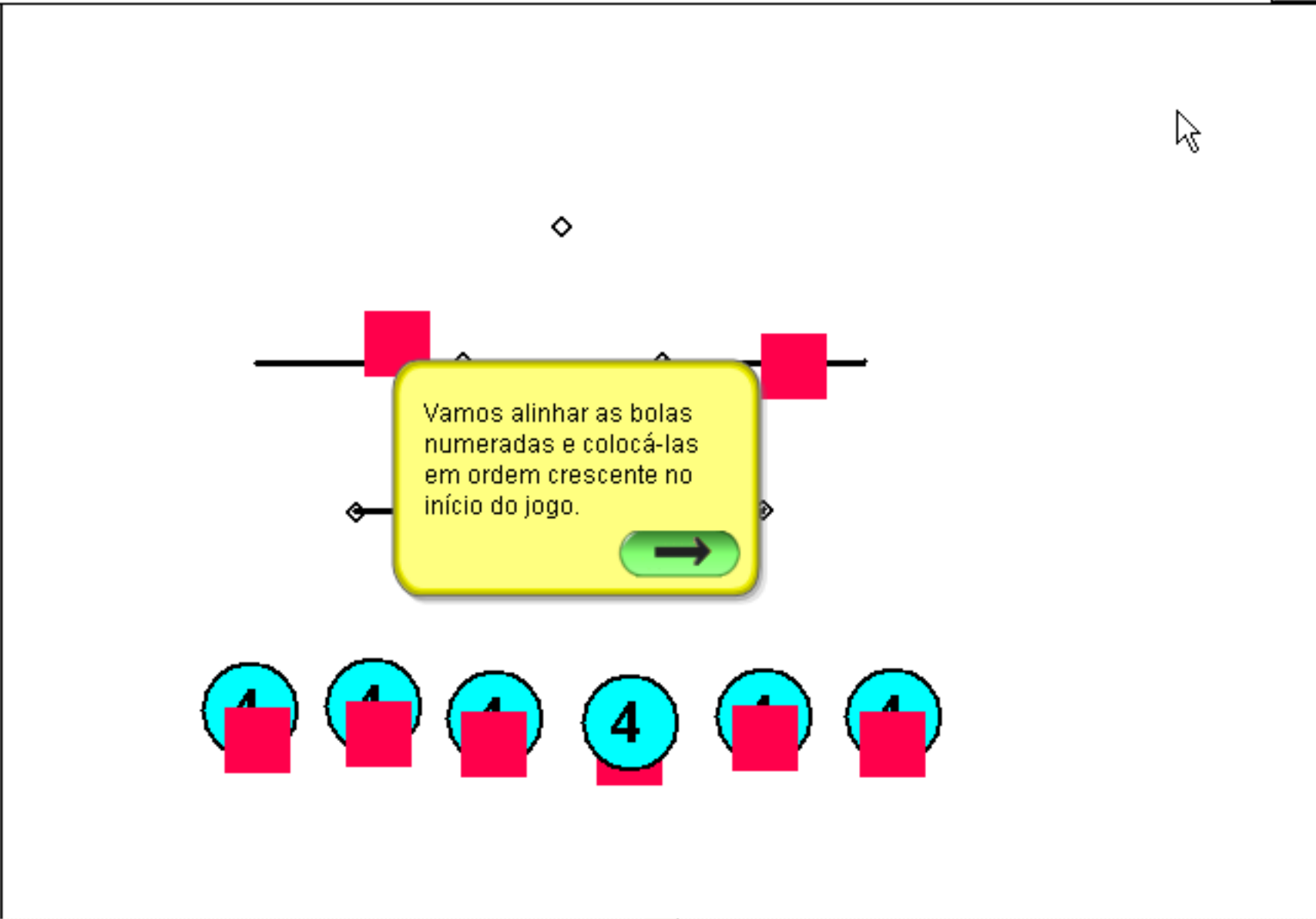




4

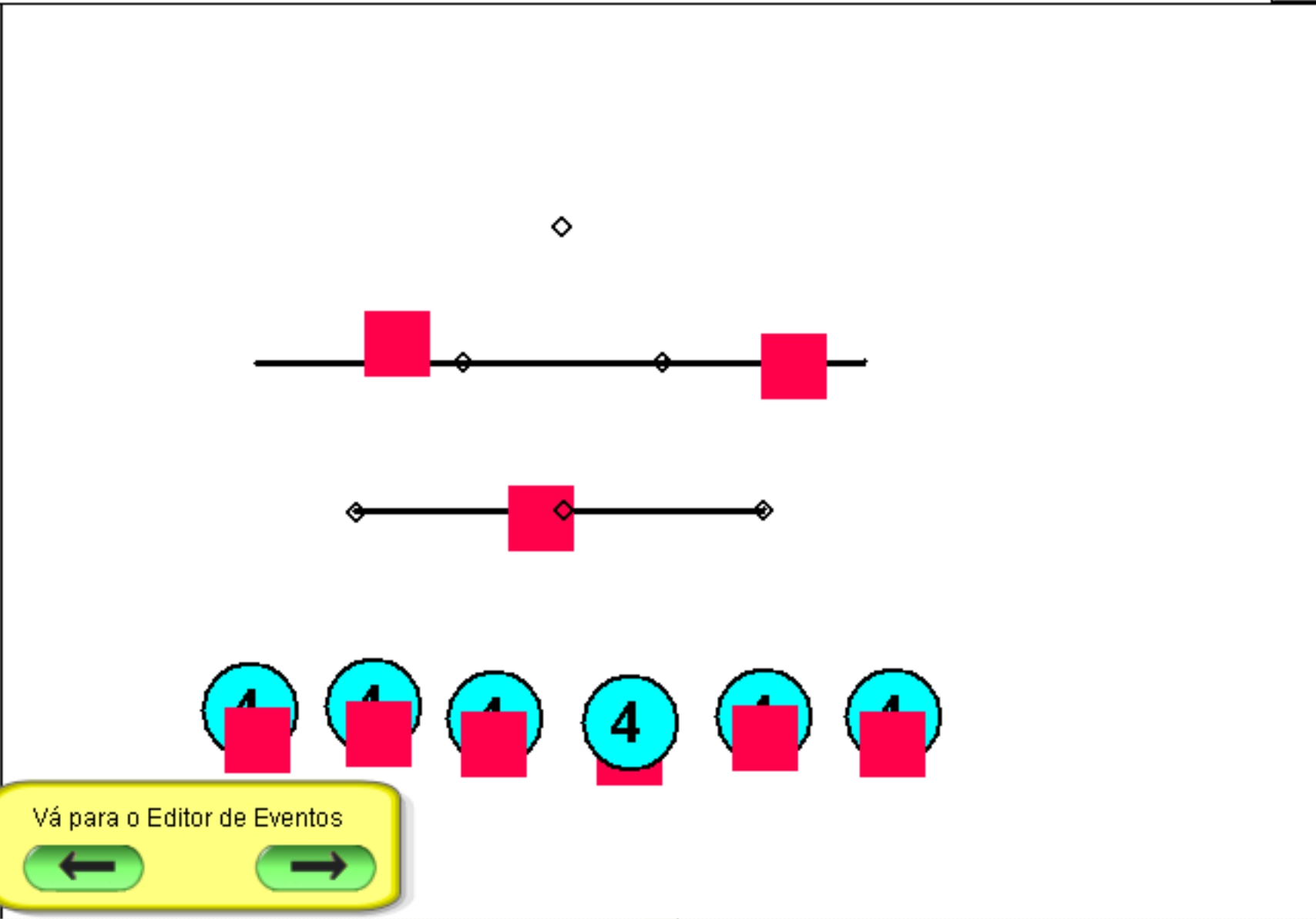


Ir Para
ÚTIL

Nível 1



4



Vá para o Editor de Eventos

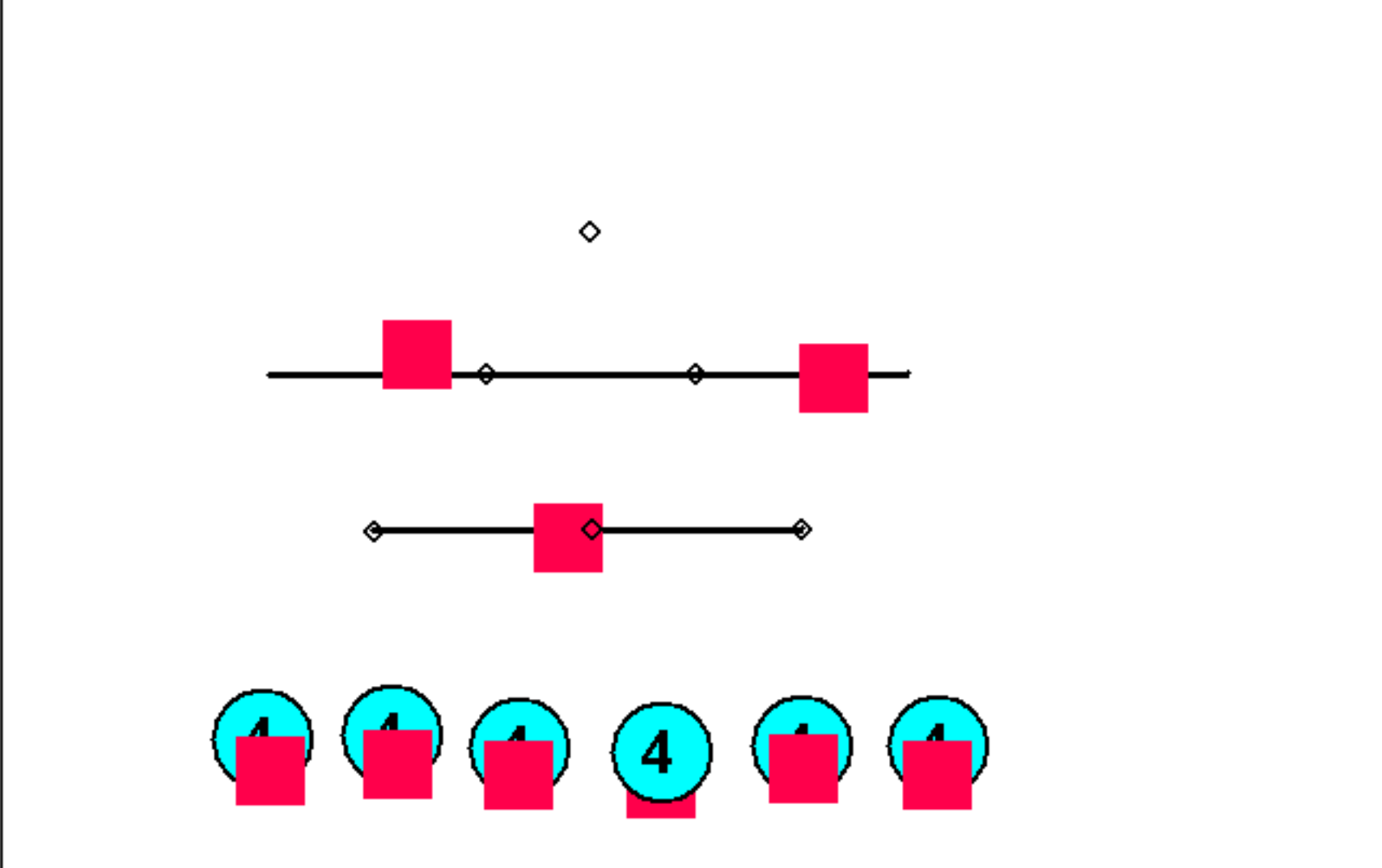
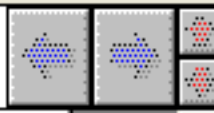
← →

Ir Para
ÚTIL

Nível 1



4



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	• Colisão entre e										✓	
	8	• Colisão entre e										✓	
	9	• Colisão entre e										✓	
	10	• Nova condição											

- Movimento
- Animação
- Posição
- Direcção
- Visibilidade
- Disparar contra u
- Destruir
- Valores...
- Apagar

Ao clicar com o botão direito, seleccione 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	• Colisão entre e											
	9	• Colisão entre e											
	10	• Nova condição											

A janela de Alterar Variáveis irá se abrir, com a variável A selecionada, agora iremos atribuí-la um valor.

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	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	• Colisão entre e											
	9	• Colisão entre e											
	10	• Nova condição											

Alterar as Variáveis

Que variável?

