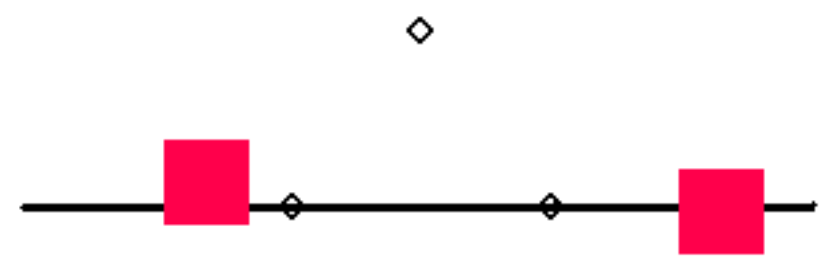
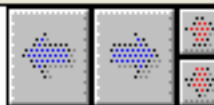
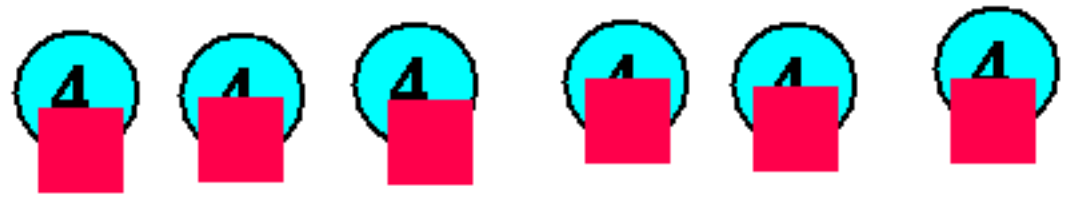




4



Neste tutorial vamos tornar as bolas numeradas arrastáveis.



