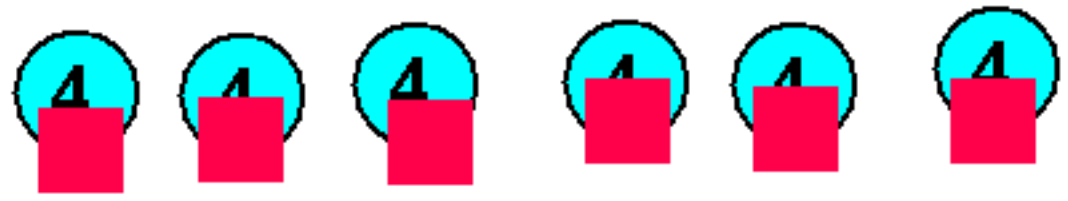
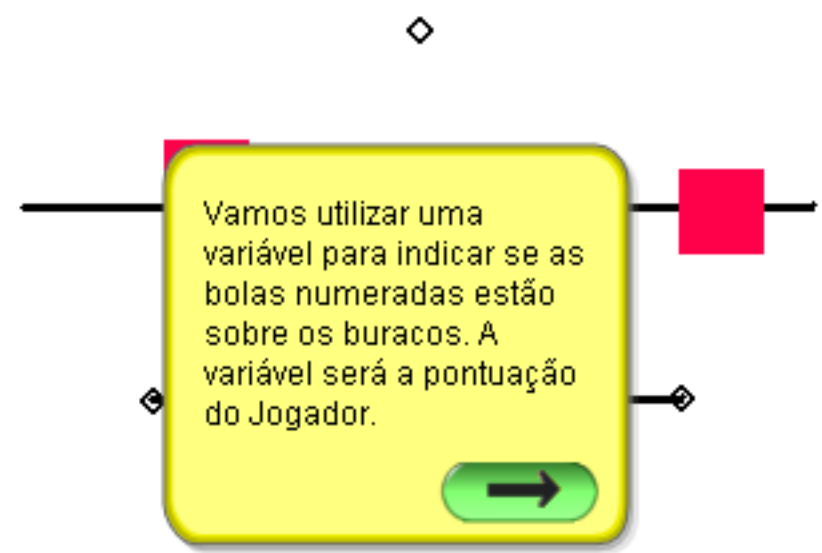




