
































IR PARA		Todos os eventos												
1	•  sai da área de jogo no topo													
2	•  sai da área de jogo à esquerda					✓								
3	•  sai da área de jogo à direita													
4	•  sai da área de jogo em baixo					✓								
5	•  colide com o fundo					✓								
6	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓					
7	• Nova condição													

Nesta demonstração criaremos as colisões entre o personagem controlado pelo jogador e os outros objetos ativos do palco (que funcionarão como obstáculos).

Para adicionar as colisões, primeiramente, clique em "Nova Condição".






IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	•  sai da área de jogo no topo
INFO	2	•  sai da área de jogo à esquerda
+	3	•  sai da área de jogo à direita
00:00	4	•  sai da área de jogo em baixo
▶	5	•  colide com o fundo
▲▲▲	6	• Início do Nível
●●●	7	• Nova condição


											
				✓							
				✓							
				✓							


Nova Condição


Seleccione o objecto:






































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

Cancelar
Ajuda

Clique com o botão direito do mouse sobre o personagem controlado pelo jogador. No caso do Jogo, "Atleta de amarelo".

IR PARA		Todos os eventos															
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo														
INFO	2		sai da														
+	3		sai da														
00:00	4		sai da														
▶	5		colide														
◆◆◆◆	6		Início do Ní														
◆◆◆◆	7		Nova condi														

Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:





















←
→

Cancelar
Ajuda

Em seguida, seleccione a opção "Colisões".

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

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



IR PARA		Todos os eventos												

AJUDA	1		sai da área de jogo no topo															✓
INFO	2		sai da															✓
+	3		sai da															✓
00:00	4		sai da															✓
▶	5		colide															✓
••••	6		Início do Ní															✓
••••	7		Nova condi															✓

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Cancelar Ajuda

Selecione a opção "Objecto activo".

← →

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

IR PARA		Todos os eventos	
AJUDA	1	●  sai da área de jogo no topo	
INFO	2	●  sai da área de jogo à esquerda	
+	3	●  sai da área de jogo à direita	
00:00	4	●  sai da área de jogo em baixo	
▶	5	●  colide com o fundo	
▲▲▲	6	● Início do Nível	
●●●	7	● Nova condição	













Testar uma





Escolha

Selecione o objeto que fará colisão com "Atleta de Amarelo". No jogo, por exemplo, "Objecto ativo 2".

← →

Objecto activo 2

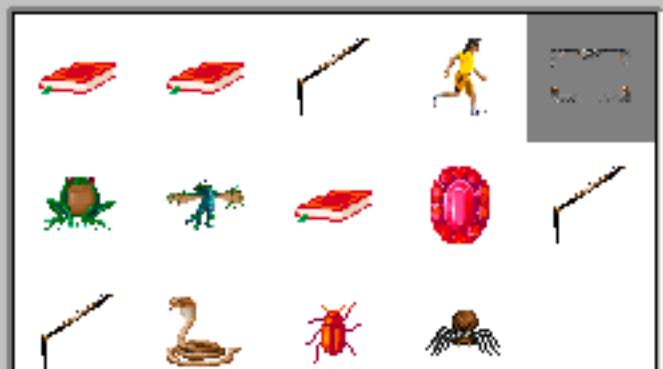
OK Cancelar Ajuda

IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	•  sai da área de jogo no topo
INFO	2	•  sai da área de jogo à esquerda
	3	•  sai da área de jogo à direita
00:00 	4	•  sai da área de jogo em baixo
	5	•  colide com o fundo
	6	• Início do Nível
	7	• Nova condição



Testar uma colisão

Escolha um objecto:

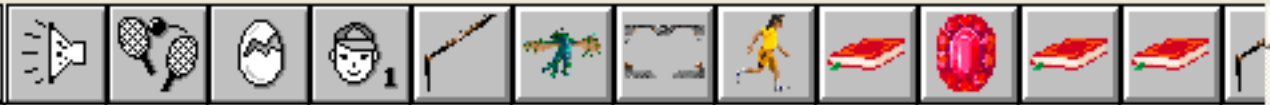


Para concluir, clique em "OK".

OK Cancelar Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO























	2	3	4	5	6	7								
• sai da área de jogo à esquerda										✓				
• sai da área de jogo à direita										✓				
• sai da área de jogo em baixo										✓				
• colide com o fundo										✓				
• Início do Nível										✓	✓	✓	✓	
• Colisão entre e														
• Nova condição														

Na condição criada, faremos com que o personagem controlado pelo jogador pare de se movimentar.

← →



IR PARA		Todos os eventos																
AJUDA	1	●  sai da área de jogo no topo								Atleta de amarelo								
INFO	2	●  sai da área de jogo à esquerda							✓									
+	3	●  sai da área de jogo à direita							✓									
00:00	4	●  sai da área de jogo em baixo							✓									
••••	5	●  colide com o fundo							✓									
••••	6	● Início do Nível							✓		✓	✓	✓					
	7	● Colisão entre  e 																
	8	● Nova condição																

Para isso, clique, primeiramente, com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto.

← →



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	1	•	sai da área de jogo no topo				✓								
INFO	2	•	sai da área de jogo à esquerda				✓								
+	3	•	sai da área de jogo à direita				✓								
00:00	4	•	sai da área de jogo em baixo				✓								
▶	5	•	colide com o fundo				✓								
◆◆◆◆	6	•	Início do Nível				✓								
◆◆◆◆	7	• Colisão entre		e											
	8	•	Nova condição												

Em seguida, seleccione a opção "Movimento".

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter
- Movimento**
- Animação
- Posição
- Direcção
- Visibilidade
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



IR PARA		Todos os eventos																
AJUDA	1	●		sai da área de jogo no topo														
INFO	2	●		sai da área de jogo à esquerda					✓									
+	3	●		sai da área de jogo à direita					✓									
00:00	4	●		sai da área de jogo em baixo					✓									
▶	5	●		colide com o fundo					✓									
◆◆◆◆	6	●		Início do Nível					✓		✓	✓	✓					
◆◆◆◆	7	●	Colisão entre	 e 					✓									
◆◆◆◆	8	●		Nova condição														

Selecione a opção "Parar".