Ir Para  
ÚTIL

Nível 1

Iniciar



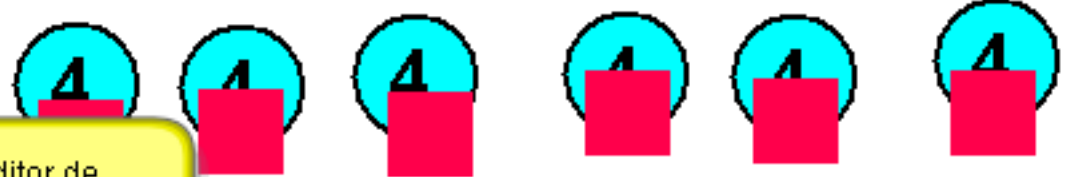
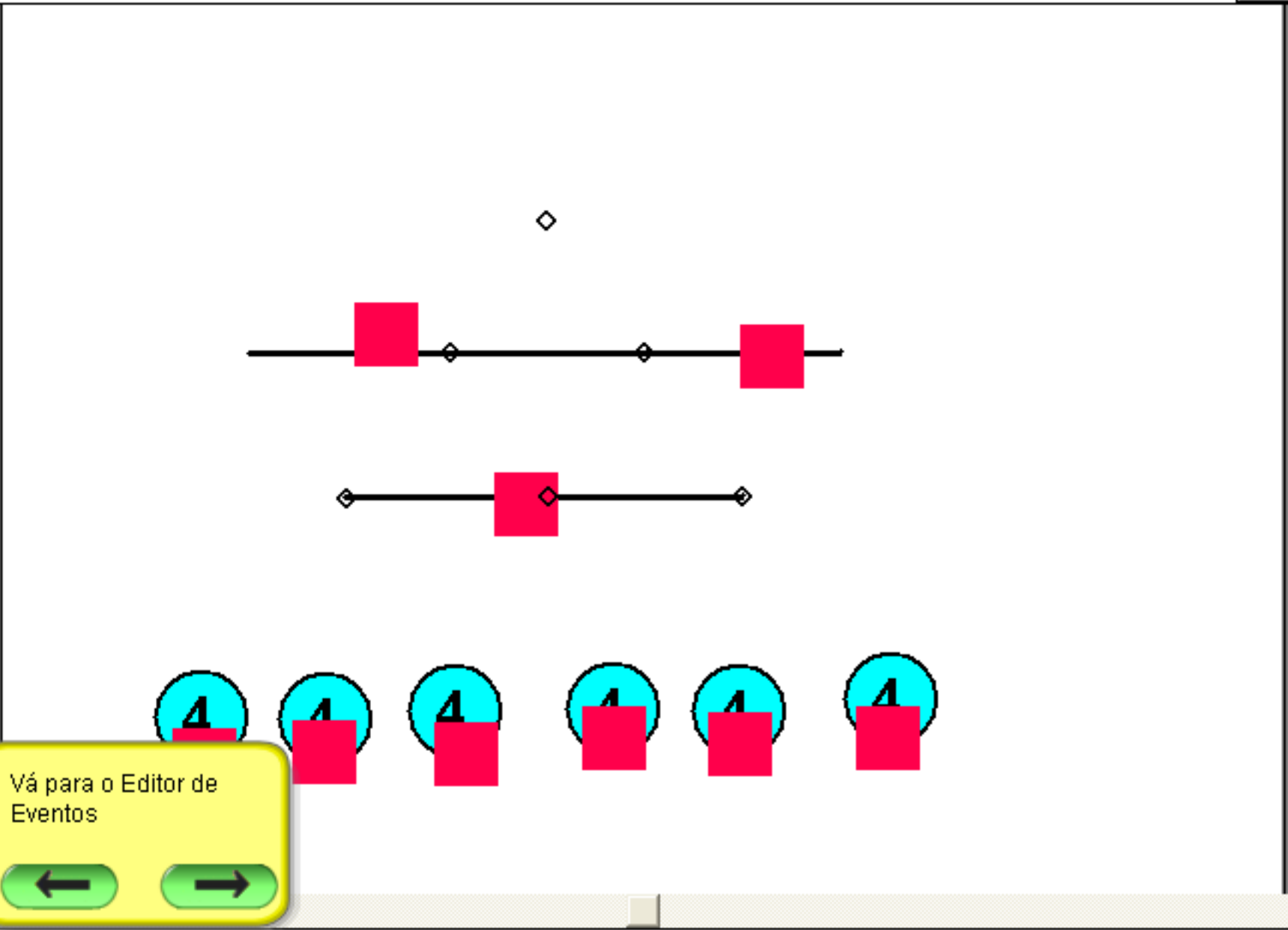
Klik & Play - Editor de ...