4

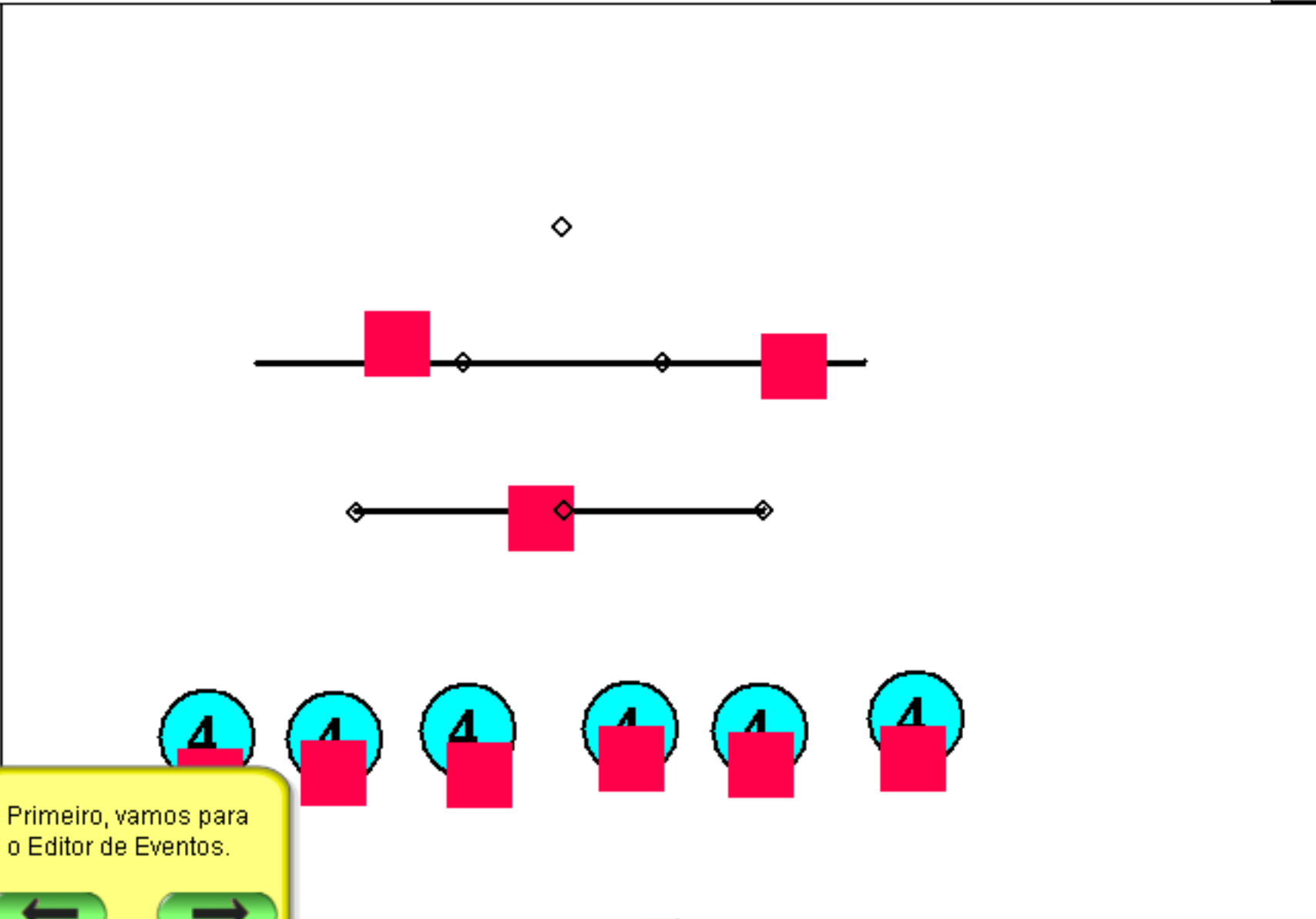


Ir Para
ÚTIL

Nível 1



4



Ir Para

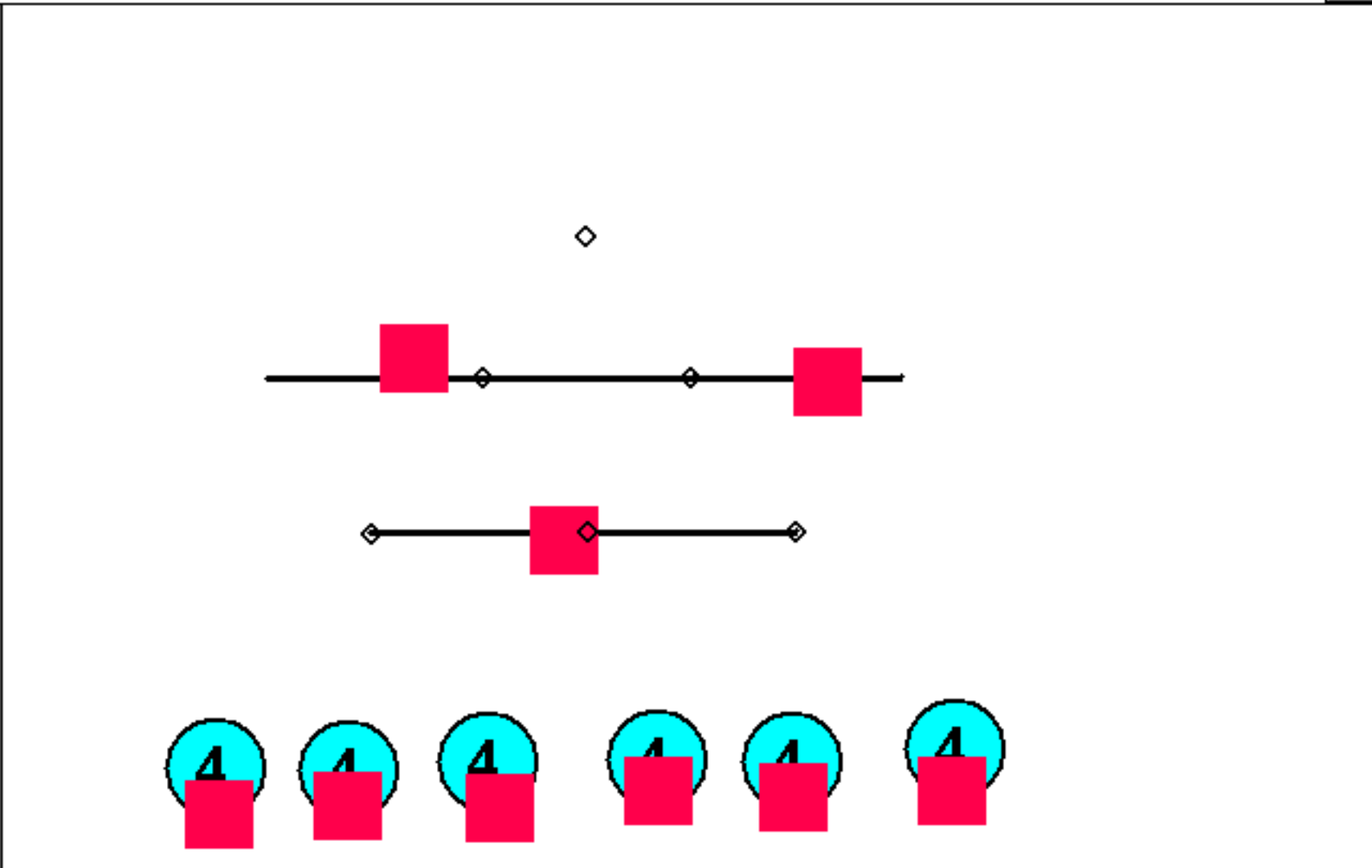
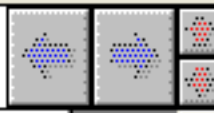
Primeiro, vamos para o Editor de Eventos.