← →

- Parar
 - Começar
 - Definir a velocidade...
 - Definir a velocidade máxima...
 - Cobrir a Área de Jogo
 - Rebater
 - Inverter
- Movimento
 - Animação
 - Posição
 - Direcção
 - Visibilidade
 - Disparar contra um objecto...
 - Destruir
 - Valores...



IR PARA		Todos os eventos														
1	•  sai da área de jogo no topo							✓								
2	•  sai da área de jogo à esquerda							✓								
3	•  sai da área de jogo à direita							✓								
4	•  sai da área de jogo em baixo							✓								
5	•  colide com o fundo							✓								
6	• Início do Nível							✓		✓	✓	✓				
7	• Colisão entre  e 							✓								
8	• Nova condição															

IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

▲ ▲ ▲

● ● ● ●

Parar



O evento foi adicionado.

←

→

IR PARA		Todos os eventos														
AJUDA	1	• 	sai da área de jogo no topo					✓								
INFO	2	• 	sai da área de jogo à esquerda					✓								
	3	• 	sai da área de jogo à direita					✓								
00:00 	4	• 	sai da área de jogo em baixo					✓								
	5	• 	colide com o fundo					✓								
	6	•	Início do Nível					✓	✓	✓	✓					
	7	• Colisão entre 	e 					✓								
	8	• Nova condição														

Repita o mesmo procedimento com os outros objetos que serão obstáculos no palco.

IR PARA		Todos os eventos																
AJUDA	1	• 	sai da área de jogo no topo							✓								
INFO	2	• 	sai da área de jogo à esquerda							✓								
+	3	• 	sai da área de jogo à direita							✓								
00:00	4	• 	sai da área de jogo em baixo							✓								
▶	5	• 	colide com o fundo							✓								
••••	6	•	Início do Nível							✓	✓	✓	✓					
••••	7	• Colisão entre 	e 						✓									
••••	8	•	Nova condição															



IR PARA **Todos os eventos**

- 1 •  sai da área de jogo e
- 2 •  sai da área de jogo e
- 3 •  sai da área de jogo e
- 4 •  sai da área de jogo e
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Nova condição

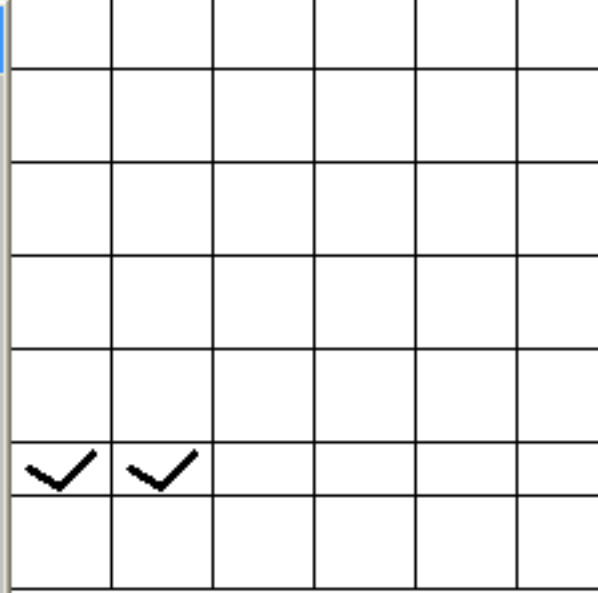


Nova Condição

Seleccione o objecto:

Atleta de amarelo

Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • sai da área de jogo e

INFO

2 • sai da área de jogo e

+

3 • sai da área de jogo e

00:00

4 • sai da área de jogo e

▲ ▲ ▲ ▲

5 • colide com o fundo

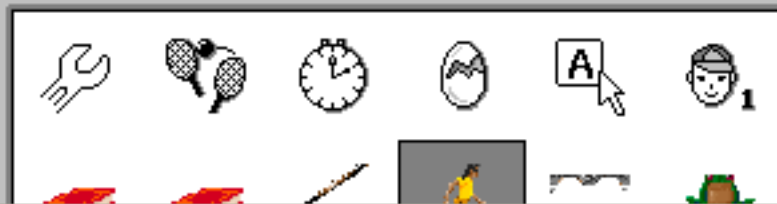
6 • Início do Nível

7 • Colisão entre

8 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:



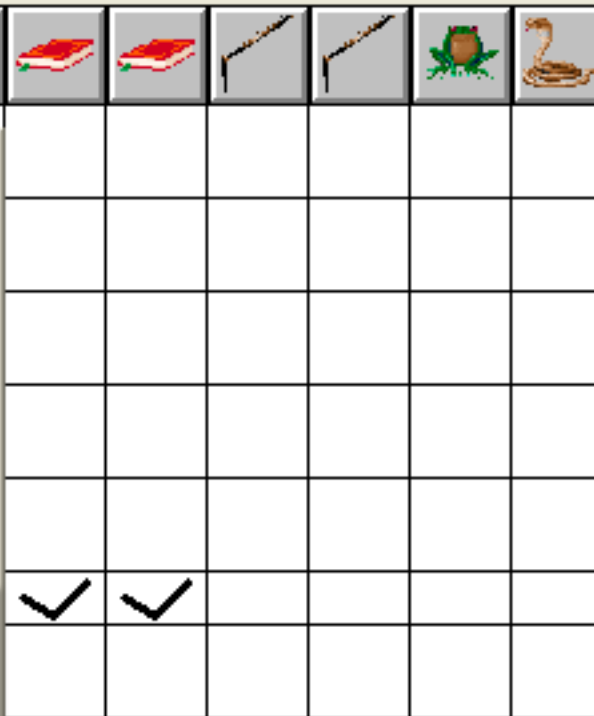
Objecto activo
Em sobreposição a outro objecto activo?
Fundo

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



Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • sai da área de jogo e
- 2 • sai da área de jogo e
- 3 • sai da área de jogo e
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre
- 8 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:

Objecto activo

Em sobreposição a outro objecto activo?