PT





4



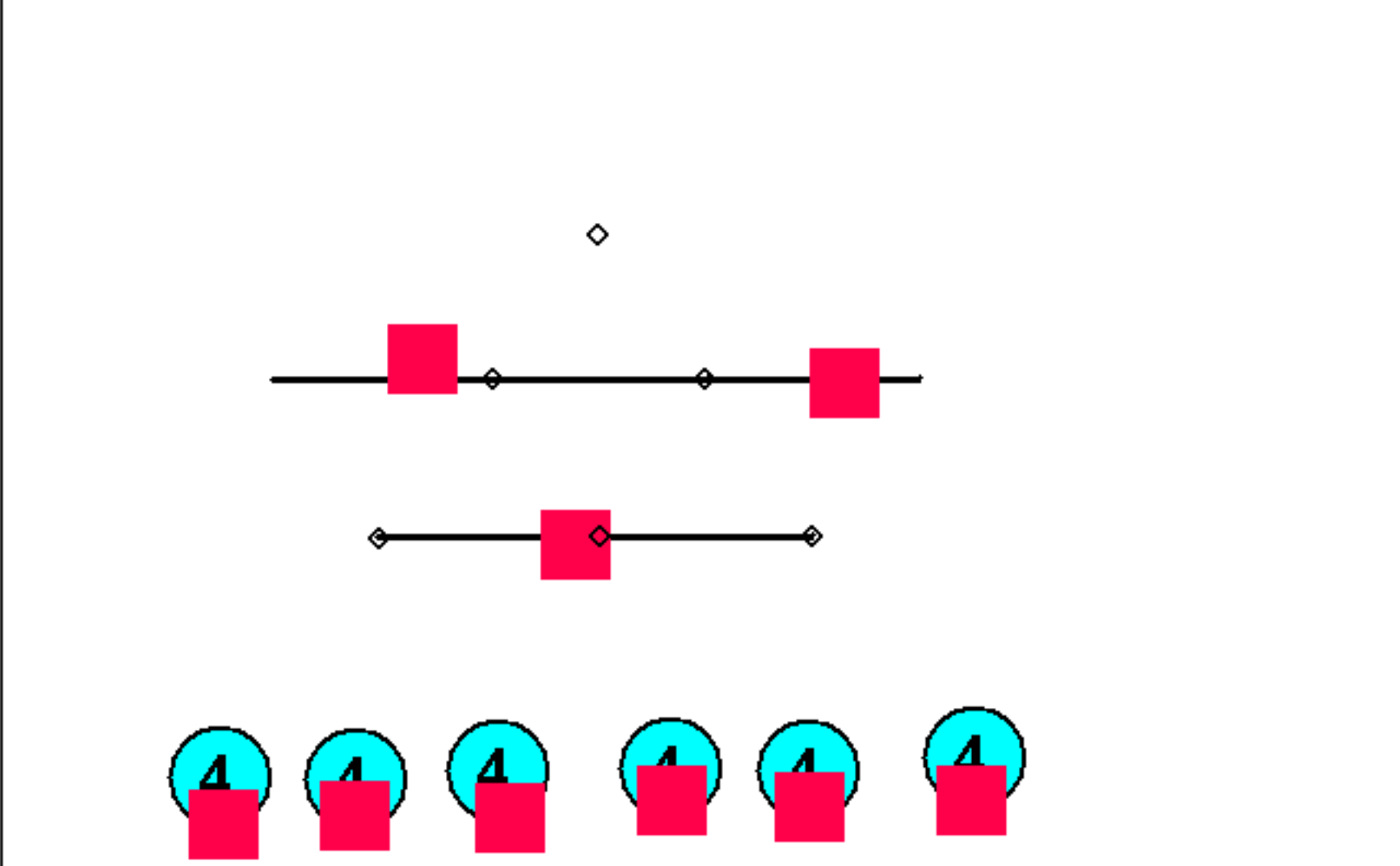
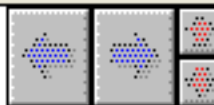
Vá para o Editor de Eventos

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											

Criaremos agora uma condição para que a bola numerada siga o ponteiro do mouse.

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

**Nova Condição**

Seleccione o objecto:








4

◇

Cancelar

Ajuda

✓					
	✓				
		✓			
			✓		
				✓	
					✓

Utilizaremos a variável B do objeto bola numerada para torná-la arrastável.

←

→

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

**Nova Condição**

Seleccione o objecto:

Bola numerada

Cancelar
Ajuda







Clique com o botão direito sobre o objeto bola numerada.

← →


IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Colisão entre 4 e [Red Square]
INFO	2	• Colisão entre 4 e [Red Square]
+	3	• Colisão entre 4 e [Red Square]
00:00	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	• Colisão entre [ ] e [Red Square]
	9	• Colisão entre [ ] e [Red Square]
	10	• Colisão entre [ ] e [Red Square]

**Nova Condição**

Seleccione o objecto:

4

[Diamond]

[Red Square]

[Red Square]

[Red Square]

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

Cancelar      Ajuda

Selecione Valores

←
→

✓				
	✓			
		✓		
			✓	
				✓

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

### Nova Condição

Seleccione o objecto:

4

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

- Comparar com a variável A
- Comparar com a variável B
- Comparar com a variável C
- Comparar com o valor fixo

Cancelar

Ajuda

E em seguida, Comparar com a variável B.

