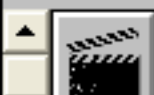




4



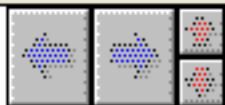
Ir Para

ÚTIL

Neste tutorial, vamos posicionar as retas para formar um triângulo. É importante que se domine o conteúdo do tutorial anterior para o entendimento do que iremos fazer a partir de agora.



Nível 1



Objecto activo 1



Já temos uma reta na tela do jogo,  
precisamos de mais 2 exemplares de  
reta da biblioteca.



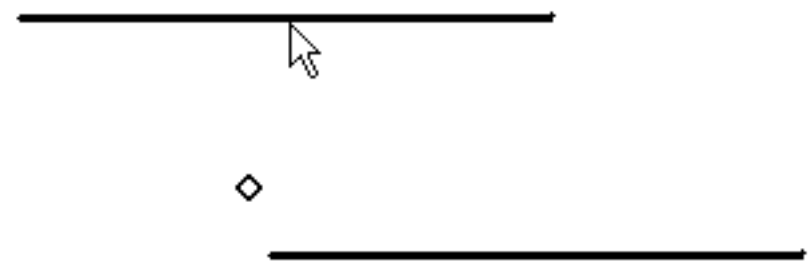
Ir Para

ÚTIL

Nível 1



4



Ir Para  
ÚTIL

Nível 1



4



Objecto activo 1



Ir Para

ÚTIL

Nível 1

Iniciar

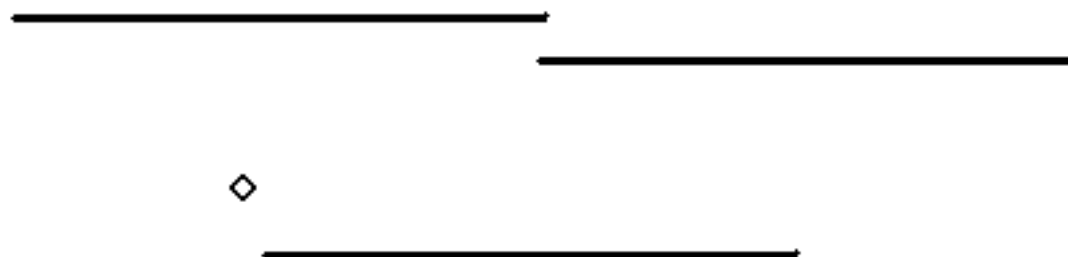


4



Ir Para

ÚTIL



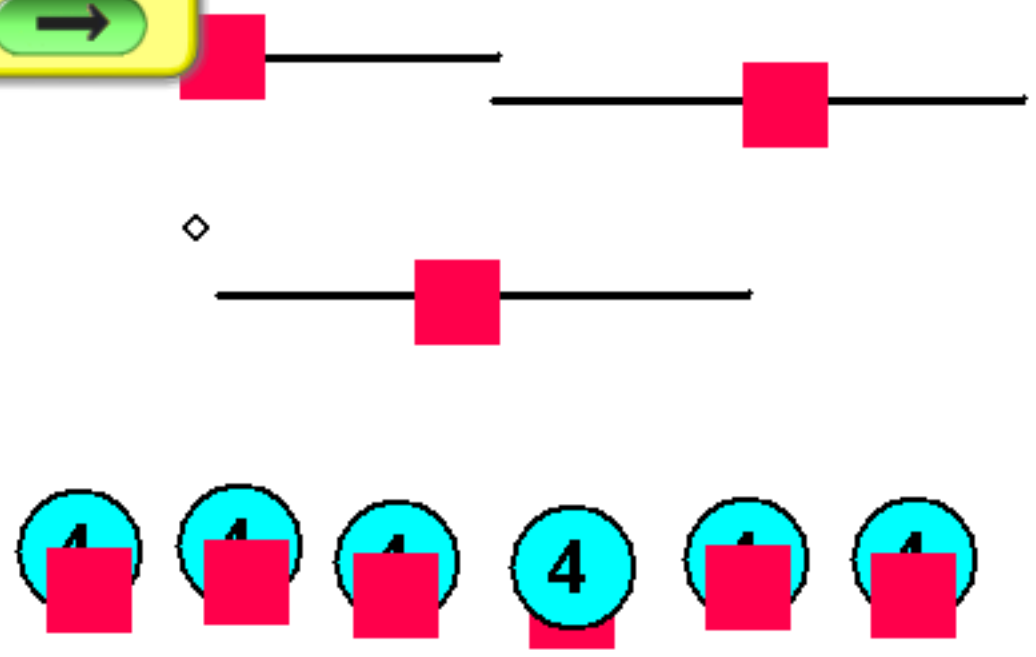
Utilizando a mesma estratégia das bolas numeradas, que, através das bombas poderíamos obter 6 bolas que indicavam Algarismos distintos entre si, posicionaremos bombas sobre as retas de modo que cada uma represente um lado do triângulo.



