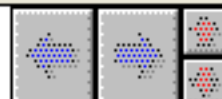




4



Como utilizaremos bolas numeradas de 2 a 7 no jogo, precisaremos de 6 exemplares do Objeto Ativo da bola numerada.

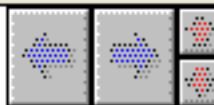


4

Ir Para

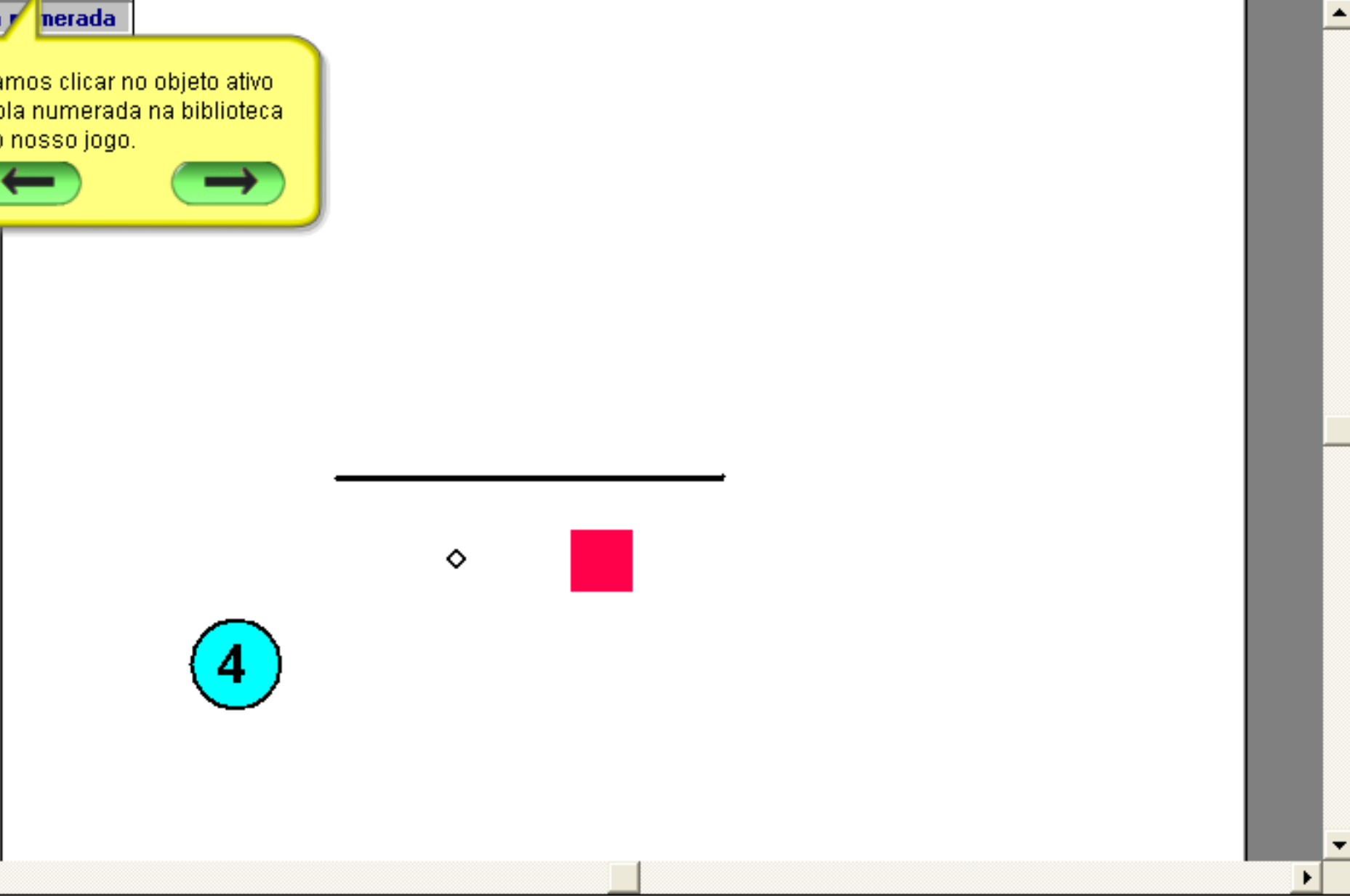
ÚTIL

Nível 1



Bola numerada

Vamos clicar no objeto ativo  
Bola numerada na biblioteca  
do nosso jogo.