A B C

Mudança requerida

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda

Clique no botão Definir Valor

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 <input type="text"/> e											
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	10	• Nova condição											

Alterar as Variáveis

Que va

• A

Digite o valor a ser atribuído.
Como esta será a bola de número 2, armazenamos este valor na sua variável A.

Definir valores alterados

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	• 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	• Colisão entre e											
	9	• Colisão entre e											
	10	• 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

Clique em OK para confirmar.

Disseminar um Número

Cancelar Ajuda

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												

Continue atribuindo valores para a variável A das outras bolas numeradas.

← →

Definir a direcção para

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 <input type="text"/>	e														
	8	• Colisão entre <input type="text"/>	e														
	9	• Colisão entre <input type="text"/>	e														
	10	• Nova condição															

Definir a direcção para

Definir a variável A para 7

Até que na última bola tenhamos atribuído o valor 7 para a sua variável A.

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

...

1 • Colisão entre 4 e

2 • 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

Escolher a posição...

Trocar de posição com outro objecto

Definir a coordenada X...

Definir a coordenada Y...

Movimento

Animação

Posição

Direcção

Visibilidade

Disparar contra um objecto...

Destruir

Valores...

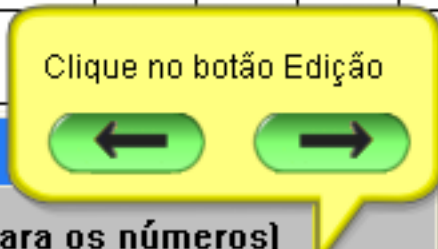
Apagar a última acção

E a seguir, Definir a Coordenada X.

← →


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 <input type="text"/> e											
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	10	• Nova condição											

Clique no botão Edição



Definir a coordenada X...

Insira a expressão (use a barra para os números)



Edição

OK Cancelar Ajuda

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											

Definir a coordenada X...

Insira a expressão para o cálculo:

7 8 9 - Apagar

4 5 6 + Mod.

/

Verificar

Ajuda

Recolhe os dados sobre um objecto

OK Cancelar

Logo após, no botão Recolhe os dados sobre um objeto.

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	•											
	8	•											
	9	• Colisão entre e											
	10	• Nova condição											

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

Definir a coord

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

Bola numerada

Cancelar Ajuda

Verificar

ida

Cancelar

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 <input type="text"/> e											
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	10	• Nova condição											

Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

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

Definir a coord

Insira a expr

0

7 8 9

Selecione Valores

0

Verificar

Cancelar

Cancelar

Ajuda

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 [Red Square] e [Red Square]

8 • Colisão entre [Red Square] e [Red Square]

9 • Colisão entre [Red Square] e [Red Square]

10 • Nova condição

Definir a coord

Insira a expr

0

7 8 9

4 5 6

1 2 3

0

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

Verificar

Cancelar

Ajuda

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	• Colisão entre e									
9	• Colisão entre e									
10	• Nova condição									

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

Em seguida,
Recuperar a variável A.

← →

Definir a coord

Insira a expr

0

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		

Verificar

Cancelar

Cancelar

Ajuda

IR PARA		Todos os eventos															
AJUDA	1	• Colisão entre		e						✓		✓					
INFO	2	• Colisão entre		e						✓			✓				
	3	• Colisão entre		e						✓				✓			
	4	• Colisão en		e						✓						✓	
	5	• Colisão en		e						✓							✓
	6	• Colisão en		e													
	7	• Colisão entre		e													
	8	• Colisão entre		e													
	9	• Colisão entre		e													
	10	• Nova condição															

Na caixa de Insira a expressão para o cálculo, adicionaremos mais alguns elementos.

Insira a expressão para o cálculo:

Valor A["Bola numerada"]

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

OK Cancelar

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											

Definir a coordenada X...

Insira a expressão para o cálculo:

Valor A['Bola numerada'] * 50 + 50

7 8 9 - Apaga

4 5 6 + Mo

1 2 3 /

0 *

Rece

Verificar

Ajuda

OK Cancelar

Digite a expressão que multiplica por 50 o valor da variável A e depois soma com 50.

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 <input type="text"/> e											
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	10	• Nova condição											

Definir a coordenada X...

Insira a expressão para o cálculo:

Valor A["Bola numerada"] *50 + 50

7 8 9 - Apagar

4 5 6 + Mod.

1 2 3 /

0 *
































Recolhe os dados sobre um objecto

Síntaxe válida.