←

→



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

**Comparar com a variável B**

Escolha uma comparação:

Igual     
  Inferior ou igual     
  Superior ou igual  
 Diferente     
  Inferior     
  Superior

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK      Cancelar      Ajuda

IR PARA	Todos os eventos																				
---------	------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

AJUDA	1	• Colisão entre  e						✓			✓										
-------	---	--------------------	--	--	--	--	--	---	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

INFO	2	• Colisão entre  e						✓				✓									
------	---	--------------------	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	3	• Colisão entre											✓								
--	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

00:00	4	• Colisão entre																			
-------	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	5	• Colisão entre																			
--	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	6	• Colisão entre																			
--	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	7	• Colisão entre																			
--	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	8	• Colisão entre																			
--	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	9	• Colisão entre																			
--	---	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	10	• Nova condição																			
--	----	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Comparar com a variável B**

Escolha uma comparação:

Igual

Diferente

Escolha a sintaxe para comparar com:

Edição

OK Cancelar Ajuda

*Callout box text: Marque a alternativa Igual e coloque o valor 1 na caixa Escolha a sintaxe para comparar com:*

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	• A variável B de	4	= 1											
	11	• Nova condição													

Agora vamos tornar a bola arrastável quando a variável B desta bola for igual a 1.

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	• A variável B de  = 1															
	11	• Nova condição															

Clique com o botão direito sobre a caixa do objeto bola numerada.

- 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	• Colisão entre	e								✓						
	9	• Colisão entre	e								✓						
	10	• A variável B de	=	1													
	11	• Nova condição															

Selecione Posição.
























- 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	• Colisão entre  e									✓						
	9	• Colisão entre  e									✓						
	10	• A variável B de  = 1															
	11	• Nova condição															

Em seguida, Definir a coordenada X.



- 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...

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e 					<b>4</b>						
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e 											
	3	• Colisão entre <b>4</b> e 											
00:00 	4	• Colisão entre <b>4</b> e 											
	5	• Colisão entre <b>4</b> e 											
	6	• Colisão entre <b>4</b> e 											
	7	• Colisão entre 											
	8	• Colisão entre 											
	9	• Colisão entre  e 											
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1											
	11	• Nova condição											

**Definir a coordenada X...**



Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK Cancelar Ajuda

Na janela que irá abrir, clique no botão Edição.

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1	• Colisão entre  e					✓		✓				
INFO	2	• Colisão entre  e					✓			✓			
+	3	• Colisão entre  e					✓				✓		
00:00	4	• C										✓	
▶	5	• C											✓
⋮	6	• C											
	7	• C											
	8	• C											
	9	• C											
	10	• A variável B de  = 1											
	11	• Nova condição											

**Definir a coordenada X...**

Insira a expressão para o cálculo:

7	8	9	-	Apagar	<input type="text"/>	Verificar	
4	5	6	+	Mod.			
1	2	3	/				
0				*		Ajuda	

Recolhe os dados sobre um objecto

OK Cancelar

A seguir, no botão Recolhe os dados sobre um objeto.

← →



IR PARA **Todos os eventos** [Speaker] [Paddle] [Egg] [Person]

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
+	3	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
▶	5	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
⋮	6	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
	7	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
	8	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
	9	• Colisão entre <b>4</b> e <b>1</b>
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1
	11	• Nova condição

**Recolher os Dados Sobre um Objeto**

Clique com o botão direito no ícone Rato e Teclado.

Definir a coordenada

Insira a expressão

0

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

Selecione o objeto

Cancelar

Ajuda

Verificar

Cancelar

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	• C
<b>▶</b>	5	• C
<b>⋮</b>	6	• C
	7	• C
	8	• C
	9	• C
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1
	11	• Nova condição

**Definir a coordenada**

Insira a expressão

0

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

**Recolher os Dados Sobre um Objecto**

Seleccione o objecto:

				<b>A</b>	
<b>4</b>					

Posição X do rato  
Posição Y do rato

Cancelar Ajuda

Na sequência, seleccione Posição X do Rato.