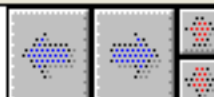
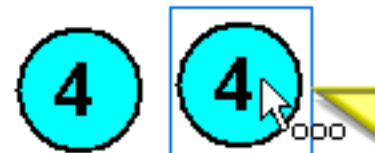


Ir Para  
ÚTIL

Nível 1



4

Ir Para  
ÚTIL

Bola numerada

Coloque um exemplar deste objeto na área do jogo clicando com o botão direito sobre a posição desejada.

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: Bola numerada

Perceba que podemos inserir mais um exemplar desta forma. Continue adicionando bolas numeradas até um total de seis.

← →

4 4 4

Ir Para

ÚTIL



4



Agora que temos 6 bolas numeradas, colocaremos uma bomba para cada uma. Porém, para adicionar mais bombas faremos o seguinte.



Ir Para

ÚTIL

Nível 1



4



4

Diferente das bolas numeradas, cada exemplar de bomba terá propriedades diferentes entre si, logo criaremos outras bombas a partir do original.



4

Ir Para

ÚTIL

Nível 1



4



Ir Para

ÚTIL



Para isto, clique sobre o objeto a ser duplicado com o botão direito.



Nível 1

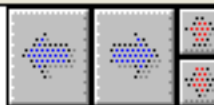
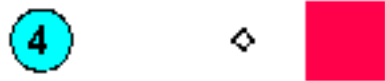
Duplo-clique ou botão direito para editar: bomba

No menu que será aberto seleccione a opção Novo Objeto de Nível.