Clique em Ok quando a expressão estiver pronta.

Ajuda



OK Cancelar

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	• Colisão entre  e 											✓
	9	• Colisão entre  e 											✓
	10	• Nova condição											

Escolher a posição...
 Trocar de posição com outro objecto
 Definir a coordenada X...
 Definir a coordenada Y...

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

No menu que será aberto, seleccione Posição,

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO

+

00:00

• Colisão entre 4 e

• Colisão entre 4 e

• Colisão entre 4 e

• Colisão entre 4 e

• Colisão entre e

• Colisão entre e

• Colisão entre e

• Nova condição

Escolher a posição...

Trocar de posição com outro objecto

Definir a coordenada X...

Definir a coordenada Y...

Movimento

Animação

Posição

Direcção

Visibilidade

Disparar contra um objecto...

Destruir

Valores...

Apagar a última acção

E agora escolheremos Definir a Coordenada Y.

← →

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	<input type="text"/>	e													
	8	• Colisão entre	<input type="text"/>	e													
	9	• Colisão entre	<input type="text"/>	e													
	10	• Nova condição															

Todas as bolas se posicionaram alinhadas verticalmente, então teremos o mesmo valor para todas

Definir a coordenada Y...

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

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 <input type="text"/>	e														
	8	• Colisão entre <input type="text"/>	e														
	9	• Colisão entre <input type="text"/>	e														
	10	• Nova condição															

Definir a coordenada Y...

Insira a expressão (use a barra pa

Neste caso, foi escolhido o valor 400.

← →

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 <input type="text"/> e											
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e											
	10	• Nova condição											

Definir a coordenada Y...

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

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	• Colisão entre	e								✓					
	9	• Colisão entre	e								✓					
	10	• Nova condição														

Faça as mesmas modificações nas outras bolas numeradas.



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 <input type="text"/>	e														
	8	• Colisão entre <input type="text"/>	e														
	9	• Colisão entre <input type="text"/>	e														
	10	• Nova condição															

Definir a direcção para

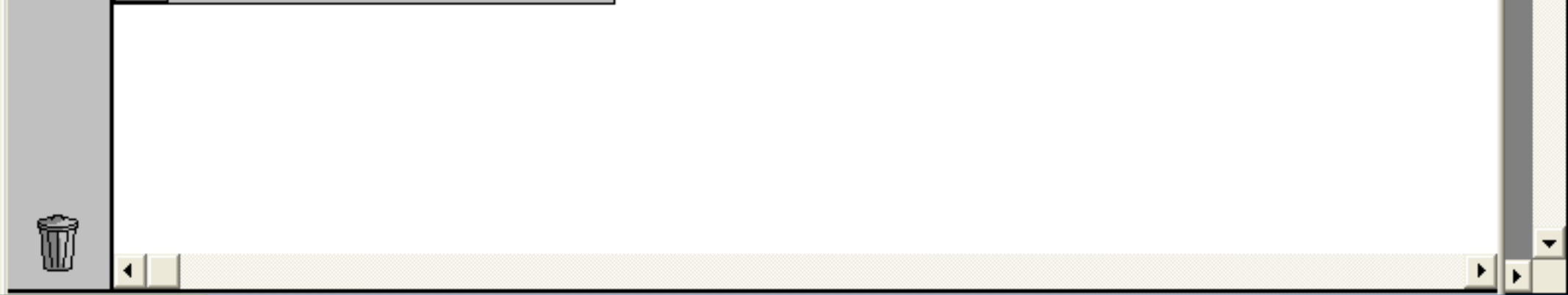
Definir a variável A para 7

Definir a posição X para Valor $A(\text{"4"}) * 50 + 50$

Definir a posição Y para 400

De modo que na última bola teremos o seguinte:

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 e						✓					
	8	• Colisão entre e						✓					
	9	• Colisão entre e						✓					
	10	• Nova condição											





Lixeira



install_flash_play...



Sem nome



Jogo Opções Ajuda

Observe que com o valor de A atribuído, teremos diferentes posições das bolas numeradas, de modo que uma ficará do lado da outra de forma crescente (bola 2 em $X=150$, bola 3 em $X=200$ e assim por diante) de acordo com a expressão que havíamos atribuído para a coordenada X.