Nível 1



Não se esqueça que estas bombas devem ser novos objetos e não exemplares, como as 2 retas, que foram obtidas da biblioteca. Agora temos 9 objetos de bomba no total.

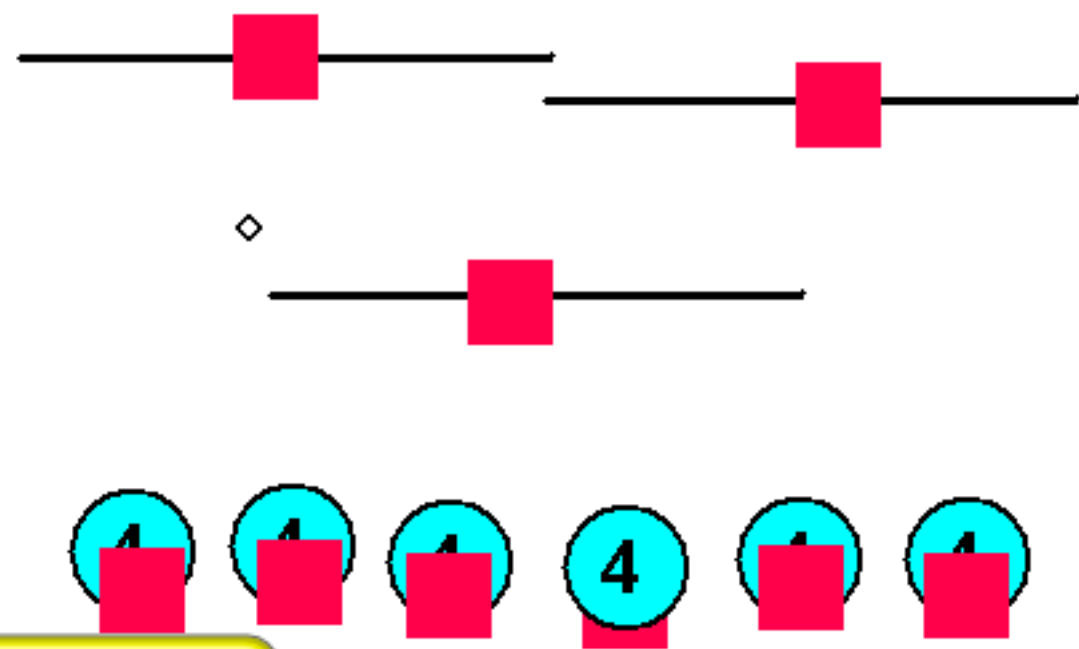


Ir Para  
ÚTIL

Nível 1





4



Ir Para  
ÚTIL

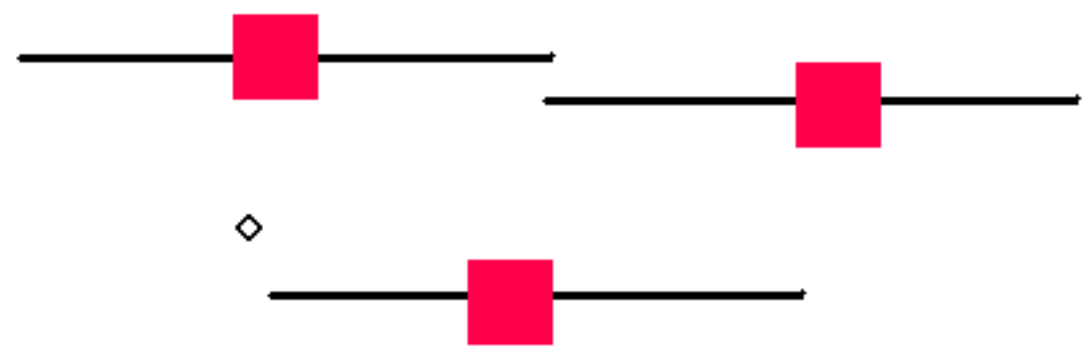
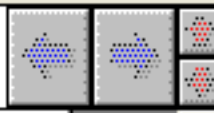
O próximo passo é acessar o Editor de Eventos. Abra o menu Ir Para



Nível 1



4



Clique no ícone Ir Para o Editor de Eventos.



Ir Para

ÚTIL



Nível 1

Ir Para o Editor de Eventos