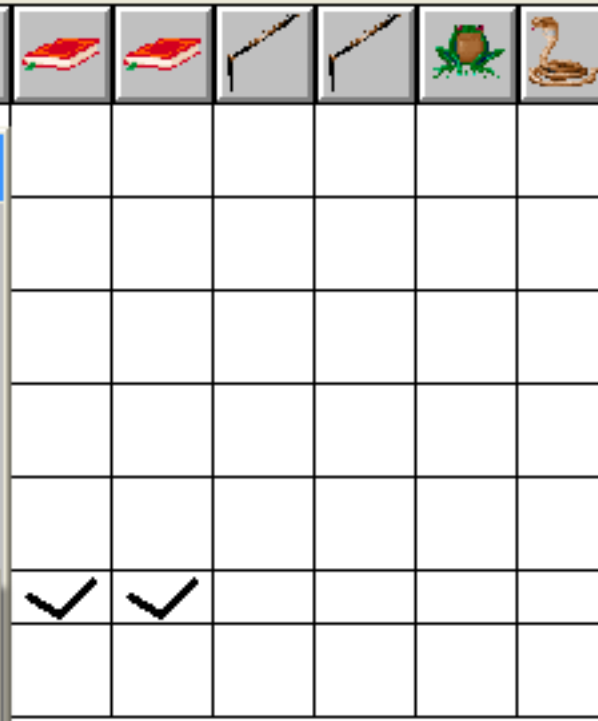
Fundo











Colisões

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

Cancelar

Ajuda

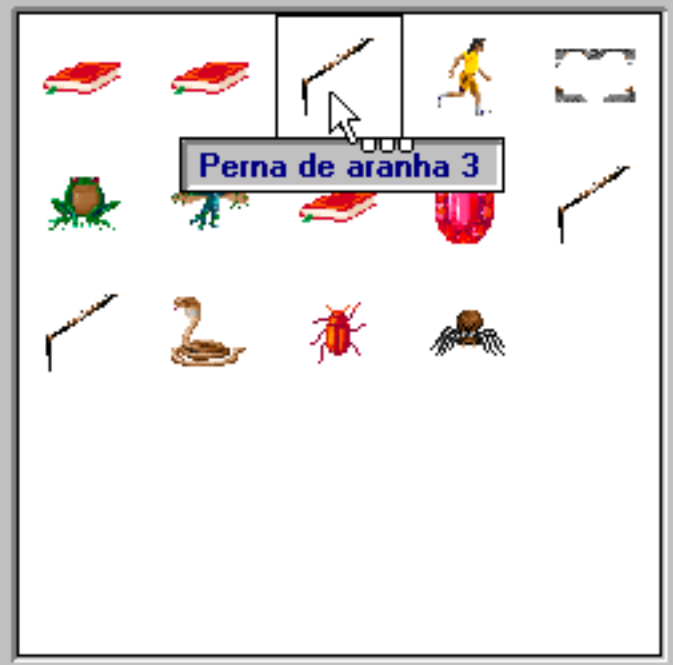


IR PARA		Todos os eventos	
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda
	3		sai da área de jogo à direita
00:00 	4		sai da área de jogo em baixo
	5		colide com o fundo
	6		Início do Nível
	7	Colisão entre  e 	
	8		Nova condição



Testar uma colisão

Escolha um objecto:



Perna de aranha 3

OK Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

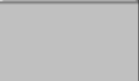









AJUDA

INFO



00:00

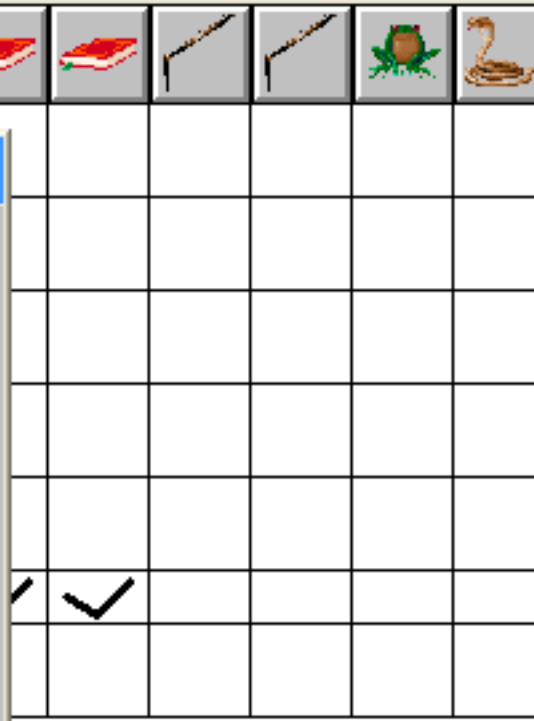


- 1 •  sai da área de jogo no topo
- 2 •  sai da área de jogo à esquerda
- 3 •  sai da área de jogo à direita
- 4 •  sai da área de jogo em baixo
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Nova condição

Testar uma colisão ✕

Escolha um objecto:

OK
Cancelar
Ajuda



IR PARA		Todos os eventos												
AJUDA	1	• sai da área de jogo no topo					✓							
INFO	2	• sai da área de jogo à esquerda					✓							
+	3	• sai da área de jogo à direita					✓							
00:00	4	• sai da área de jogo em baixo					✓							
▶	5	• colide com o fundo					✓							
◆◆◆◆	6	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓				
◆◆◆◆	7	• Colisão entre e					✓							
	8	• Colisão entre e												
	9	• Nova condição												

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



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	1	• sai da área de jogo no topo					✓								
INFO	2	• sai da área de jogo à esquerda					✓								
+	3	• sai da área de jogo à direita					✓								
00:00	4	• sai da área de jogo em baixo					✓								
▶	5	• colide com o fundo					✓								
••••	6	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓					
••••	7	• Colisão entre e					✓								
	8	• Colisão entre e													
	9	• Nova condição													

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter
- Movimento** ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...

























IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo					✓								
INFO	2	sai da área de jogo à esquerda					✓								
+	3	sai da área de jogo à direita					✓								
00:00	4	sai da área de jogo em baixo					✓								
▶	5	colide com o fundo					✓								
♦♦♦♦	6	• Início do Nível					✓		✓	✓	✓				
♦♦♦♦	7	• Colisão entre e					✓								
	8	• Colisão entre e													
	9	• Nova condição													

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter

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



IR PARA		Todos os eventos													
															
AJUDA	1	•  sai da área de jogo no topo					✓								
INFO	2	•  sai da área de jogo à esquerda					✓								
+	3	•  sai da área de jogo à direita					✓								
00:00	4	•  sai da área de jogo em baixo					✓								
▶	5	•  colide com o fundo					✓								
••••	6	• Início do Nível					✓		✓	✓	✓				
••••	7	• Colisão entre  e 					✓								
••••	8	• Colisão entre  e 					✓								
••••	9	• Nova condição													

Parar



IR PARA		Todos os eventos												
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo					✓							
INFO	2	sai da área de jogo à esquerda					✓							
+	3	sai da área de jogo à direita					✓							
00:00	4	sai da área de jogo em baixo					✓							
••••	5	colide com o fundo					✓							
••••	6	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓				
	7	• Colisão entre e					✓							
	8	• Colisão entre e					✓							
	9	• Nova condição												



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • sai da área de jogo e
- 2 • sai da área de jogo e
- 3 • sai da área de jogo e
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Nova condição

INFO



00:00

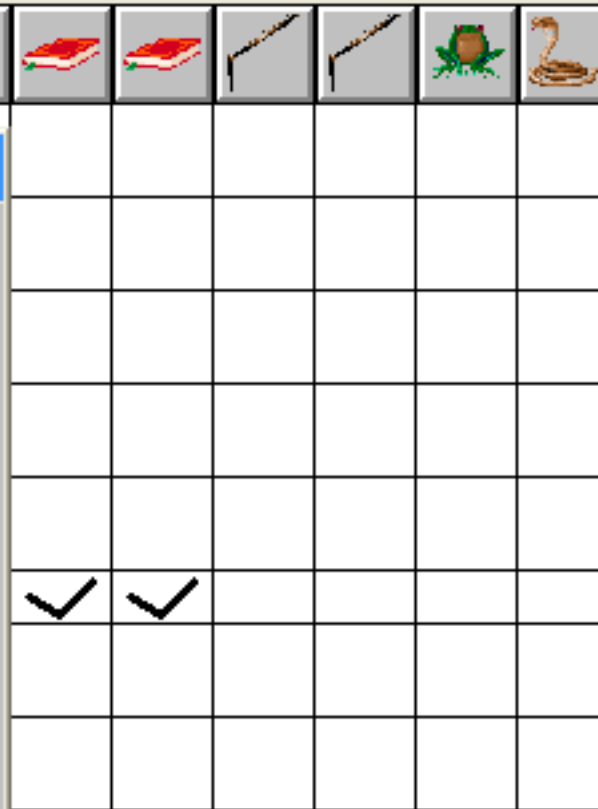


Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:

Atleta de amarelo

Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo e
- 2 • sai da área de jogo e
- 3 • sai da área de jogo e
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Nova condição

Nova Condição

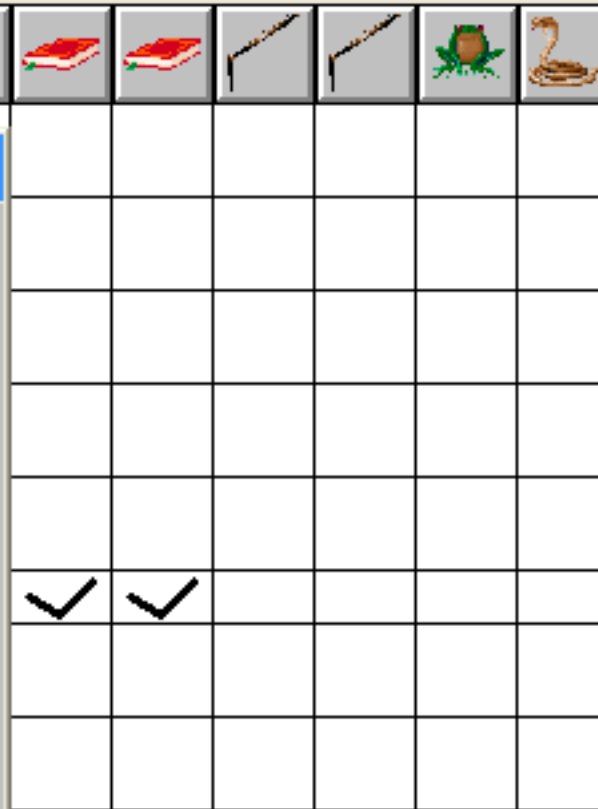
Seleccione o objecto:

Cancelar

Ajuda

Objecto activo
Em sobreposição a outro objecto activo?
Fundo

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 • sai da área de jogo r
- 2 • sai da área de jogo à
- 3 • sai da área de jogo à
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Ní
- 7 • Colisão entr
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:

Objecto activo

Em sobreposição a outro objecto activo?

Fundo

Colisões

Movimento

Animação

Posição

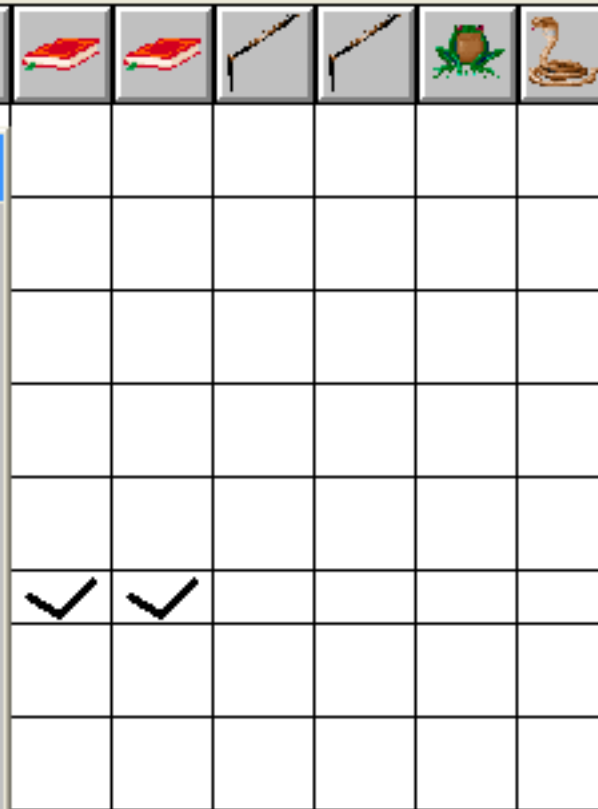
Direcção

Visibilidade

Recolher ou contar





Valores

Cancelar
Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**



- 1 •  sai da área de jogo no topo
- 2 •  sai da área de jogo à esquerda
- 3 •  sai da área de jogo à direita
- 4 •  sai da área de jogo em baixo
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Colisão entre  e 
- 9 • Nova condição