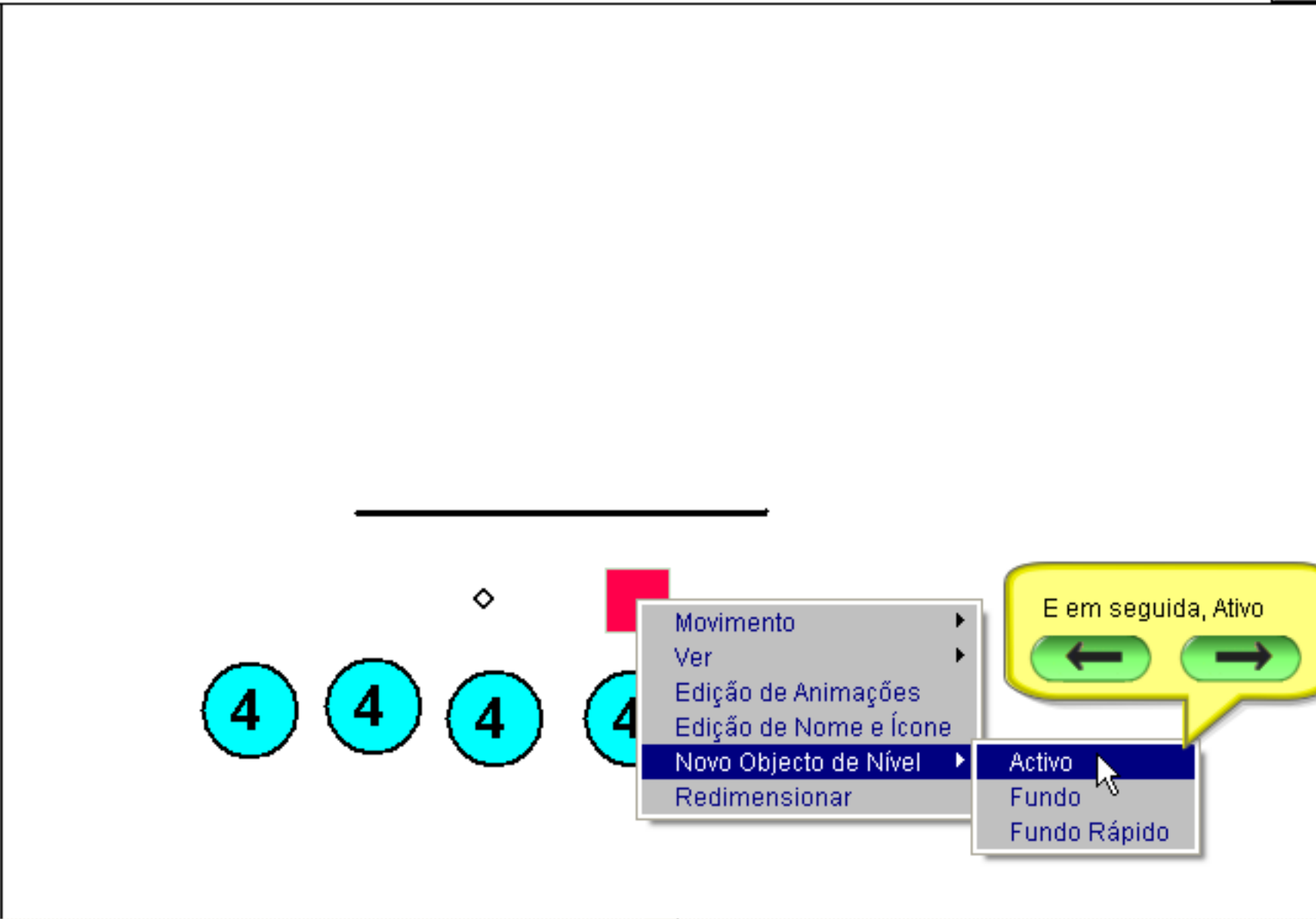
- Movimento
- Ver
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objeto de Nível**
- Redimensional

Nível 1 bomba: objecto Activo, movimento: estático.



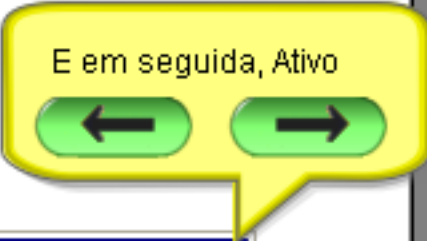


Ir Para  
ÚTIL



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

- Activo**
- Fundo
- Fundo Rápido



Nível 1

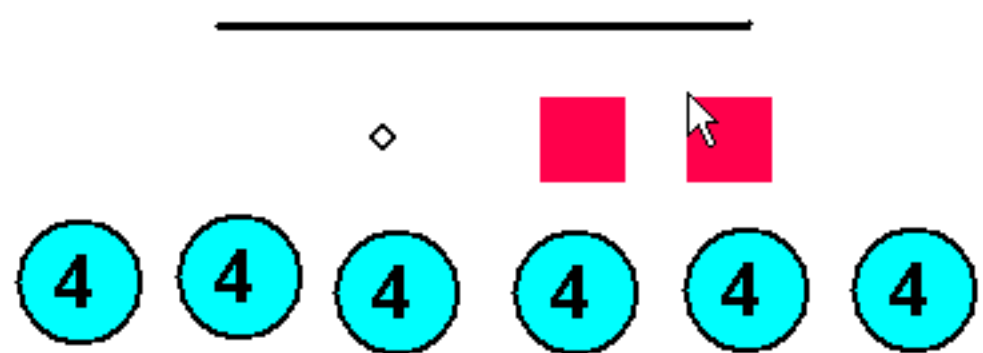
bomba: objecto Activo, movimento: estático,



4



Perceba que um outro objeto ativo foi criado, inclusive adicionado na biblioteca do nosso jogo.