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															

Como iremos repetir o procedimento, porém com as retas em vez das bolas numeradas, podemos aproveitar o evento de colisão existente.

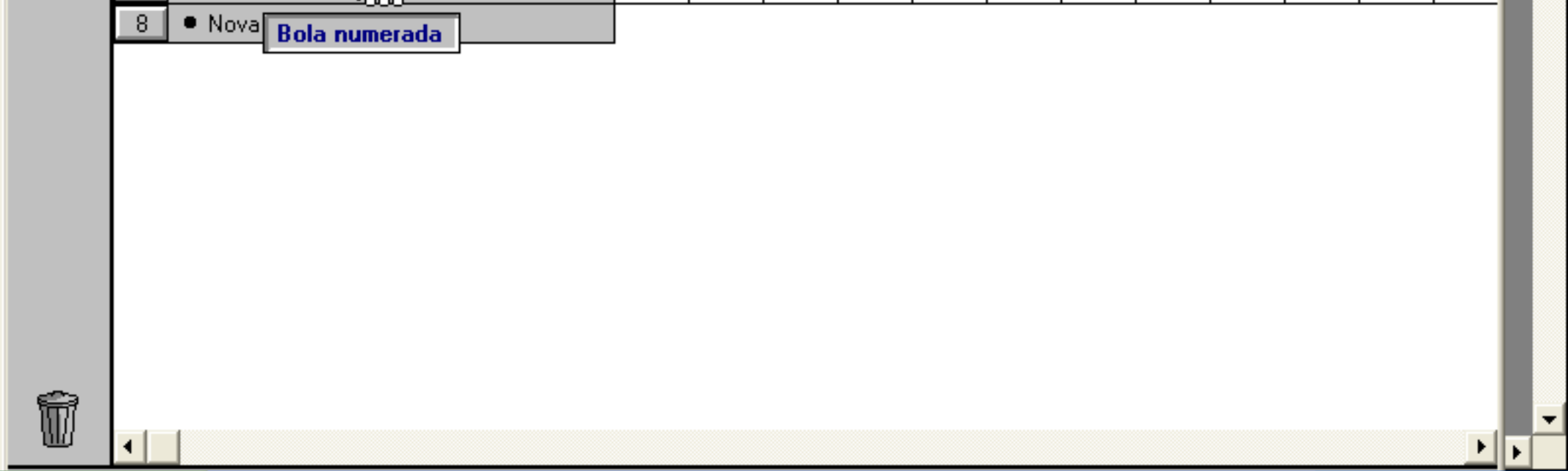
IR PARA		Todos os eventos															
AJUDA	1	• Colisão entre	e							✓		✓					
INFO	2	• Colisão entre	e							✓			✓				
	3	• Colisão entre	e							✓				✓			
00:00	4	• Colisão entre	e							✓					✓		
	5	• Colisão entre	e							✓							✓
	6	• Colisão entre	e							✓							
	7	• Nova condição															

E arrastá-lo para para a próxima linha.