AJUDA

INFO

+

00:00

▶

••••

••••

Testar uma colisão

Escolha um objecto:

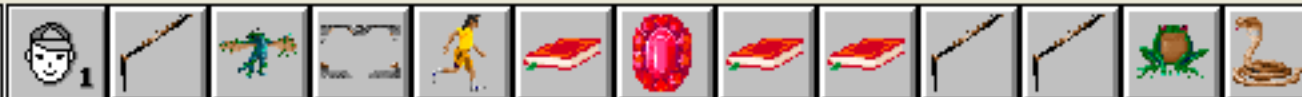





Perna de aranha 4

OK Cancelar Ajuda



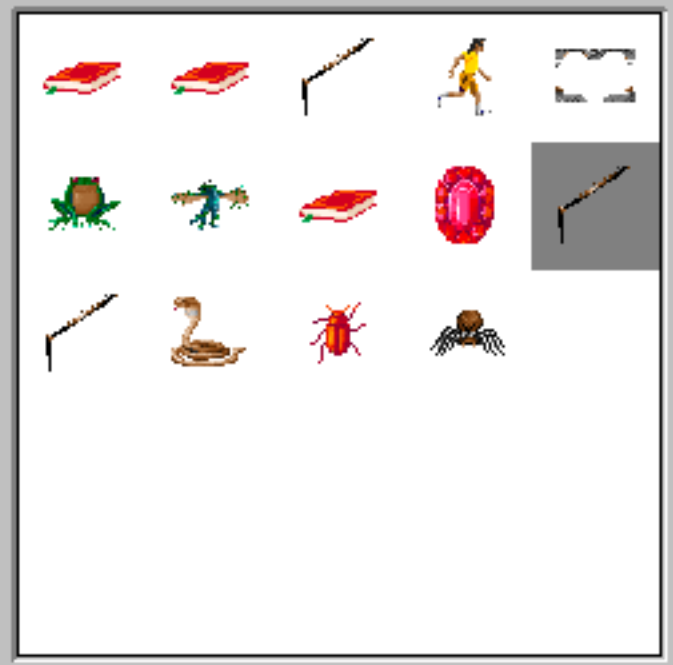
IR PARA **Todos os eventos**



- 1 •  sai da área de jogo no topo
- 2 •  sai da área de jogo à esquerda
- 3 •  sai da área de jogo à direita
- 4 •  sai da área de jogo em baixo
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Colisão entre  e 
- 9 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



OK Cancelar Ajuda



IR PARA

AJUDA

INFO



00:00



Todos os eventos



1	●	sai da área de jogo no topo					✓											
2	●	sai da área de jogo à esquerda					✓											
3	●	sai da área de jogo à direita					✓											
4	●	sai da área de jogo em baixo					✓											
5	●	colide com o fundo					✓											
6	●	Início do Nível					✓		✓	✓	✓							
7	●	Colisão entre e					✓											
8	●	Colisão entre e					✓											
9	●	Colisão entre e																
10	●	Nova condição																

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



IR PARA		Todos os eventos												
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo					✓							
INFO	2	sai da área de jogo à esquerda					✓							
+	3	sai da área de jogo à direita					✓							
00:00	4	sai da área de jogo em baixo					✓							
▶	5	colide com o fundo					✓							
◆◆◆◆	6	• Início do Nível					✓		✓	✓	✓			
◆◆◆◆	7	• Colisão entre e					✓							
	8	• Colisão entre e					✓							
	9	• Colisão entre e												
	10	• Nova condição												

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter

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














IR PARA		Todos os eventos																											
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo														✓												
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda														✓												
+	3		sai da área de jogo à direita														✓												
00:00	4		sai da área de jogo em baixo														✓												
▶	5		colide com o fundo														✓												
◆◆◆◆	6		Início do Nível														✓		✓	✓	✓								
◆◆◆◆	7		Colisão entre		e									✓															
	8		Colisão entre		e									✓															
	9		Colisão entre		e									✓															
	10		Nova condição																										

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter

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



IR PARA		Todos os eventos													
															
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo				✓								
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda				✓								
+	3		sai da área de jogo à direita				✓								
00:00	4		sai da área de jogo em baixo				✓								
••••	5		colide com o fundo				✓								
••••	6	Início do Nível				✓		✓	✓	✓					
	7		e			✓									
	8		e			✓									
	9		e			✓									
	10	Nova condição													

Parar



IR PARA		Todos os eventos														
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓							
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda						✓							
+	3		sai da área de jogo à direita						✓							
00:00	4		sai da área de jogo em baixo						✓							
▶	5		colide com o fundo						✓							
♦♦♦♦	6		Início do Nível						✓	✓	✓					
♦♦♦♦	7		Colisão entre						✓							
	8		Colisão entre						✓							
	9		Colisão entre						✓							
	10		Nova condição													



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

- 1 •  sai da área de jogo e
- 2 •  sai da área de jogo e
- 3 •  sai da área de jogo e
- 4 •  sai da área de jogo e
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Colisão entre  e 
- 9 • Colisão entre  e 
- 10 • Nova condição

INFO



00:00



Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:



