Nível 1

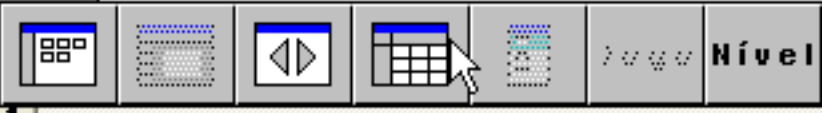


4



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

Vamos criar uma condição de sempre a pontuação do jogador ser zero.

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	•												✓
	10	•												✓
	11	•												✓
	12	• Nova condição												✓

Clique com o botão direito para abrir o menu de Nova Condição.

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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												

Com o botão direito novamente clique no ícone Especial.

Selecione o objecto:

Especial

Cancelar Ajuda

IR PARA	Todos os eventos						4							
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												

Nova Condição

Selecione o objecto:

- Comparar dois valores gerais
- Condições de limite
- Sempre/Nunca

Cancelar
Ajuda

Vá para Sempre/Nunca.

←
→

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												

Nova Condição

Selecione o objecto:

Comparar dois valores gerais

Condições de limite

Sempre/Nunca

Sempre

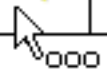
Nunca

Cancelar
Ajuda

E selecione a opção Sempre.

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="checkbox"/> e						✓						
	8	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e						✓						
	9	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e												
	10	• A variável B de = 1												
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em												
	12	• Sempre												
	13	• Nova condição												

Vamos adicionar uma ação na caixa do Jogador 1.



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	Utilizador clique com o botão esquerdo em 4					✓							
	12	Sempre												
	13	Nova condição												

Clique com o botão direito e vá para a opção Pontos.

- Pontos ▶
- Número de Vidas ▶
- Controlos do Jogador ▶

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	Sempre												
	13	Nova condição												

A seguir seleccione Definir a Pontuação.

Pontos ▶ Definir Pontuação

Número de Vidas ▶ Acrescentar à Pontuação

Controlos do Jogador ▶ Retirar à Pontuação

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												
	11	Utilizador c					4							
	12	Sempre												
	13	Nova condição												

Definir Pontuação ✕

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

OK
Cancelar
Ajuda

Verifique se o valor da expressão é zero e 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 <input type="checkbox"/> e						✓						
	8	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e						✓						
	9	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e						✓						
	10	• A variável B de					✓							
	11	• Utilizador clique com o					✓							
	12	• Sempre					✓							
	13	• Nova condição												

Agora criaremos outra condição em que, se a bola que está sendo arrastada passar por cima de algum buraco, a pontuação do Jogador irá para 100.

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	• Sempre												
	13	• Nova condição												

Na janela de Nova Condição, clique no ícone do objeto da bola numerada desta vez.

