para todas as direcções em que o foguete desloca-se.

← →



Definir a velocidade para 50
 Definir a direcção para



IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓										
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de <> 300 + está parado 	✓										
9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de <> 400 + está parado 	✓										
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado 	✓										
11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() 	✓										
12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 200
 - + está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 300
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 400
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 300
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
- 12
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis ✕

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar
Ajuda

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



IR PARA **Todos os eventos**

- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 200
 - + está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 300
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 200
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 200
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
- 12
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis

Que variável deseja alterar?

A

Novamente observe que o valor da variável A não é alterado para nenhuma direção.

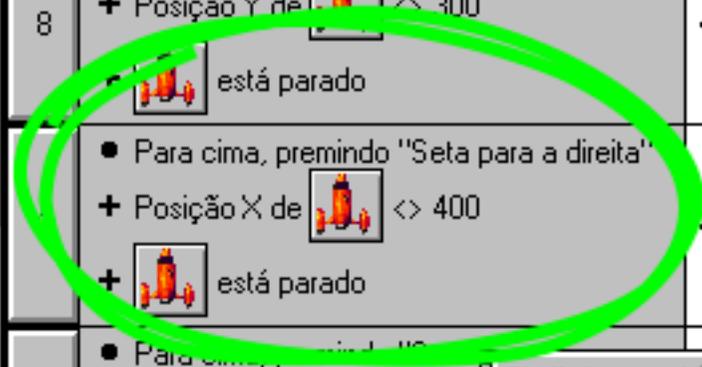
Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓									
INFO	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 	✓									
00:00	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 	✓									



Definir a velocidade para 50

Definir

Definir

Para a mesma condição, insira a variável que define o movimento do foguete no sentido oposto.

← →



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 • Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200	✓										
INFO	+  está parado											
+	8 • Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300	✓										
00:00	+  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 • Posição Y de  = Y()	✓										
	+ Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete											

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 200
 - + está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 300
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 400
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 300
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
- 12
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis ✕

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar
Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**            

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de  <> 200
 - +  está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de  <> 300
 - +  está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de  <> 100
 - +  está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de  <> 100
 - +  está parado
- 11
 - Posição Y de  = Y(" )
 - + Posição X de  = X(" )
- 12
 - Posição Y de  = Y(" )
 - + Posição X de  = X(" )
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis

Observe que se o foguete chegar a algum planeta "pela direita", o valor que da variável B que define o sentido oposto é 16.

← →

Definir valores

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Disseminar um Número

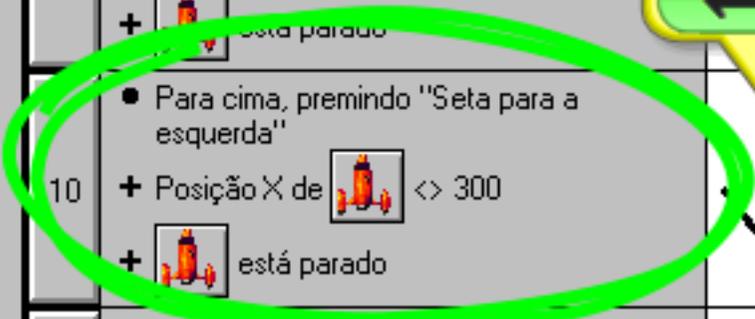
Cancelar Ajuda



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓											
INFO	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 												
00:00	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 	✓											

Os procedimentos são análogos para todas as direcções em que o foguete desloca-se.

← →



Definir a velocidade para 50

Definir a direcção para



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										

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

IR PARA

Todos os eventos

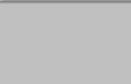


AJUDA

INFO



00:00



- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 200
 - + está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 300
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 400
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 300
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
- 12
 - Posição Y de = Y()
 - + Posição X de = X()
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis ✕

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar

Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

- 7
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 200
 - + está parado
- 8
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição Y de <> 300
 - + está parado
- 9
 - Para cima, premindo "Seta para cima"
 - + Posição X de <> 200
 - + está parado
- 10
 - Para cima, premindo "Seta para esquerda"
 - + Posição X de <> 200
 - + está parado
- 11
 - Posição Y de = Y(" ")
 - + Posição X de = X(" ")
- 12
 - Posição Y de = Y(" ")
 - + Posição X de = X(" ")
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis

Que variável deseja alterar?

A

← →

Novamente observe que o valor da variável A não é alterado para nenhuma direção.

Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

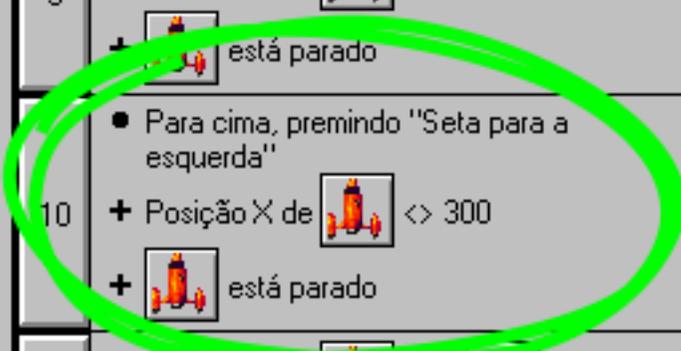
OK Cancelar Ajuda

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 											



Definir a velocidade para 50

Defini

Defini

Para a mesma condição, insira a variável que define o movimento do foguete no sentido oposto.

← →



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	7 <ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										

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

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 200 + está parado
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de <> 300 + está parado
9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de <> 400 + está parado
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de <> 300 + está parado
11	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X()
12	<ul style="list-style-type: none"> Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete

Alterar as Variáveis ✕

Que variável?

A B C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar

Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**            

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

7	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado
8	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 300 +  está parado
9	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição X de  <> 0 +  está parado
10	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para esquerda" + Posição X de  <> 0 +  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

Alterar as Variáveis

Observe que se o foguete chegar a algum planeta "pela esquerda", o valor que da variável B que define o sentido oposto é 0.

← →

Definir valores

Insira a expressão (use a barra para os números)

0

Edição

OK Cancelar Ajuda

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda



IR PARA	Todos os eventos							
AJUDA	1	● Início do Nível	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INFO	2	●  sai da área de jogo	Definir a posição para (400,400) Definir a velocidade para 50					
+	3	●  sai da área de jogo	Definir a c					
00:00	4	●  sai da área de jogo em baixo						
▶	5	●  colide com o fundo						
⋮	6	●  sai da área de jogo no topo	✓					
	7	● Para cima, premindo "Seta para cima" + Posição Y de  <> 200 +  está parado	✓					
	8	● Para cima, premindo "Seta para baixo" + Posição Y de  <> 300 +  está parado	✓					
	9	● Para cima, premindo "Seta para a direita" + Posição X de  <> 400 +  está parado	✓					
	10	● Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de  <> 300	✓					

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

← →

Não se esqueça que estes procedimentos devem ser repetidos na condição "Início do Nível" também. Afinal, no início do jogo, o foguete parte para primeira pergunta e, se a resposta for incorreta, deve voltar para o local de onde veio.



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

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

INFO



00:00



IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

Todos os eventos																		
1	● Início do Nível																	
2	● sai da área de jogo à es																	
3	● sai da área de jogo à dir																	
4	● sai da área de jogo em t																	
5	● colide com o fundo																	
6	● sai da área de jogo no t																	
7	● Para cima, premindo "Seta par + Posição Y de <> 200 + está parado																	
8	● Para cima, premindo "Seta par + Posição Y de <> 300 + está parado																	
9	● Para cima, premindo "Seta par + Posição X de <> 400 + está parado																	
10	● Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300																	

Alterar as Variáveis

Que variável?

A B C

Mudança requerida

Definir Valor

Novamente defina o valor da variável A.

← →

Cancelar Ajuda



IR PARA **Todos os eventos** 

- 1 • Início do Nível
- 2 •  sai da área de jogo à es
- 3 •  sai da área de jogo à dir
- 4 •  sai da área de jogo em t
- 5 •  colide com o f
- 6 •  sai da área de
- 7 • Para cima, premindo
+ Posição Y de 
+  está parado
- 8 • Para cima, premindo
+ Posição Y de  <> 300
+  está parado
- 9 • Para cima, premindo "Seta par
+ Posição X de  <> 400
+  está parado
- 10 • Para cima, premindo "Seta para a
esquerda"
+ Posição X de  <> 300

Alterar as Variáveis

Observe que novamente deve ser o valor que representa que a questão já foi respondida de forma correta.

← →

Definir valores alternativos

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1	● Início do Nível	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
INFO	2	● sai da área de jogo											
+	3	● sai da área de jogo											
00:00	4	● sai da área de jogo em baixo											
▶	5	● colide com o fundo											
⋮	6	● sai da área de jogo no topo											
	7	● Para cima, premindo "Seta para cima"											
		+ Posição Y de <> 200											
		+ está parado											
	8	● Para cima, premindo "Seta para baixo"	✓										
		+ Posição Y de <> 300											
		+ está parado											
	9	● Para cima, premindo "Seta para a direita"	✓										
		+ Posição X de <> 400											
		+ está parado											
	10	● Para cima, premindo "Seta para a esquerda"	✓										
		+ Posição X de <> 300											

Definir a posição para (400,400)
 Definir a velocidade para 50
 Definir a direcção para
 Definir a variável A para 1

Insira agora a variável B. Observe que a direcção do foguete no início do jogo é "para cima". Portanto, o valor da variável B deve definir o sentido oposto.