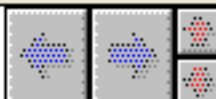


Ir Para  
ÚTIL

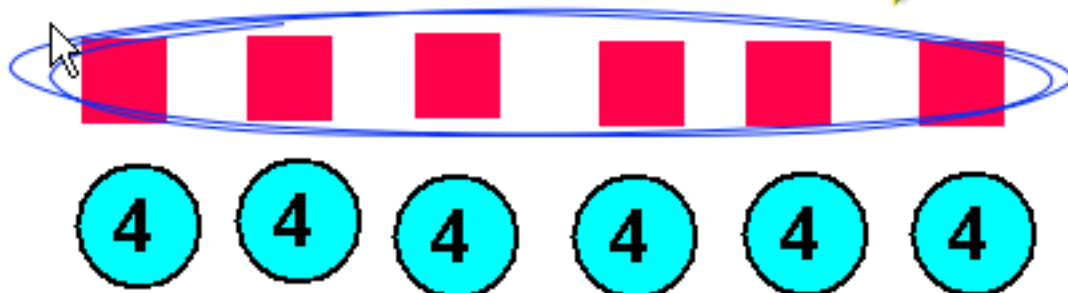
Nível 1



4



Repita este procedimento até obter seis cópias do objeto ativo bomba.



Ir Para

ÚTIL

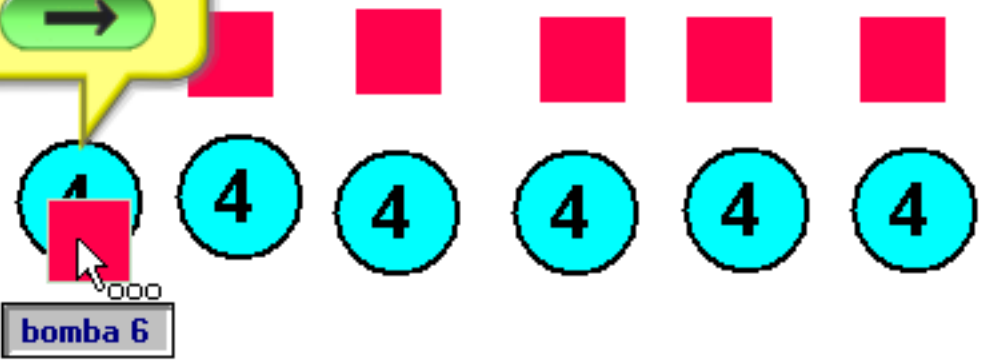
Nível 1



4



Agora posicione uma bomba para cada exemplar de bola numerada.



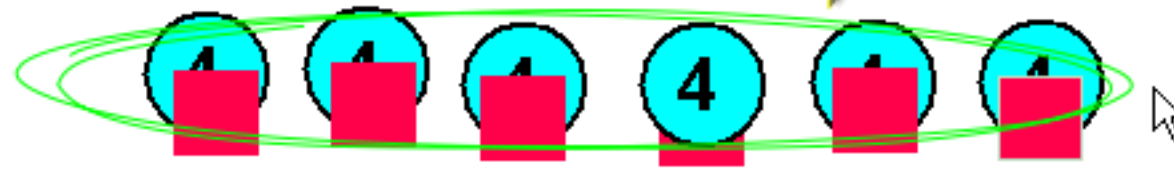
Ir Para  
ÚTIL

Nível 1

Duplo-clique ou botão direito para editar: bomba 6



Depois de posicionar todas as bombas, utilizaremos um pouco de programação para termos 6 bolas numeradas, cada uma representando um algarismo de 2 a 6



Ir Para  
ÚTIL

Nível 1



4



Para acessar o Editor de Eventos, clique em Ir Para.