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

E agora trocaremos o objeto bola para a reta.

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	• Colisão entre		e										
	8	• Nova	<b>Bola numerada</b>											



IR PARA

**Todos os eventos**

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 1 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 2 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 3 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 4 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 5 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 6 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 7 • Colisão entre 4 e [Red Square]
- 8 • Nova condição

🔊 🏓 🥚 🧑 4 ⬡ [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square]

✓				
	✓			
		✓		
			✓	
				✓

Escolha um objecto:

4 ⬡ [Red Square] [Red Square]








[Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square]

[Red Square] [Red Square]

OK Cancelar Ajuda

IR PARA

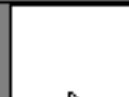



Todos os eventos

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e 
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>+</b>	3	• Colisão entre <b>4</b> e 
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>▶</b>	5	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>⋮</b>	6	• Colisão entre <b>4</b> e 
	7	• Colisão entre <b>4</b> e 
	8	• Nova condição






Toolbar icons: speaker, tennis racket, egg, person, **4**, diamond, , , , , 



✓					
	✓				
		✓			
			✓		
				✓	
					✓

Escolha um objecto:

**4**    

**Objecto activo 1**








 

OK Cancelar Ajuda

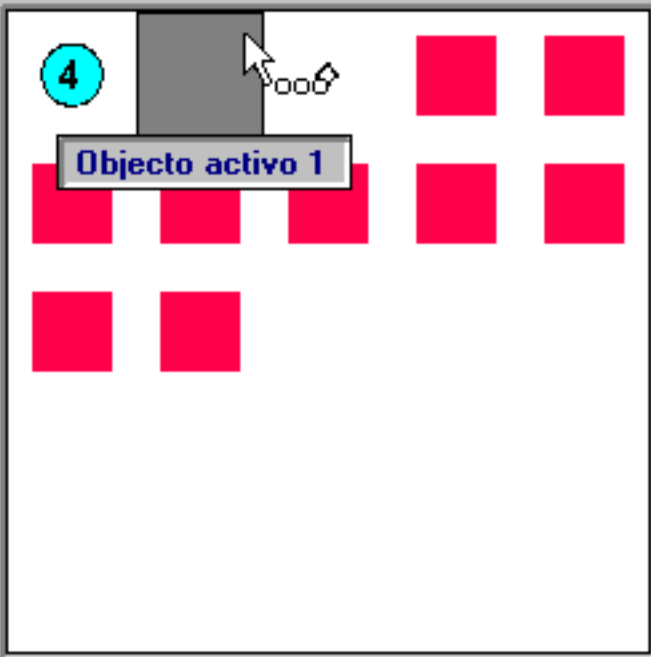


IR PARA






Todos os eventos

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e 
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>+</b>	3	• Colisão entre <b>4</b> e 
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>▶</b>	5	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>⋮</b>	6	• Colisão entre <b>4</b> e 
	7	• Colisão entre <b>4</b> e 
	8	• Nova condição

Escolha um objecto:




















OK      Cancelar      Ajuda

				
✓				
	✓			
		✓		
			✓	
				✓

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	• Colisão entre  e 
	8	• Nova condição

Toolbar with icons: speaker, tennis racket, egg, character, blue circle with 4, diamond, red square, red square, red square, red square, red square.

✓				
	✓			
		✓		
			✓	
				✓

Escolha um objecto:

OK Cancelar Ajuda



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	• Colisão entre		e										
	8	• Nova condição												

E a bomba a ser colidida e a primeira que criamos neste tutorial, neste caso a bomba 7.