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

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

AJUDA
 INFO
 +
 00:00
 ▶
 ⋮



IR PARA		Todos os eventos																		
1	●	Início do Nível																		
2	●	sai da área de jogo à es																		
3	●	sai da área de jogo à dir																		
4	●	sai da área de jogo em t																		
5	●	colide com o fundo																		
6	●	sai da área de jogo no t																		
7	●	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta par + Posição Y de <> 200 + está parado 																		
8	●	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta par + Posição Y de <> 300 + está parado 																		
9	●	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta par + Posição X de <> 400 + está parado 																		
10	●	<ul style="list-style-type: none"> Para cima, premindo "Seta para a esquerda" + Posição X de <> 300 																		

Alterar as Variáveis

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Em seguida, clique em "Definir Valor".

←
→

Cancelar
Ajuda



IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶



Todos os eventos									
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	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() 								

Também é preciso inserir o evento "variável A=0" nas condições que definem que o foguete está em algum planeta. A variável A=0 define que a pergunta deve aparecer sempre que ainda não foi repondida.

Os procedimentos são análogos aos anteriores. Primeiramente, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Foguete" que corresponde à condição "posição do foguete é igual a posição de algum planeta".



IR PARA

AJUDA

INFO



Todos os eventos



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 	✓										
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											

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

Selecione a opção "Valores".

← →



IR PARA **Todos os eventos**            

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 12 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 13 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 14 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 15 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 16 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o evento se repete
- Posição Y de  = Y("  ")

Alterar as Variáveis

Que variável?

A B C

Mudança requerida

Definir Valor

Acceptar Valor

Selecione a opção "A" para a variável e, em seguida, clique em "Definir Valor".

← →

Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 12 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 13 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 14 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 15 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 16 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o evento se repete
- Posição Y de = Y(")

Alterar as Variáveis

Que variável?

A B C

Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

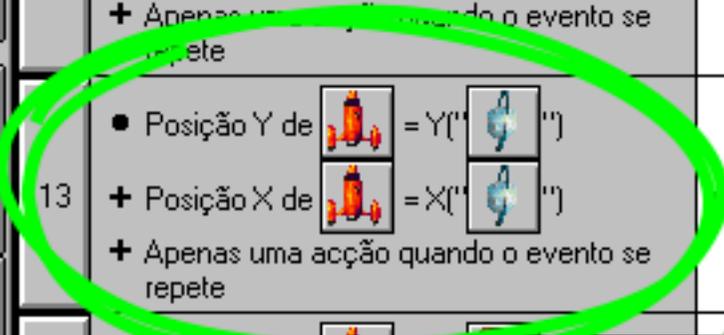
OK Cancelar Ajuda

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

← →



IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											
INFO	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
+	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											
00:00	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 											
⋮	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											
	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 											
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											
	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 											
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											
	<ul style="list-style-type: none"> + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											



Definir a velocidade para 0

Repita os procedimentos para todas as condições que definem que "a posição do foguete é igual a posição do planeta".

← →

IR PARA	Todos os eventos									P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	12	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										
⋮		<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 											

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 12
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 13
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 14
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 15
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 16
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- Posição Y de = Y(" ")

Alterar as Variáveis X

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar

Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 12 • Posição Y de = Y(" ")
- + Posição X de = X(" ")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 13 • Posição Y de = Y(" ")
- + Posição X de = X(" ")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 14 • Posição Y de = Y(" ")
- + Posição X de = X(" ")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 15 • Posição Y de = Y(" ")
- + Posição X de = X(" ")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 16 • Posição Y de = Y(" ")
- + Posição X de = X(" ")
- + Apenas uma acção quando o repete

Alterar as Variáveis [X]

Que variável?

A B C

Definir valores alteráveis [X]

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

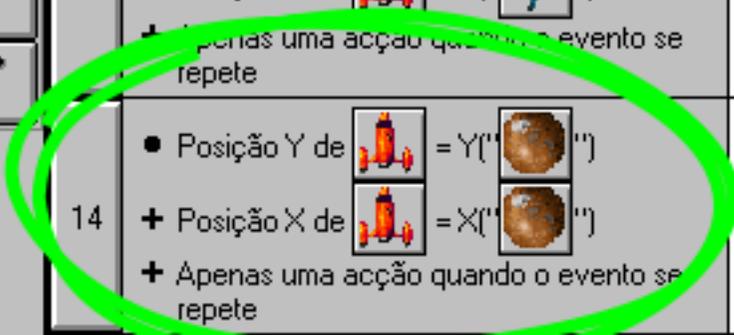
OK Cancelar Ajuda

Utilize a variável A=0, pois este evento é para fazer com que as perguntas sempre apareçam quando ainda não foram respondidas.