Ir Para  
ÚTIL

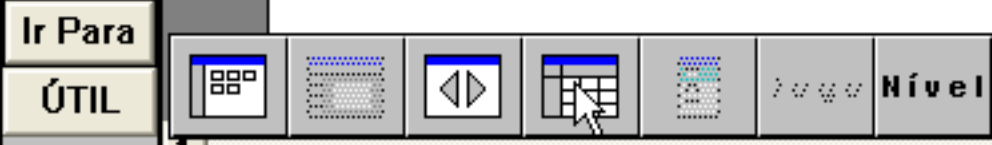
Nível 1



4



Com o menu aberto, seleccione o ícone Ir Para o Editor de Eventos.



Nível 1 Ir Para o Editor de Eventos

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



Com o editor aberto, clique com o botão direito sobre a primeira aba para criar um evento de colisão.



1 • Nova condição





IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00

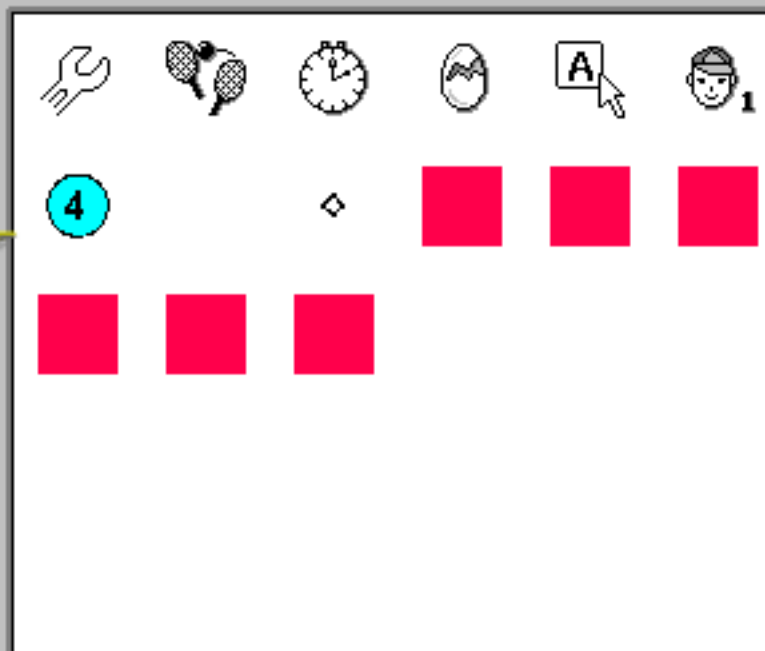


Clique com o botão direito sobre  
o objeto ativo da bola numerada



Nova Condição

Seleccione o objecto:



Cancelar

Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**

1 • Nova condição

AJUDA

INFO



00:00



### Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Selecione a opção Colisões.

← →

Cancelar

Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**



1 • Nova condição

AJUDA

INFO



00:00



### Nova Condição

Seleccione o objecto:



Em seguida, Objeto ativo



- Objecto ativo
- Em sobreposição a outro objecto activo?
- Fundo

- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

Cancelar

Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**



AJUDA 1 • Nova condição

INFO

+

00:00

▶

⋮

Nova Condição

Seleccione o objecto:



- 4
- Colisões ▶
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Recolher ou contar ▶
- Valores ▶

- Objecto activo
- Em sobreposição a outro objecto activo?
- Fundo

Cancelar

Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



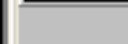
AJUDA

1 • Nova condição

INFO



00:00



Tes

O objeto com o qual a bola numerada irá colidir e com a primeira bomba que construímos.



bomba



IR PARA **Todos os eventos**



1 • Nova condição

AJUDA

INFO

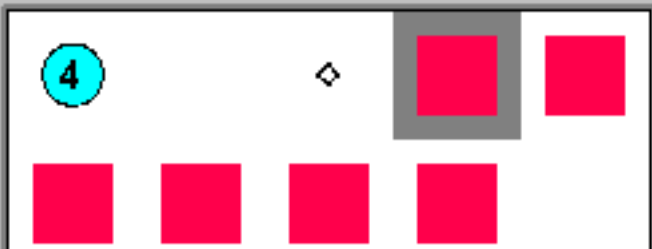


00:00



Testar uma colisão

Escolha um objecto:



Depois de seleccionada, clique em OK.