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	• Colisão entre		e										
	8	• Nova condição	<b>bomba 6</b>											



IR PARA

**Todos os eventos**

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

- 1 • Colisão entre **4** e
- 2 • Colisão entre **4** e
- 3 • Colisão entre **4** e
- 4 • Colisão entre **4** e
- 5 • Colisão entre **4** e
- 6 • Colisão entre **4** e
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Nova condição



Escolha um objecto:








OK      Cancelar      Ajuda











✓					
	✓				
		✓			
			✓		
				✓	
					✓












IR PARA


Todos os eventos

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e 
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>+</b>	3	• Colisão entre <b>4</b> e 
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>▶</b>	5	• Colisão entre <b>4</b> e 
<b>⋮</b>	6	• Colisão entre <b>4</b> e 
	7	• Colisão entre <input type="text"/> e 
	8	• Nova condição

				<b>4</b>						
						✓				
							✓			
								✓		
									✓	
										✓

Escolha um objecto:



bomba 7





OK Cancelar Ajuda






**Todos os eventos**



IR PARA			
AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e	
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e	
<b>+</b>	3	• Colisão entre <b>4</b> e	
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e	
<b>▶</b>	5	• Colisão entre <b>4</b> e	
<b>⋮</b>	6	• Colisão entre <b>4</b> e	
	7	• Colisão entre <input type="text"/> e	
	8	• Nova condição	

	✓				
		✓			
			✓		
				✓	
					✓

**Escolha um objecto:**

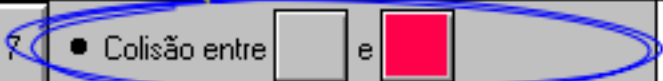






OK      Cancelar      Ajuda

IR PARA		Todos os eventos												
AJUDA	1	• Colisão entre  e						✓		✓				
INFO	2	• Colisão entre  e						✓			✓			
	3	• Colisão entre  e						✓				✓		
00:00	4	•						✓					✓	
	5	•						✓						✓
	6	• Colisão entre  e						✓						
	7	• Colisão entre <input type="text"/> e												
	8	• Nova condição												

Agora temos um evento de colisão da reta com a bomba 7.



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	• Colisão entre	e														
	8	• Nova condição															

Selecione a direção da reta que está armazenada a imagem do lado inferior do triângulo.

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	• Colisão entre	e														
	8	• Nova condição															

- 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	• Colisão entre	e							✓				✓			
00:00	4	• Colisão entre	e							✓					✓		
	5	• Colisão entre	e							✓							✓
	6	• Colisão entre	e							✓							
	7	• Colisão entre	e														
	8	• Nova condição															

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	• Colisão entre  e								✓				✓			
00:00	4	• Colisão entre  e								✓						✓	
	5	• Colisão entre  e								✓							✓
	6	• Colisão entre  e								✓							
	7	• Colisão entre  e															
	8	• Nova condição															

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

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

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

1 • Colisão entre 4 e [red square]

2 • Colisão entre 4 e [red square]

3 • Colisão entre 4 e [red square]

4 • Colisão entre 4 e [red square]

5 • Colisão entre 4 e [red square]

6 • Colisão entre 4 e [red square]

7 • Colisão entre [ ] e [red square]

8 • Nova condição

Escolher a direcção...

Escolha uma ou mais direcções

16

8

0

24

1+1

OK Cancelar Ajuda

	✓				
		✓			
			✓		
				✓	
					✓

Como a imagem que capturamos anteriormente do lado inferior do triângulo está guardada na direcção para baixo, confirmamos em OK.

← →

IR PARA		Todos os eventos		4		◇	■	■	■	■	■	■	■	■
AJUDA	1	• Colisão entre	4	e	■	✓		✓						
INFO	2	• Colisão entre	4	e	■	✓			✓					
+	3	• Colisão entre	4	e	■	✓				✓				
00:00	4	• Colisão entre	4	e	■	✓					✓			
▶	5	• Colisão entre	4	e	■	✓						✓		
⋮	6	• Colisão entre	4	e	■	✓							✓	
▶	7	• Colisão entre		e	■		✓							
	8	• Nova condição												

E em seguida destruíremos a bomba, pois não mais a precisamos.