Nova Condição

Selecione o objecto:

Cancelar
Ajuda

Bola numerada

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												
	12	• Sempre												
	13	• Nova condição												

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Cancelar
Ajuda

E seleccione a opção 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	• Utilizador clique com o botão esquerdo em												
	12	• Sempre												
	13	• Nova condição												

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Colisões

Movimento

Animação

Posição

Direcção

Visibilidade

Em seguida, Comparar com a variável B.

←
→

Cancelar
Ajuda

Comparar com a variável A

Comparar com a variável B

Comparar com a variável C

Comparar com o valor fixo

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	• Utilizador clique com o botão esquerdo e	4										
	12	• Sempre											
	13	• Nova c											

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

Atribua o valor 1 na expressão e, logo após, clique em OK.

← →

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

Vamos inserir mais uma condição

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	5	• Colisão entre e					✓						✓	
	6	• Colisão entre e					✓							✓
	7	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e						✓						
	8	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e						✓						
	9	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e						✓						
	10	• A variável B de = 1					✓							
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em					✓							
	12	• Sempre				✓								
	13	• A variável B de = 1												
	14	• Nov												

- Editar
- Substituir
- Inserir
- Apagar

Clique com o botão direito sobre a condição anterior e seleccione Inserir.



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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 = 4												
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em												
	12	• Sempre												
	13	• A variável B de = 1												
	14	• Nova condição												

Clique com o botão direito sobre o ícone do objeto bola numerada.

Nova Condição

Seleccione o objecto:

000

Bola numerada

Cancelar
Ajuda

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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	• Sempre												
	13	• A variável B de = 1												
	14	• Nova condição												

Nova Condição

Seleccione o objecto:

-
-
-
-
-
-

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

A seguir, vá para Colisões.

Cancelar Ajuda

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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	• Sempre												
	13	• A variável B de = 1												
	14	• Nova condição												

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Visibilidade

Recolher ou contar

Valores

Cancelar
Ajuda

E seleccione a opção "Em sobreposição a outro objeto activo?"

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

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e											✓	
00:00	5	• Colisão entre e											✓	
	6	• Colisão entre e											✓	
	7	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e												
	8	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e												
	9	• Colisão entre <input type="checkbox"/> e												
	10	• A variável B de = 1												
	11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em												
	12	• Sempre												
	13	• A variável B de = 1												
	14	• Nova condição												

Testar uma colisão

Selecione o objeto buraco

Escolha um ob

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e										✓		
00:00	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	• Sempre												
	13	• A variável B de = 1												
	14	• Nova condição												

Testar uma colisão

Escolha um objecto:

E clique em OK para confirmar.

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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	• Sempre												
	13	• está a sobrepôr												
		+ A variável B de = 1												

Repita o procedimento anterior, porém atribuindo uma pontuação de 100 para o Jogador 1.

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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	• Sempre				✓								
	13	• está a sobrepôr												
		+ A variável B de = 1												

- Pontos ▶ Definir Pontuação
- Número de Vidas ▶ Acrescentar à Pontuação
- Controlos do Jogador ▶ Retirar à Pontuação

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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	• Sempre				✓								
	13	• está a sobrepôr												
		+ A variável B de = 1												

- Pontos ▶ Definir Pontuação
- Número de Vidas ▶ Acrescentar à Pontuação
- Controlos do Jogador ▶ Retirar à Pontuação

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	2	• Colisão entre e					✓			✓				
INFO	3	• Colisão entre e					✓				✓			
	4	• Colisão entre e					✓					✓		
00:00	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	• Sempre												
	13	• está a sobrepôr												
		+ A variável B de = 1												

Definir Pontuação ✕

Insira a expressão (use a barra para os números)

Edição

◀ ▢ ▶

OK Cancelar Ajuda

Ficheiro Edi

IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

Agora iremos para o Editor de Nível e acrescentaremos à tela de jogo o objeto de pontuação do Jogador 1.