OK Cancelar Ajuda

Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre  e 

2

• Nova condição

INFO



00:00



Agora iremos inserir as ações que serão desencadeadas pela colisão. Primeiro, clique com o botão direito sobre a célula correspondente a bola numerada.



Klik & Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam [-] [ ] [X]

Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**

Icons: [Speaker] [Paddle] [Egg] [Character 1] [4] [Diamond] [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square]

AJUDA 1 • Colisão entre **4** e [Red Square]

INFO 2 • Nova condição

INFO



00:00 [Play]



Escolher a direcção...  
Olhar na direcção de...

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

Selecione a opção Direcção.

[Left Arrow] [Right Arrow]





IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO



00:00



E em seguida,  
Escolher a Direcção.



Escolher a direcção...

Olhar na direcção de...

Movimento

Animação

Posição

Direcção

Visibilidade

Disparar contra um objecto...

Destruir

Valores...



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre  e 

2

• Nova condição

INFO



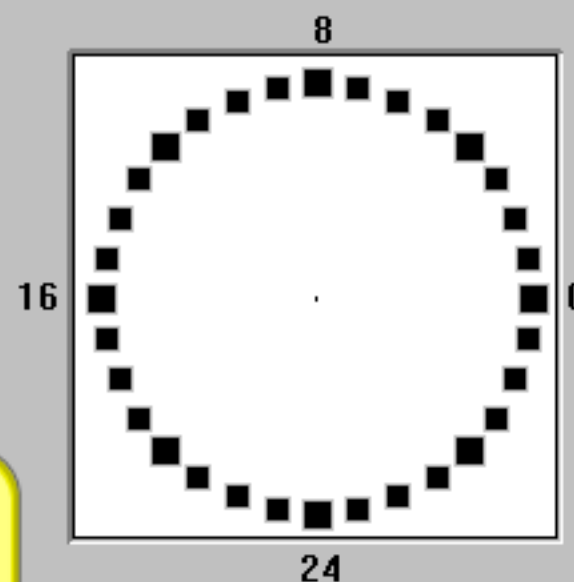
00:00



Escolher a direcção...



Escolha uma ou mais direcções



1:1

Com a nova janela aberta, clique no botão Anular Todas as Selecções para retirar a direcção previamente marcada.



Todas as Selecções

OK

Cancelar


Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • Colisão entre  e 

INFO

2 • Nova condição



00:00



Escolher a direcção...



Escolha uma ou mais direcções

Após, clique na direcção direita, na qual armazenamos a imagem da bola número 2.



1:1



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre  e 

2

• Nova condição

INFO



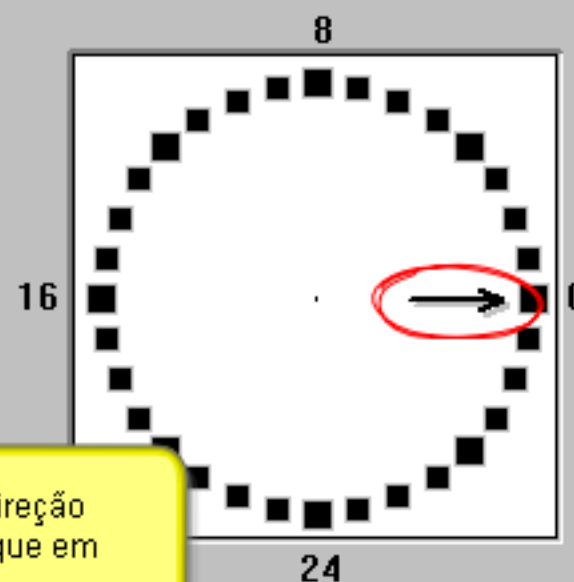
00:00



Escolher a direcção...