Iniciar



Sem nome

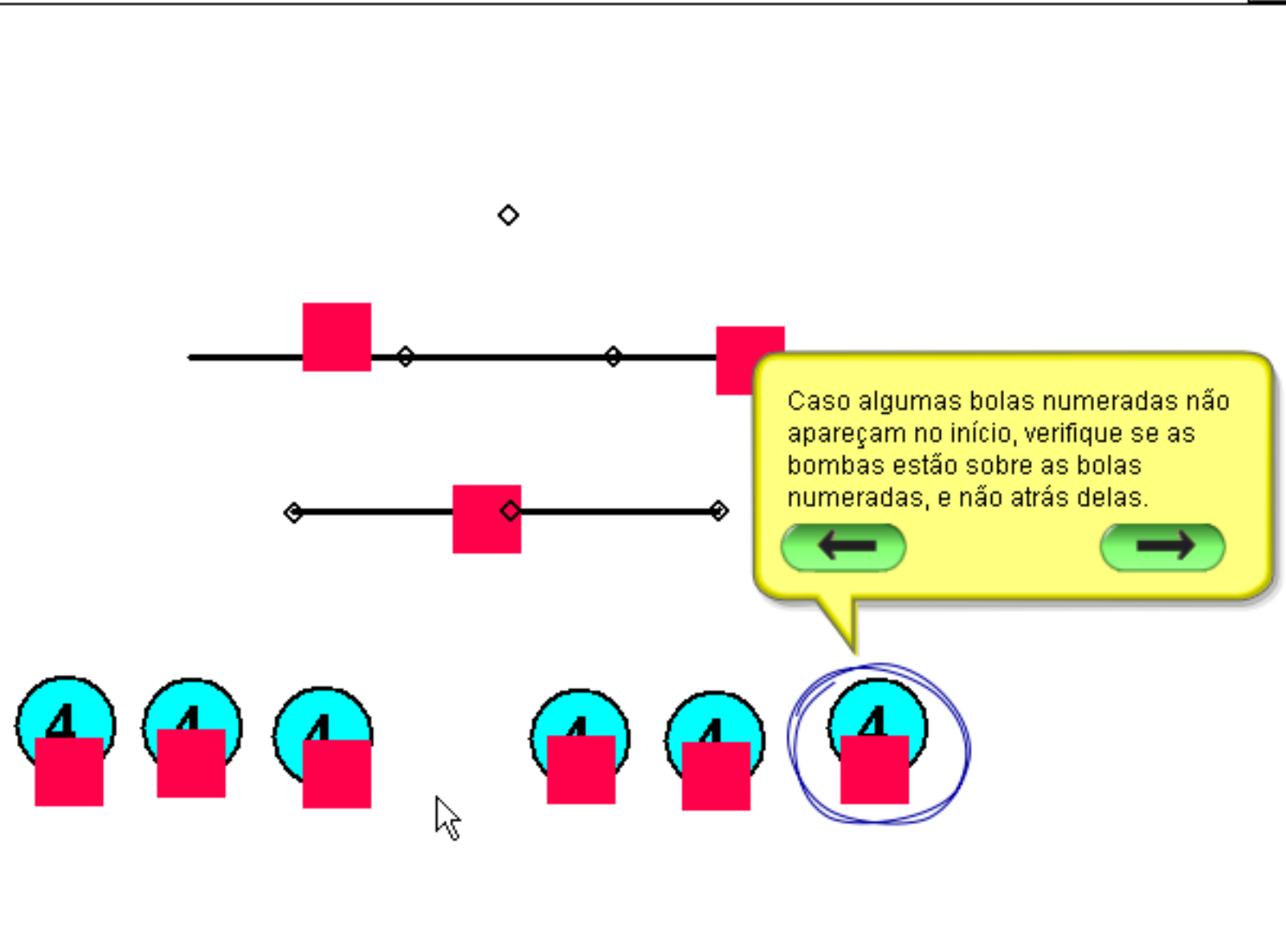
PT



10:04



4



Ir Para
ÚTIL

Nível 1



Lixeira



install_flash_play...

Sem nome

Jogo Opções Ajuda

Pronto! Agora as bolas estão alinhadas e organizadas em ordem crescente.



Iniciar



Sem nome

PT



10:04