← →

IR PARA		Todos os eventos		4		◇	■	■	■	■	■	■	■	■
AJUDA	1	• Colisão entre	4	e	■	✓		✓						
INFO	2	• Colisão entre	4	e	■	✓			✓					
+	3	• Colisão entre	4	e	■	✓				✓				
00:00	4	• Colisão entre	4	e	■	✓					✓			
▶	5	• Colisão entre	4	e	■	✓						✓		
⋮	6	• Colisão entre	4	e	■	✓							✓	
▶	7	• Colisão entre		e	■		✓							
	8	• Nova condição												

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



IR PARA		Todos os eventos		4		◇	■	■	■	■	■	■	■	■
AJUDA	1	• Colisão entre	4	e	■	✓		✓						
INFO	2	• Colisão entre	4	e	■	✓			✓					
+	3	• Colisão entre	4	e	■	✓				✓				
00:00	4	• Colisão entre	4	e	■	✓					✓			
▶	5	• Colisão entre	4	e	■	✓						✓		
⋮	6	• Colisão entre	4	e	■	✓							✓	
▶	7	• Colisão entre		e	■		✓							
	8	• Nova condição												

- 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	• Colisão entre  e			✓					✓					
00:00	4	• Colisão entre  e			✓						✓				
	5	• Colisão entre  e			✓							✓			
	6	• Colisão entre  e			✓								✓		
	7	• Colisão entre  e				✓									✓
	8	• Nova condição													



IR PARA		Todos os eventos		4		◇	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
AJUDA	1	• Colisão entre	4	e	■	✓		✓								
INFO	2	• Colisão entre	4	e	■	✓			✓							
+	3	• Colisão entre	4	e	■	✓				✓						
00:00	4	• Colisão entre	4	e	■	✓					✓					
▶	5	• Colisão entre	4	e	■	✓						✓				
⋮	6	• Colisão entre	4	e	■	✓							✓			
	7	• Colisão entre		e	■	✓								✓		
	8	• Colisão entre		e	■	✓									✓	
	9	• Colisão entre		e	■	✓										✓
	10	• Nova condição														

Do mesmo modo, criaremos outras 2 colisões da reta com as bombas 8 e 9, para exibir o lado esquerdo e direito do triângulo respectivamente.

← →





IR PARA		Todos os eventos		4		◊	■	■	■	■	■	■	■	■
AJUDA	1	• Colisão entre	4	e	■		✓							
INFO	2	• Colisão entre	4	e	■			✓						
+	3	• Colisão entre	4	e	■				✓					
00:00							✓							
⋮							✓							
←							✓							
→														
	7	• Colisão entre		e	■		✓							
	8	• Colisão entre		e	■		✓							✓
	9	• Colisão entre		e	■		✓							✓
	10	• Nova condição												

Teste o jogo para verificar se o triângulo foi formado corretamente.

← →

PARAR

&lt;ESC&gt;

No nosso caso, falta apenas ajustar as posições das retas. Para tal, vamos para o Editor de Nível.





4



Ir Para

ÚTIL



Ajustando estas 2 retas desta forma teremos um resultado melhor. Não se esqueça que o ponto quente das imagens deve estar no seu centro para facilitar o posicionamento.



Nível 1



Lixeira

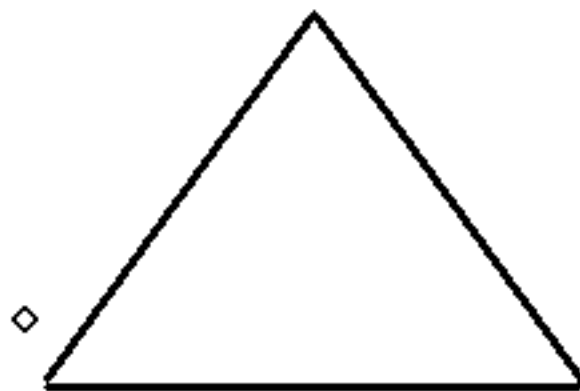


Sem nome



Jogo Opções Ajuda

Pronto. Testando o jogo,  
verificamos que o triângulo foi  
formado.



Iniciar



Sem nome

PT



14:25