							✓								
							✓								
9	• Colisão entre e						✓								
10	• A variável B de = 1						✓								
11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em						✓								
12	• Sempre						✓								
13	• está a sobrepôr						✓								
	+ A variável B de = 1						✓								
14	• Nova condição														



IR PARA

Tela de eventos

- [Hand] [Tennis Rackets] [Egg] [Person 1] [4] [Diamond] [Red] [Red] [Red] [Red] [Red] [Red]

AJUDA

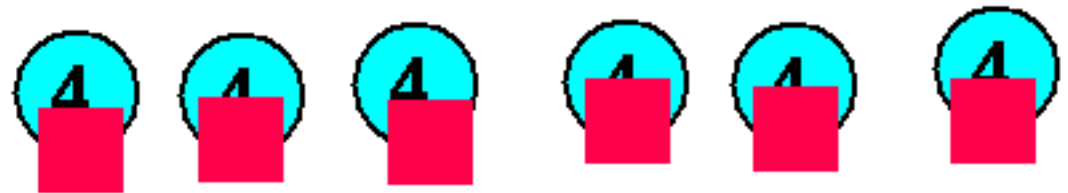
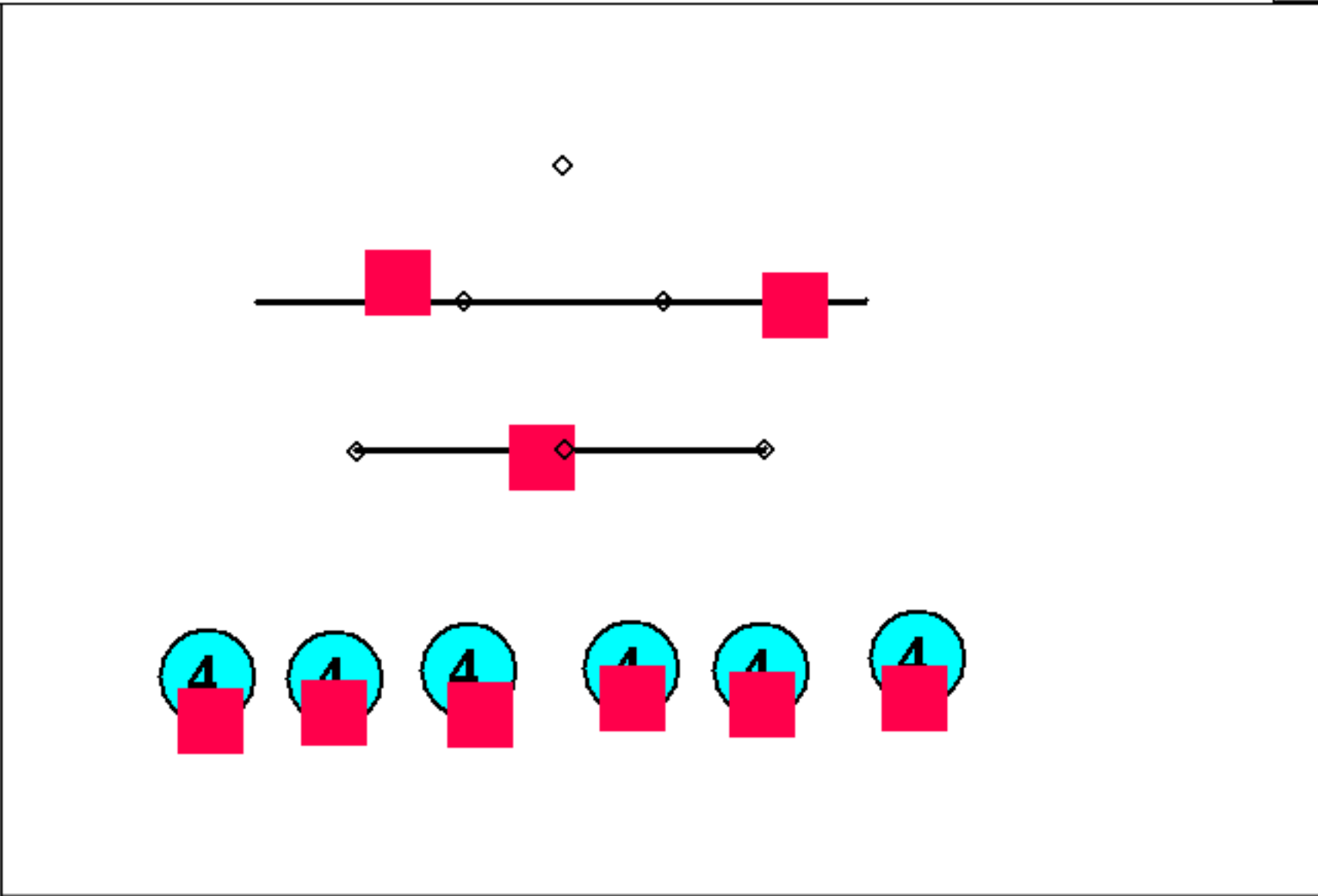
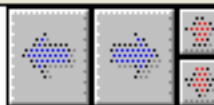
[Grid] [Preview] [Back/Forward] [List] [Grid] [Play View]