**←** **→**

Verificar

a

Cancelar

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1	• Colisão entre  e					✓		✓				
INFO	2	• Colisão entre  e					✓			✓			
	3	• Colisão entre  e					✓				✓		
00:00	4	• C										✓	
	5	• C											✓
	6	• C											
	7	• C											
	8	• C											
	9	• C											
	10	• A variável B de  = 1											
	11	• Nova condição											

**Definir a coordenada X...**

Insira a expressão para o cálculo:

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

Clique em OK para confirmar.

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	• A variável B de	=	1													✓
	11	• Nova condição															

Faça o mesmo procedimento para a definir a posição Y de acordo com a coordenada Y do mouse.

Definir a posição X para XRato

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	• A variável B de		1						✓							
	11	• Nova condição															

As ações resultantes serão as seguintes:

Definir a posição X para XRato  
 Definir a posição Y para YRato

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	• A variável B de	= 1					✓						
	11	• Nova condição												

Logo após, faremos uma nova condição na qual a bola numerada ficará arrastável quando o jogador clicar sobre ela.



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  e
	8	• Colisão entre  e
	9	• Colisão entre  e
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1
	11	• Nova condição

**Nova Condição**

Selecione o objecto:

A

4

◇

Cancelar
Ajuda

Teclado  
Rato

Selecione Rato

←

→





IR PARA **Todos os eventos** [Speaker] [Paddle] [Egg] [Person] [4] [Diamond] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box]

AJUDA	1	• Colisão entre [4] e [Red Box]	✓					
INFO	2	• Colisão entre [4] e [Red Box]		✓				
+	3	• Colisão entre [4] e [Red Box]			✓			
00:00	4	• Colisão entre [4] e [Red Box]				✓		
▶	5	• Colisão entre [4] e [Red Box]					✓	
⋮	6	• Colisão entre [4] e [Red Box]						✓
	7	• Colisão entre [4] e [Red Box]						
	8	• Colisão entre [4] e [Red Box]						
	9	• Colisão entre [4] e [Red Box]						
	10	• A variável B						
	11	• Nova condição						

**Nova Condição** [X]

Seleccione o objecto:

[Hand] [Paddle] [Egg] [Person] [A] [Teclado] [Rato]

- Confirme se o ponteiro do rato está numa zona
- Confirme se o ponteiro do rato está sobre um objecto
- O utilizador dá um clique
- O utilizador dá um clique dentro de uma área
- O utilizador dá um clique num objecto**

← →

Cancelar Ajuda

Em seguida, O utilizador dá um clique num objeto.

← →



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e
	3	• Colisão entre <b>4</b> e
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e
	5	• Colisão entre <b>4</b> e
	6	• Colisão entre <b>4</b> e
	7	• Colisão entre <input type="text"/> e
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1
	11	• Nova condição

Selecione o Objeto Bola numerada

← →

**4**

Bola numerada

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	• A variável B de  = 1															
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em															
	12	• Nova condição															

Agora adicionaremos a ação que tornará a bola arrastável.










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	• A variável B de  = 1								✓							
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em															
	12	• Nova condição															

Selecione Valores...

← →

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

IR PARA **Todos os eventos**     **4**      

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	• Colisão entre <input type="text"/> e 						
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e 						
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1						
	11	• Utilizador clique com o botão <b>4</b>						
	12	• Nova condição						

### Alterar as Variáveis

Que variável?

A  B  C

Mudança

← Marque a variável B. →

Definir Valor

Acrescentar Valor

Retirar Valor

Disseminar um Número

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	• Colisão entre <input type="text"/> e
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1
	11	• Utilizador clique com o botão <b>4</b>
	12	• Nova condição

### Alterar as Variáveis

Que variável?

A     B     C

Mudança requerida

**Definir Valor**

**Acrescentar Valor**

**Retirar Valor**

**Disseminar um Número**

**Cancelar**      **Ajuda**

Em seguida clique no botão Definir Valor.