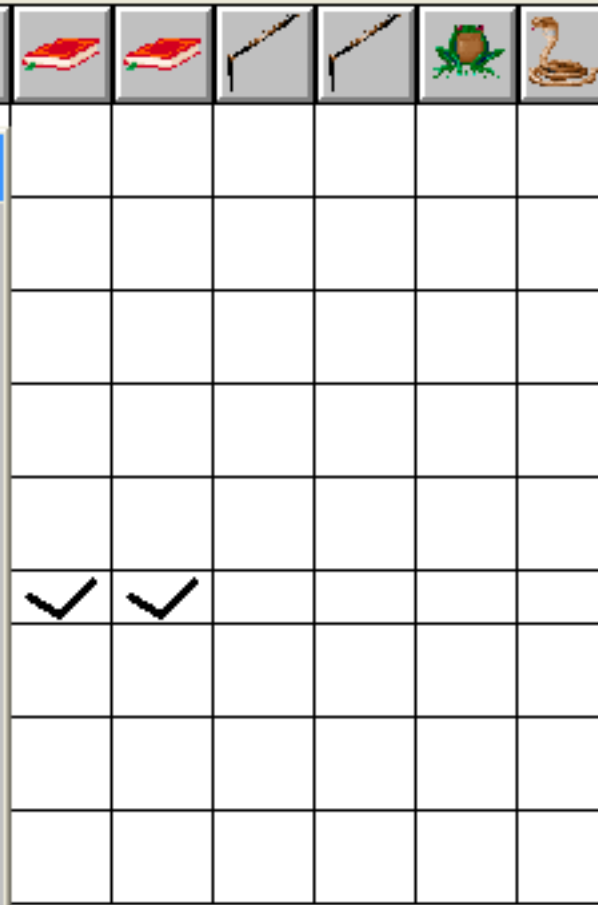







Atleta de amarelo

Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo e
- 2 • sai da área de jogo e
- 3 • sai da área de jogo e
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Colisão entre e
- 10 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Objecto activo

Em sobreposição a outro objecto activo?

Fundo

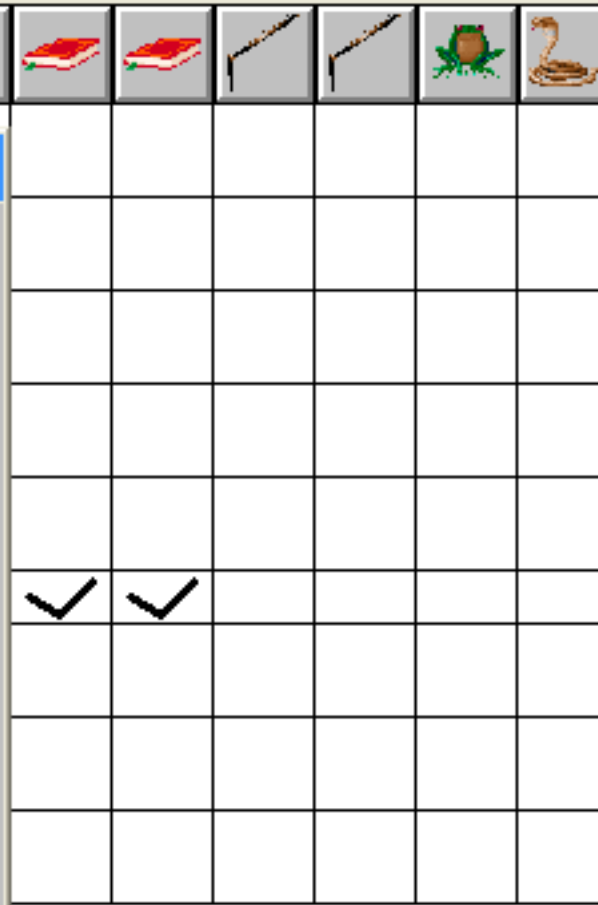
P/R

Colisões

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

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo e
- 2 • sai da área de jogo e
- 3 • sai da área de jogo e
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Colisão entre e
- 10 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Objecto activo

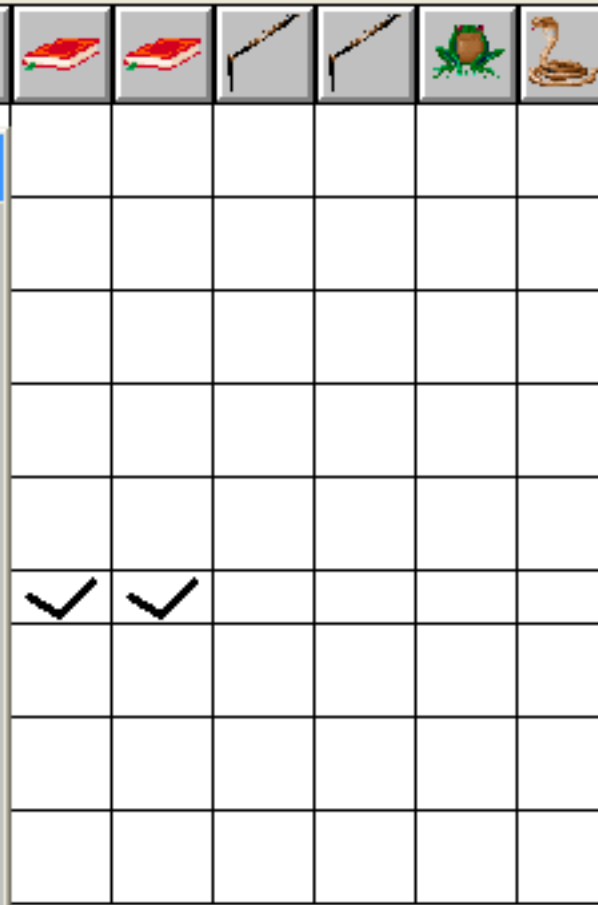
- Em sobreposição a outro objecto activo?
- Fundo

Colisões

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

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo no topo
- 2 • sai da área de jogo à esquerda
- 3 • sai da área de jogo à direita
- 4 • sai da área de jogo em baixo
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Colisão entre e
- 10 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