Ir Para o Editor de Nível

8	• Colisão entre e 					✓				
9	• Colisão entre e 					✓				
10	• A variável B de 4 = 1				✓					
11	• Utilizador clique com o botão esquerdo em 4				✓					
12	• Sempre			✓						
13	• 4 está a sobrepôr ◇ + A variável B de 4 = 1			✓						
14	• Nova condição									



4



Ir Para

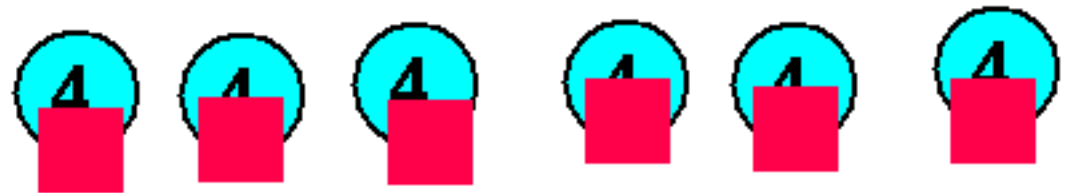
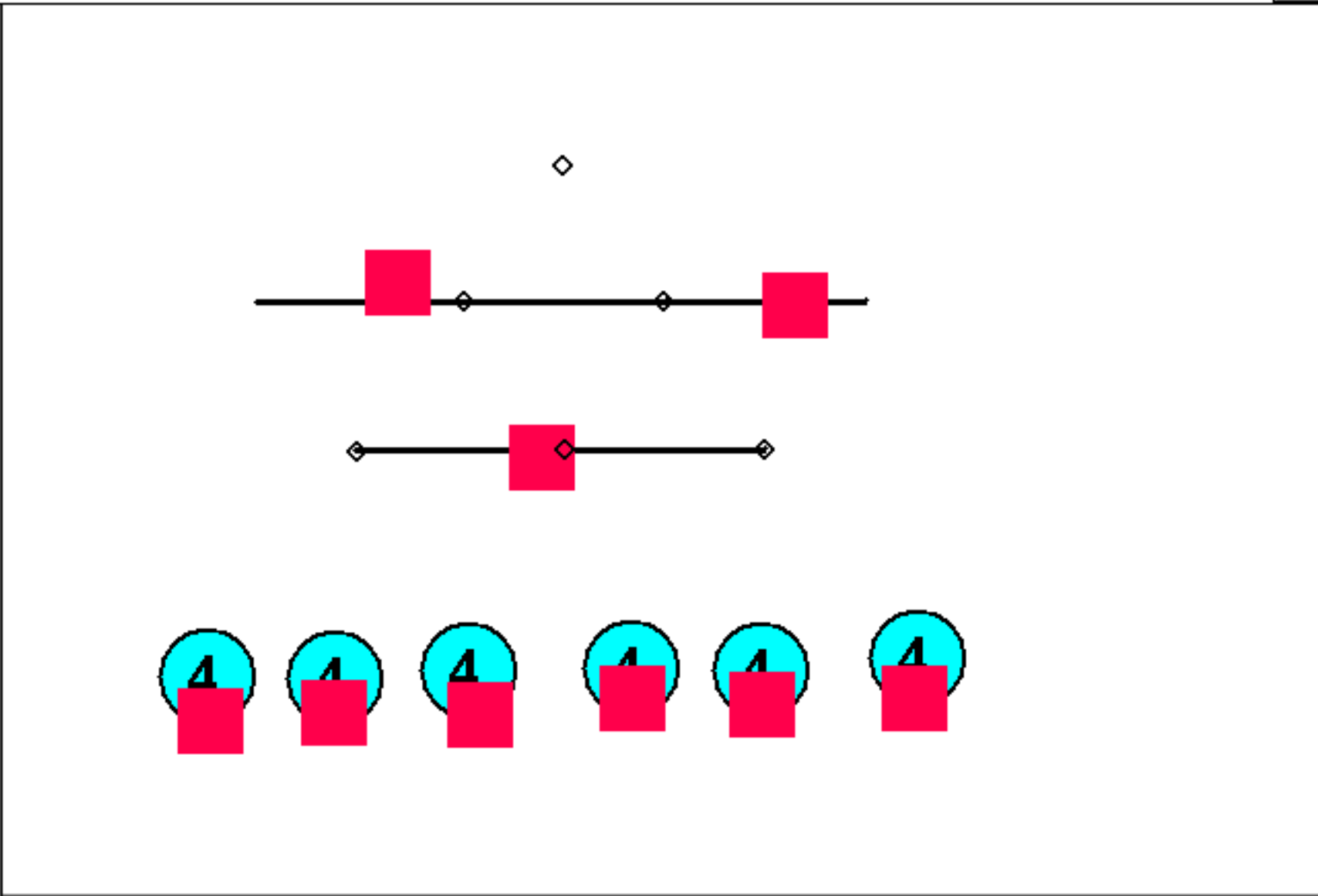
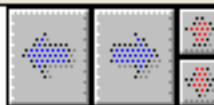
ÚTIL