**←**      **→**

✓				
	✓			
		✓		
			✓	
				✓

IR PARA **Todos os eventos** [Speaker] [Paddle] [Egg] [Person] [4] [Diamond] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box]

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e [Red Box]	✓					
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e [Red Box]		✓				
+	3	• Colisão entre <b>4</b> e [Red Box]			✓			
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e [Red Box]				✓		
▶	5	• Colisão entre <b>4</b>					✓	
⋮	6	• Colisão entre <b>4</b>						✓
	7	• Colisão entre [ ]						
	8	• Colisão entre [ ]						
	9	• Colisão entre [ ] e [Red Box]						
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1						
	11	• Utilizador clique com o botão <b>4</b>						
	12	• Nova condição						

**Alterar as Variáveis**

Que variável?

A  B

Posteriormente clique em Edição

← →

**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**

Icons: Speaker, Tennis Rackets, Egg, Person, 4, Diamond, Red Square, Red Square, Red Square, Red Square, Red Square

AJUDA	1	• Colisão entre 4 e	✓					
INFO	2	• Colisão entre 4 e		✓				
+	3	• Colisão entre 4 e			✓			
00:00	4	• C				✓		
▶	5	• C					✓	
⋮	6	• C						
	7	• C						
	8	• C						
	9	• C						
	10	• A variável B de 4 = 1						
	11	• Utilizador clique com o botão 4						
	12	• Nova condição						

**Alterar as Variáveis**

Que variável?

**Definir valores alteráveis**

Insira a expressão para o cálculo:

1

7 8 9 -

4 5 6 +

1 2 3 /

0 \*

Depois em Recolhe os dados sobre um objeto.

← →

Recolhe os dados sobre um objecto

Verificar

Ajuda

OK Cancelar

IR PARA **Todos os eventos**

IR PARA	Todos os eventos									
AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e								
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e								
+	3	• Colisão entre <b>4</b> e								
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e								
▶	5	• Colisão entre <b>4</b> e								
⋮	6	• Colisão entre <b>4</b> e								
◀ ▶	7	• Colisão entre <b>4</b> e								
	8	• Colisão entre <b>4</b> e								
	9	• Colisão entre <b>4</b> e								
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1								
	11	• Utilizador clique com o botão direito em <b>4</b>								
	12	• Nova condição								

Na nova janela que será aberta, clique com o botão direito em Bola numerada.

**Recolher os Dados Sobre um Objecto**

Seleccione o objecto:

**4** Bola numerada

Cancelar Ajuda

Verificar

Cancelar

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
<b>00:00</b>	4	• C
<b>▶</b>	5	• C
<b>⋮</b>	6	• C
	7	• C
	8	• C
	9	• C
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1
	11	• Utilizador clique com o bc <b>4</b>
	12	• 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

### Definir valores al

Insira a expres

1

7 8 9 -

Selecione Valores...

Cancelar

Ajuda







Verificar

Cancelar

IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	• Colisão entre 4 e
INFO	2	• Colisão entre 4 e
+	3	• Colisão entre 4 e
00:00	4	• C
▶	5	• C
⋮	6	• C
	7	• C
	8	• C
	9	• C
	10	• A variável B de 4 = 1
	11	• Utilizador clique com o bc 4
	12	• Nova condição

### Recolher os Dados Sobre um Objecto

Seleccione o objecto:

4

◇

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

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

Cancelar

Ajuda

### Definir valores al

Insira a expres

1

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

Verificar

Logo após,  
Recuperar a  
variável B.

←

→

IR PARA **Todos os eventos**

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e	✓					
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e		✓				
+	3	• Colisão e			✓			
00:00	4	• C			✓			
▶	5	• C				✓		
⋮	6	• C						
	7	• C						
	8	• C						
	9	• C						
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1						
	11	• Utilizador clique com o botão <b>4</b>						
	12	• Nova condição						

A expressão resultante será:

← →

Definir

Insira a expressão para o cálculo:

**Valor B('Bola numerada')**

7	8	9	-	Apagar	Erro de sintaxe.	Verificar
4	5	6	+	Mod.		
1	2	3	/			
0				*	Ajuda	

Recolhe os dados sobre um objecto

OK Cancelar

Cancelar Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e	Alterar as Variáveis	✓					
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e	Que variável?		✓				
+	3	• Colisão entre <b>4</b> e				✓			
00:00	4	• C	Definir valores alteráveis				✓		
▶	5	• C	Insira a expressão para o cálculo: Valor B["Bola numerada"] * - 1					✓	
⋮	6	• C							
	7	• C	7 8 9 - Apagar	Erro de sintaxe.	Verificar				
	8	• C	4 5 6 + Mod.						
	9	• C	1 2 3 /						
	10	• C	0 *						
	11	• Utilizador clique com o botão <b>4</b>							
	12	• Nova condição							

**Definir valores alteráveis**

Insira a expressão para o cálculo:

Valor B["Bola numerada"] \* - 1

7 8 9 - Apagar

4 5 6 + Mod.

1 2 3 /

0 \*

Erro de sintaxe.

Verificar

Ajuda

OK Cancelar

Multiplique o Valor B por -1, adicionando a seguinte expressão.

← →



IR PARA **Todos os eventos** [Speaker] [Paddle] [Egg] [Person] [4] [Diamond] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box]

AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e <b>[Red Box]</b>	✓				
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e <b>[Red Box]</b>		✓			
+	3	• Colisão entre <b>4</b> e <b>[Red Box]</b>			✓		
00:00	4	• C				✓	
▶	5	• C					✓
⋮	6	• C					
	7	• C					
	8	• C					
	9	• C					
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1					
	11	• Utilizador clique com o botão <b>4</b>					
	12	• Nova condição					

**Alterar as Variáveis** [X]

Que variável?

**Definir valores alteráveis** [X]

Insira a expressão para o cálculo:

Valor B['Bola numerada'] \* - 1

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

Clique em OK para confirmar.

← →

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	• A variável B de  = 1									✓						
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em									✓						
	12	• Nova condição															

Recomeçar o Jogo

Pronto, toda vez que o jogador clicar sobre a bola numerada ele passará do estado não-arrastável (B=-1) para arrastável (B=1) e vice-versa.

IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

⋮

▶

Recomeçar o Jogo

Todos os eventos	
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	• Colisão entre [ ] e [red square]
9	• Colisão entre [ ] e [red square]
10	• A variável B de 4 = 1
11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em 4
12	• Nova condição

Falta apenas definir que todas as bolas numeradas estarão não-arrastáveis no início do jogo, ou seja, as suas respectivas variáveis B devem ser -1.

← →

1	4		◇	[red square]	[red square]	[red square]	[red square]	[red square]
✓				✓				
✓					✓			
✓						✓		
✓							✓	
✓								✓
✓								
								✓
✓								
✓								

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	• A variável B de  = 1															
	11	• Nova condição															

Adicione esta ação clicando sobre esta caixa do objeto bola numerada, e seleccione Valores...

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

IR PARA **Todos os eventos**










AJUDA	1	• Colisão entre <b>4</b> e	✓					
INFO	2	• Colisão entre <b>4</b> e		✓				
+	3	• Colisão entre <b>4</b> e			✓			
00:00	4	• Colisão entre <b>4</b> e				✓		
▶	5	• Colisão entre <b>4</b> e					✓	
⋮	6	• Colisão entre <b>4</b> e						✓
	7	• Colisão entre <input type="text"/> e						
	8	• Colisão entre <input type="text"/> e						
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e						
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1						
	11	• Nova condição						

**Alterar as Variáveis** Marque a variável B.

Que variável

A
  **B**
 C

Mudança requerida

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	• Colisão entre <input type="text"/> e 	
	9	• Colisão entre <input type="text"/> e 	
	10	• A variável B de <b>4</b> = 1	
	11	• Nova condição	

### Alterar as Variáveis

Que variável?

A
  B
  C

Mudança requerida

**Definir Valor**

**Acrescentar Valor**

**Retirar Valor**

**Disseminar um Número**

A seguir, clique no botão Definir Valor.