Escolha uma ou mais direcções



1/1

Uma seta indicará que a direcção direita foi seleccionada. Clique em OK para confirmar.



OK

Cancelar

Ajuda

## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre e



2

• Nova condição

INFO



00:00



Na célula do primeiro objeto bomba, insira mais uma ação para este evento de colisão.



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre 4 e

INFO

2

• Nova condição



00:00

Clique com direito  
para abrir o menu

Movimento ▶

Animação ▶

Posição ▶

Direcção ▶

Visibilidade ▶

Disparar contra um objecto...

Destruir

Valores...



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre 4 e



INFO

2

• Nova condição



00:00



E seleccione Destruir. Uma vez que a bola apresentará o número 2, não precisaremos mais desta bomba.



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

## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO

2

• Nova condição



00:00



Agora repetiremos estas ações de modo que os outros exemplares de bolas numeradas, após colidir com as bombas que estão posicionadas sobre eles, exibirão os outros algarismos restantes: 3, 4, 5, 6 e 7





## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam - □ □ ×

Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

1

• Colisão entre

4

e



INFO

2

• Nova condição



00:00



Como os eventos são semelhantes, ou seja, colisão também, podemos fazer uma cópia do evento anterior clicando sobre com o botão esquerdo.



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO

2

• No condição

E sem soltar o botão, arrastamos para a aba do próximo evento.



00:00



## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre 4 e



INFO

2

• Colisão entre 4 e



3

• Nova condição

00:00



Agora faremos uma pequena modificação. Em vez de testar a colisão da bola numerada com a primeira bomba que construímos, testaremos com a segunda.



Klik & Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam

Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA		Todos os eventos											
AJUDA	1	• Colisão entre  e					✓		✓				
INFO	2	• Colisão entre  e											
	3	• Nova condição											

Para trocar de objeto ativo, clique sobre ele.

+












00:00

▶

⋮

▶

IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Colisão entre  e 
INFO	2	• Colisão entre  e 
	3	• Nova condição

										
				✓		✓				

+

00:00

▶





⋮





▶

Escolha

Selecione o outro objeto que será trocado, neste caso, a segunda bomba que construímos.

← →

bomba 2

OK Cancelar Ajuda

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1	● Colisão entre  e					✓		✓				
INFO	2	● Colisão entre  e											
	3	● Nova condição											

+

00:00

▶

⋮

▶

Escolha um objecto:

OK Cancelar Ajuda

Clique em OK para efetuar a substituição.

← →

## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda



IR PARA

Todos os eventos





AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO

2

• Colisão entre  e 

3

• Nova condição



00:00



E agora exibiremos a bola de número 3, mudando a direção da bola numerada, semelhante ao feito anteriormente.



## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda



IR PARA

Todos os eventos





AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO

2

• Colisão entre  e 

3

• Nova condição



00:00



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



## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda



IR PARA

Todos os eventos





AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO

2

• Colisão entre  e 

3

• Nova condição

00:00



Escolher a direcção...

Olhar na direcção de...

Movimento ▶

Animação ▶

Posição ▶

Direcção ▶

Visibilidade ▶

Disparar contra um objecto...

Destruir

Valores...

## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda



IR PARA

Todos os eventos





AJUDA

1

• Colisão entre  e 

INFO

2

• Colisão entre  e 

3

• Nova condição



00:00



Escolher a direcção...

Olhar na direcção de...

Movimento ▶

Animação ▶

Posição ▶

Direcção ▶

Visibilidade ▶

Disparar contra um objecto...

Destruir

Valores...