Nível 1

Iniciar



4



Ir Para

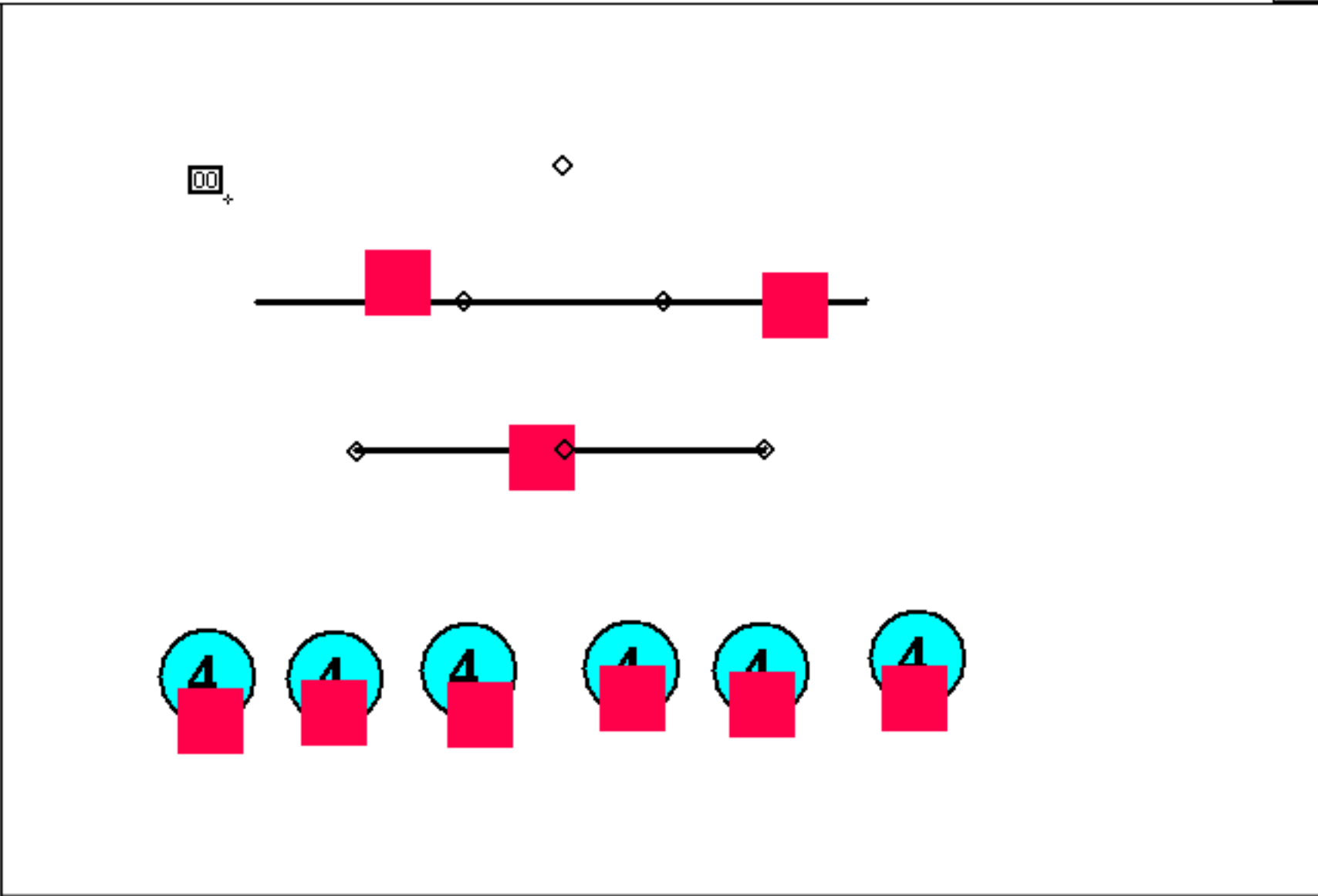
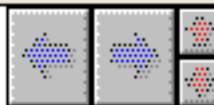
ÚTIL