Perna de aranha 5

OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos













AJUDA

INFO



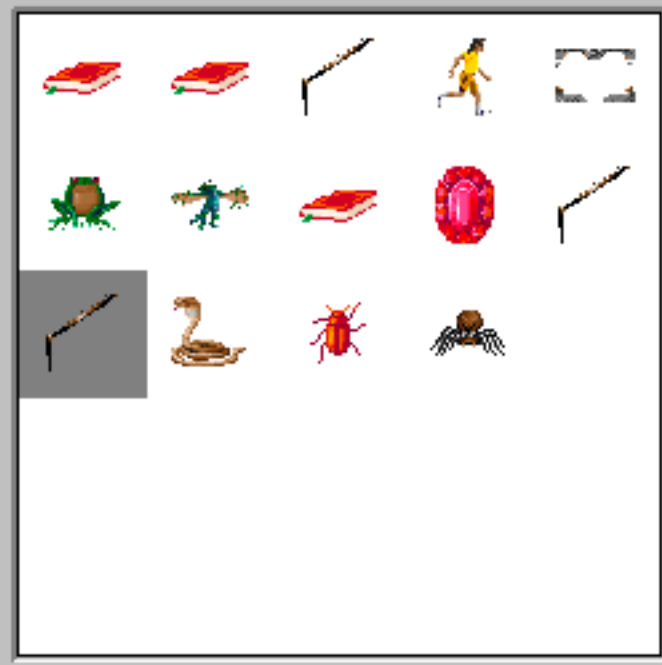
00:00



- 1 •  sai da área de jogo no topo
- 2 •  sai da área de jogo à esquerda
- 3 •  sai da área de jogo à direita
- 4 •  sai da área de jogo em baixo
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Colisão entre  e 
- 9 • Colisão entre  e 
- 10 • Nova condição

Testar uma colisão

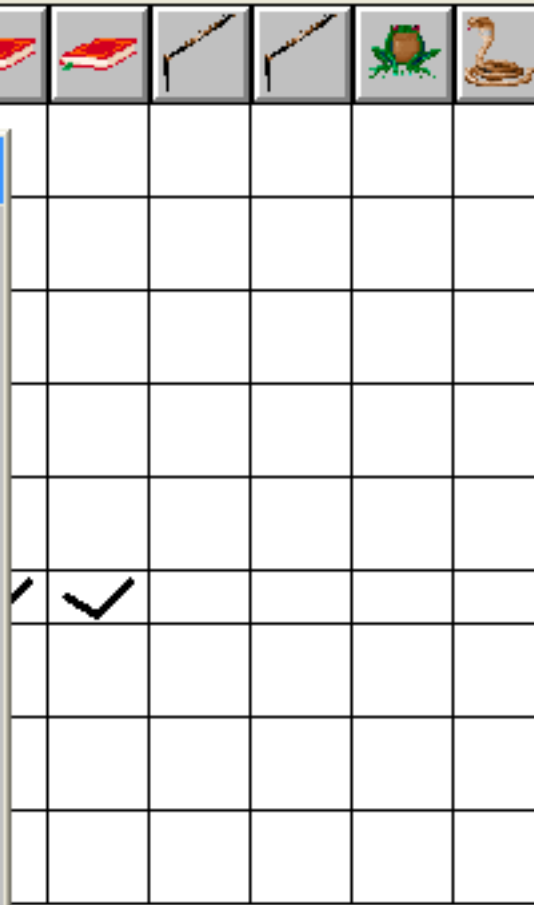
Escolha um objecto:



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA		Todos os eventos																
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo								✓							
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda								✓							
+	3		sai da área de jogo à direita								✓							
00:00	4		sai da área de jogo em baixo								✓							
▶	5		colide com o fundo								✓							
••••	6		Início do Nível								✓	✓	✓					
••••	7		e		Colisão entre						✓							
	8		e		Colisão entre						✓							
	9		e		Colisão entre						✓							
	10		e		Colisão entre													
	11		Nova condição															

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



IR PARA	Todos os eventos																						
AJUDA	1	• sai da área de jogo no topo									✓												
INFO	2	• sai da área de jogo à esquerda									✓												
+	3	• sai da área de jogo à direita									✓												
00:00	4	• sai da área de jogo em baixo									✓												
▶	5	• colide com o fundo									✓												
••••	6	• Início do Nível									✓		✓	✓	✓								
••••	7	• Colisão entre e									✓												
	8	• Colisão entre e									✓												
	9	• Colisão entre e									✓												
	10	• Colisão entre e																					
	11	• Nova condição																					

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...





























IR PARA		Todos os eventos																									
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo														✓										
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda														✓										
+	3		sai da área de jogo à direita														✓										
00:00	4		sai da área de jogo em baixo														✓										
▶	5		colide com o fundo														✓										
••••	6		Início do Nível														✓	✓	✓								
••••	7		Colisão entre		e									✓													
	8		Colisão entre		e									✓													
	9		Colisão entre		e									✓													
	10		Colisão entre		e																						
	11		Nova condição																								

Parar

- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter


























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



IR PARA		Todos os eventos																	
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo								✓								
INFO	2		sai da área de jogo à esquerda								✓								
+	3		sai da área de jogo à direita								✓								
00:00	4		sai da área de jogo em baixo								✓								
••••	5		colide com o fundo								✓								
••••	6	Início do Nível								✓		✓	✓	✓					
	7	Colisão entre		e							✓								
	8	Colisão entre		e							✓								
	9	Colisão entre		e							✓								
	10	Colisão entre		e							✓								
	11	Nova condição																	

Parar



IR PARA		Todos os eventos																
AJUDA	1	•  sai da área de jogo no topo								✓								
INFO	2	•  sai da área de jogo à esquerda								✓								
+	3	•  sai da área de jogo à direita								✓								
00:00	4	•  sai da área de jogo em baixo								✓								
▶	5	•  colide com o fundo								✓								
••••	6	• Início do Nível								✓		✓	✓	✓				
••••	7	• Colisão entre  e 								✓								
	8	• Colisão entre  e 								✓								
	9	• Colisão entre  e 								✓								
	10	• Colisão entre  e 								✓								
	11	• Nova condição																