IR PARA	Todos os eventos											
AJUDA	1	● Colisão entre  e						✓		✓		
INFO	2	● Colisão entre  e										
	3	● Nova condição										

+

00:00

▶

⋮

▶

Escolher a direcção... [X]

Escolha uma ou mais direcções

8

16




0

24

1:1

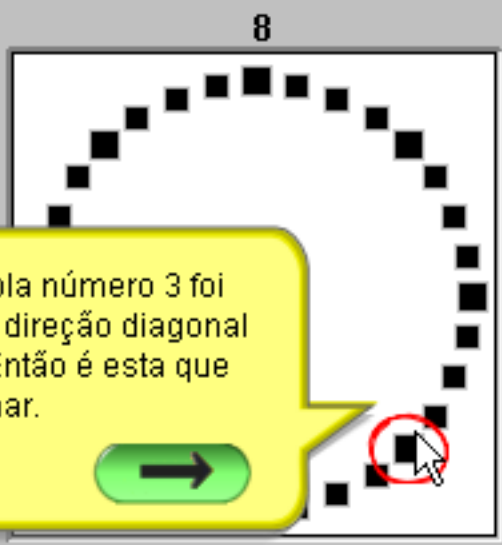
Anular Todas as Selecções

OK Cancelar Ajuda

IR PARA		Todos os eventos											
AJUDA	1	• Colisão entre  e 											
INFO	2	• Colisão entre  e 					✓		✓				
	3	• Nova condição											

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções



A imagem da bola número 3 foi armazenada na direcção diagonal inferior direita. Então é esta que iremos seleccionar.



1:1

OK Cancelar Ajuda

IR PARA	Todos os eventos										
AJUDA	1	● Colisão entre  e				✓		✓			
INFO	2	● Colisão entre  e									
	3	● Nova condição									



Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

8

16

0

24

1:1

OK Cancelar Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**

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

AJUDA 1 • Colisão entre e

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

INFO 2 • Colisão entre e

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

3 • Nova condição



Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

8

16

0

24

1:1

OK Cancelar Ajuda

## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre 4 e



INFO

2

• Colisão entre 4 e



Destruir

3

• Nova condição



00:00



O próximo passo é destruir a segunda bomba, já que, como a primeira, também não será mais utilizada.



## Klik &amp; Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam



Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1

• Colisão entre 4 e



INFO

2

• Colisão entre 4 e



3

• Nova condição



00:00



Como se trata da mesma ação da bomba anterior, podemos arrastá-la para a célula correspondente a segunda bomba.





Klik & Play - Editor de Eventos - tut\_tria.gam [-] [Max] [X]

Ficheiro Edição Objectos Jogo Ajuda

IR PARA		Todos os eventos											
AJUDA	1	• Colisão entre  e					✓		✓				
INFO	2	• Colisão entre  e					✓			✓			
	3	• Nova condição											

Destruir



IR PARA		Todos os eventos											
AJUDA	1	• Colisão entre	e			✓		✓					
INFO	2	• Colisão entre	e			✓			✓				
	3	• Colisão entre	e			✓				✓			
00:00	4	• Colisão entre	e			✓					✓		
	5	• Colisão entre	e			✓						✓	
	6	• Colisão entre	e			✓							✓
	7	• Nova condição											

Repetimos este processo para as demais bombas, de modo que cada uma mude a direção da bola numerada correspondente ao número que se quer exibir.

IR PARA		Todos os eventos											
AJUDA	1	• Colisão entre  e			✓			✓					
INFO	2	• Colisão entre  e			✓				✓				
	3				✓					✓			
00:00	4				✓						✓		
	5				✓							✓	
	6	• Colisão entre  e			✓								✓
	7	• Nova condição											

Vamos testar o nosso jogo para conferir se temos 6 bolas numeradas exibindo algarismos distintos.

Jogo em curso

PARAR

&lt;ESC&gt;

Está tudo certo! Agora temos 6  
bolas numeradas, exibindo  
algarismos de 2 a 7.