Nível



4



Ir Para
ÚTIL

Nível 1

Iniciar

Toolbar with icons for character, level (4), diamond, red squares, tennis rackets, and score (0123).

Main workspace containing a level design with a red '0', a horizontal line with red squares, a yellow dialog box with text 'Depois de tudo pronto, testaremos o nosso jogo.' and navigation arrows, and a row of six blue circles with '4' and red squares.

Jogo em curso

PARAR

<ESC>

0

Clique em uma das
bolas numeradas
para arrastá-la.

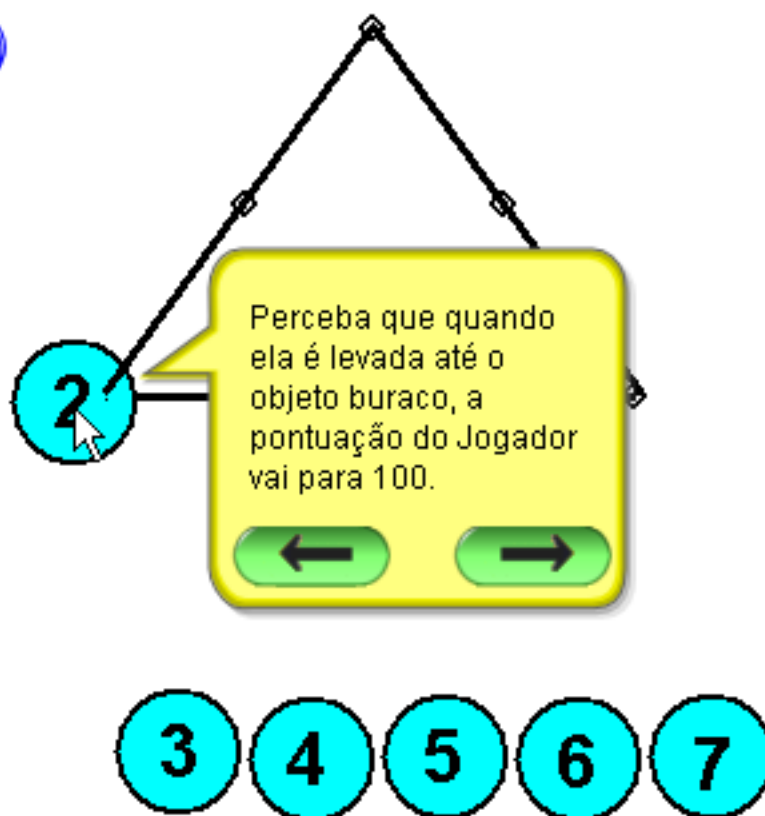


Jogo em curso

PARAR

<ESC>

100



Jogo em curso

PARAR

<ESC>

0

2

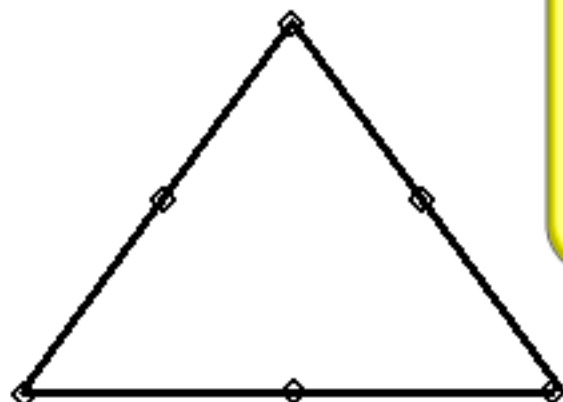
E se for afastada,
pontuação retorna
para o valor zero.



3 4 5 6 7

PARAR

<ESC>

0
2

Pronto! Agora temos uma variável que indica se o objeto bola numerada está sobre o buraco ou não. Tal funcionalidade será aproveitada no próximo tutorial.



3 4 5 6 7