←
→

✓				
	✓			
		✓		
			✓	
				✓

IR PARA **Todos os eventos** [Speaker] [Paddle] [Egg] [Person] [4] [Diamond] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box] [Red Box]

AJUDA	1	• Colisão entre [4] e [Red Box]	✓						
INFO	2	• Colisão entre [4] e [Red Box]		✓					
+	3	• Colisão entre [4] e [Red Box]			✓				
00:00	4	• Colisão entre [4] e [Red Box]				✓			
▶	5	• Colisão entre [4] e [Red Box]					✓		
⋮	6	• Colisão entre [4] e [Red Box]						✓	
	7	• Colisão entre [ ] e [Red Box]							
	8	• Colisão entre [ ] e [Red Box]							
	9	• Colisão entre [ ] e [Red Box]							
	10	• A variável B de [4] = 1							
	11	• Utilizador clique com o botão [4]							
	12	• Nova condição							

Alterar as Variáveis

Que variável?

Na caixa insira a expressão digite o valor -1.



Definir valores alternativos

Insira a expressão (use a barra para os números)

-1

Edição

OK

Cancelar

Ajuda

Disseminar um Número

Cancelar

Ajuda

IR PARA **Todos os eventos**

Icons: Speaker, Tennis Rackets, Egg, Person, 4, Diamond, Red Square, Red Square, Red Square, Red Square, Red Square

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					✓	
⋮	6	• Colisão entre 4						✓
	7	• Colisão entre						
	8	• Colisão entre						
	9	• Colisão entre						
	10	• A variável						
	11	• Utilizador 4						
	12	• 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											
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	• A variável B de	= 1					✓					
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em						✓					
	12	• Nova condição											

Repita o processo para as outras bolas numeradas. A última bola terá as seguintes ações

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

Definir a variável B para -1

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	• A variável B de	= 1					✓						
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em						✓						
	12	• Nova condição												

Enfim, vamos testar o jogo.

Jogo em curso

PARAR

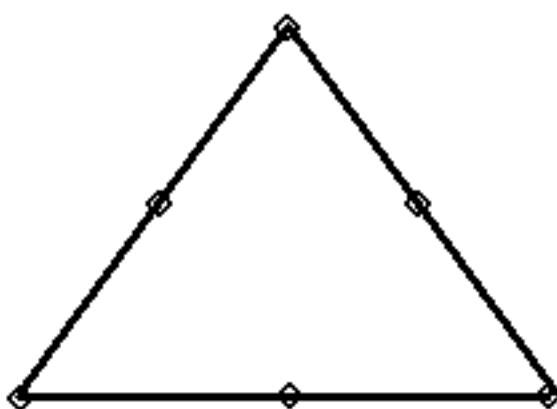
&lt;ESC&gt;

Clique sobre uma das  
bolas numeradas e  
verifique se ela  
começará a seguir o  
cursor.



Jogo em curso

PARAR <ESC>



PARAR

&lt;ESC&gt;

2

Quando o jogador clicar de novo, a bola será solta e parará de seguir o mouse.



3

4

5

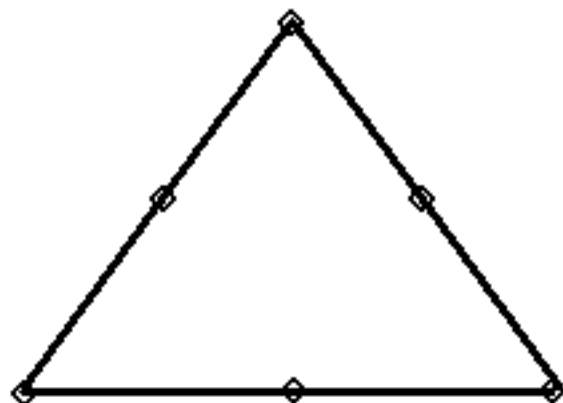
6

7

PARAR

&lt;ESC&gt;

2



Se tudo funcionou  
corretamente, então  
vamos passar para o  
próximo tutorial.



3 4 5 6 7