← →



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	12	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() + Posição X de = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓											
INFO	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 	✓											
00:00	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 												
⋮		<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 												



Repita os procedimentos para todas as condições que definem que "a posição do foguete é igual a posição do planeta".

← →



IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



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 	✓									
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 										

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 12
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 13
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 14
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 15
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 16
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- Posição Y de = Y(" ")

Alterar as Variáveis [X]

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar
Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**           

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 12 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 13 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 14 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 15 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 16 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- Posição Y de  = Y("  ")

Alterar as Variáveis [X]

Que variável?

A B C

Definir valores alteráveis [X]

Insira a expressão (use a barra para os números)

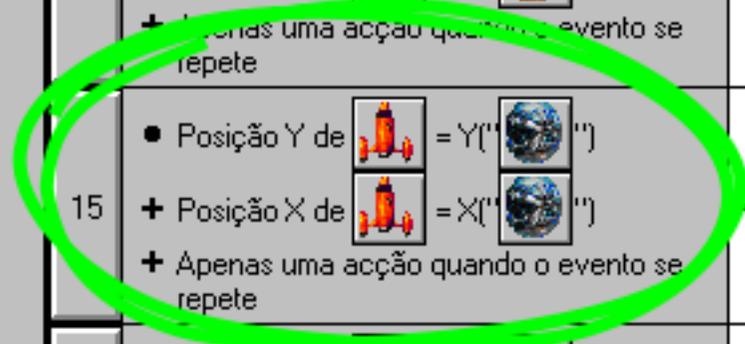
Edição

OK Cancelar Ajuda

Utilize a variável A=0, pois este evento é para fazer com que as perguntas sempre apareçam quando ainda não foram respondidas.

← →

IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
INFO	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
+	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
00:00	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
▶	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
⋮	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() 											



Definir

Repita os procedimentos para todas as condições que definem que "a posição do foguete é igual a posição do planeta".

← →



IR PARA

AJUDA

INFO



Todos os eventos



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 	✓									
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 										

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 12
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 13
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 14
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 15
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 16
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- Posição Y de = Y(" ")

Alterar as Variáveis ✕

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar
Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 12 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 13 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 14 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 15 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete
- 16 • Posição Y de = Y(")
- + Posição X de = X(")
- + Apenas uma acção quando o repete

Alterar as Variáveis

Que variável?

A B C

Definir valores alteráveis

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Utilize a variável A=0, pois este evento é para fazer com que as perguntas sempre apareçam quando ainda não foram respondidas.

← →



IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



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

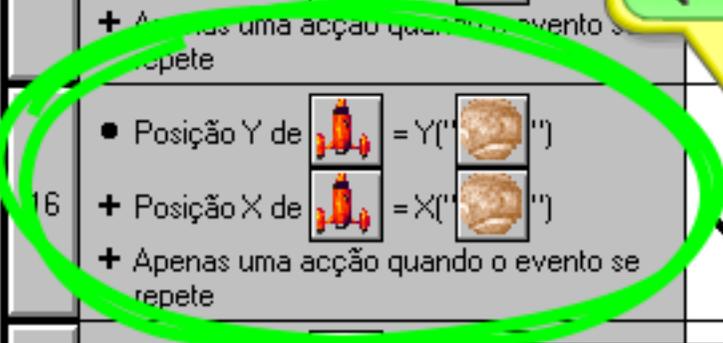
16

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



Repita os procedimentos para todas as condições que definem que "a posição do foguete é igual a posição do planeta".

← →



Definir a velocidade para 0

IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



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 	✓									
	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de = Y() 										

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 12
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 13
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 14
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 15
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o repete
- 16
 - Posição Y de = Y(")
 - + Posição X de = X(")
 - + Apenas uma acção quando o evento se repete
- Posição Y de = Y(" ")

Alterar as Variáveis X

Que variável?

A
 B
 C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar

Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**           

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 12 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 13 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 14 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 15 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- 16 • Posição Y de  = Y(" )
- + Posição X de  = X(" )
- + Apenas uma acção quando o repete
- Posição Y de  = Y(" )

Alterar as Variáveis [X]

Que variável?

A B C

Definir valores alteráveis [X]

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Utilize a variável A=0, pois este evento é para fazer com que as perguntas sempre apareçam quando ainda não foram respondidas.

← →

IR PARA	Todos os eventos								P/R	P/R	P/R	P/R
AJUDA	12 <ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() + Posição X de  = X() + Apenas uma acção quando o evento se repete 	✓										
INFO	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 	✓										
00:00	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 	✓										
⋮	<ul style="list-style-type: none"> • Posição Y de  = Y() 											

Esta demonstração terminou e já pode ser fechada. Veja as demais demonstrações deste tutorial.

← →