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

1 • sai da área de jogo e

INFO

2 • sai da área de jogo e

+

3 • sai da área de jogo e

00:00

4 • sai da área de jogo e

▶

5 • colide com o fundo

•••

6 • Início do Nível

7 • Colisão entre e

8 • Colisão entre e

9 • Colisão entre e

10 • Colisão entre e

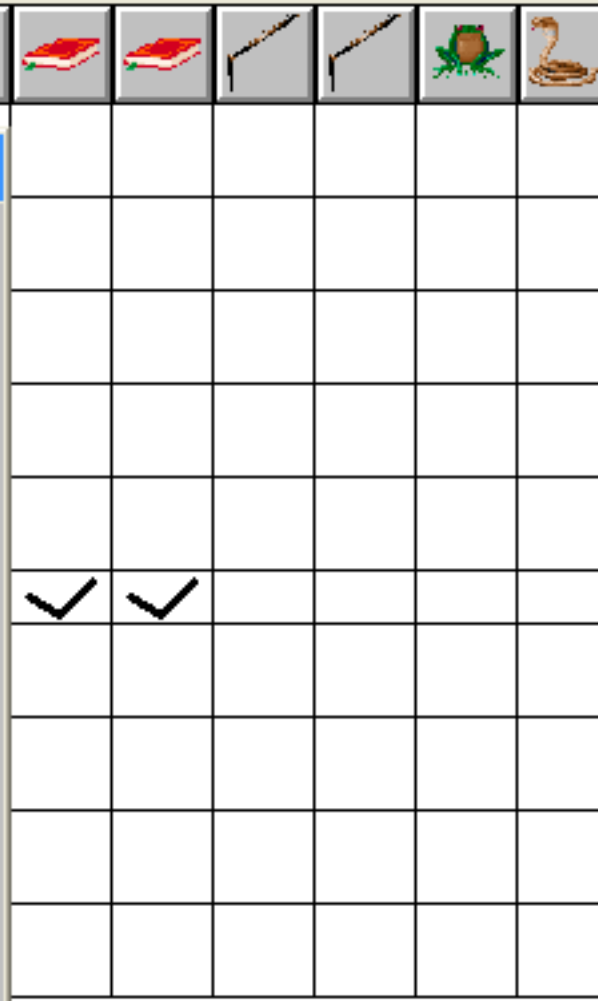
11 • Nova condição

Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:

Atleta de amarelo

Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo r
- 2 • sai da área de jogo à
- 3 • sai da área de jogo à
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Colisão entre e
- 10 • Colisão entre e
- 11 • Nova condição

Nova Condição

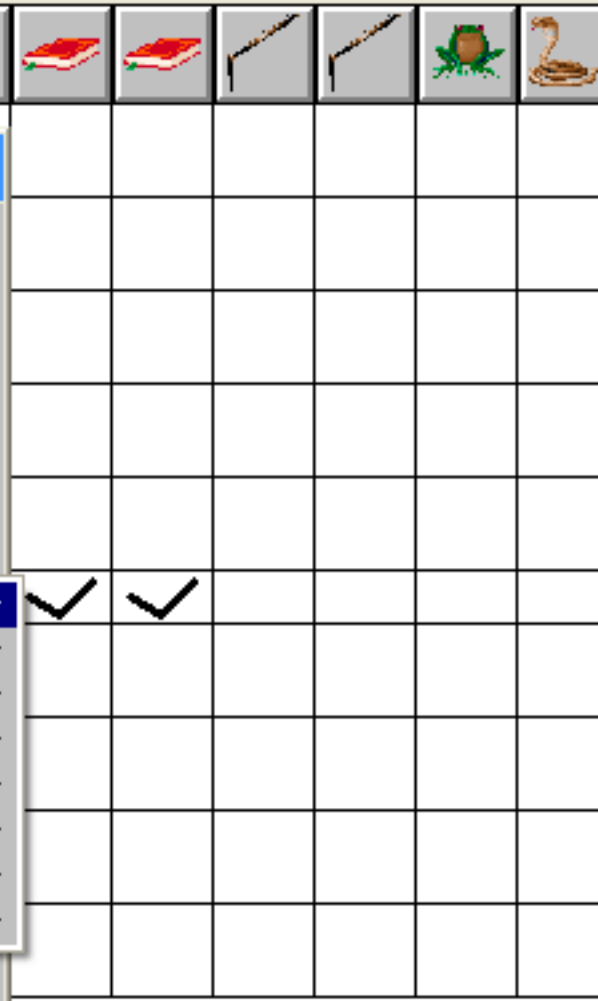
Seleccione o objecto:

P/R

Cancelar Ajuda

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

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



IR PARA

Todos os eventos

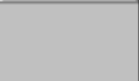


AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo r
- 2 • sai da área de jogo à
- 3 • sai da área de jogo à
- 4 • sai da área de jogo e
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Colisão entre e
- 10 • Colisão entre e
- 11 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Objecto activo

Em sobreposição a outro objecto activo?

Fundo

Colisões

Movimento

Animação

Posição

Direcção

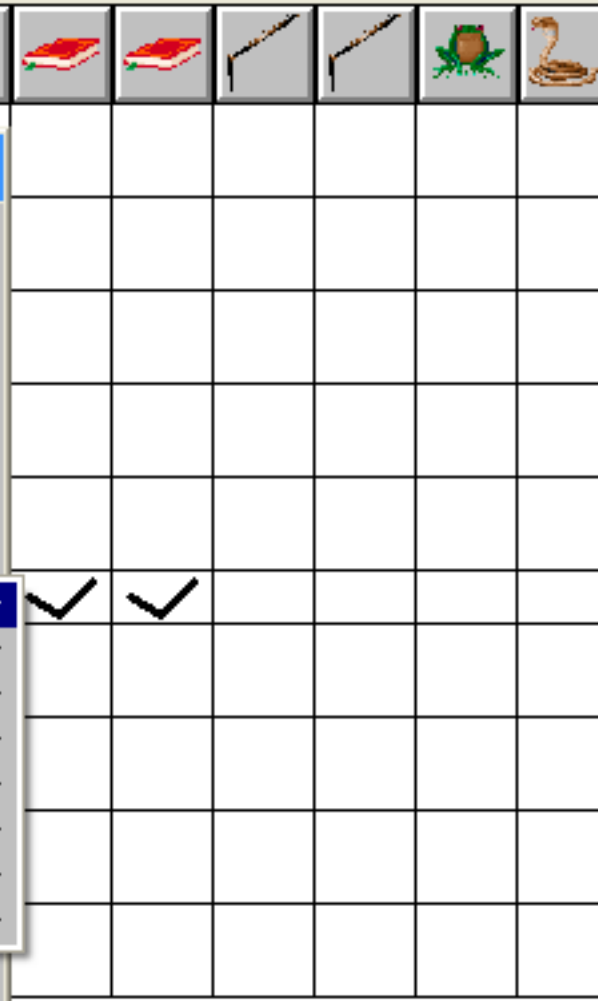
Visibilidade

Recolher ou contar

Valores

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos

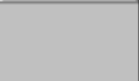


AJUDA

INFO



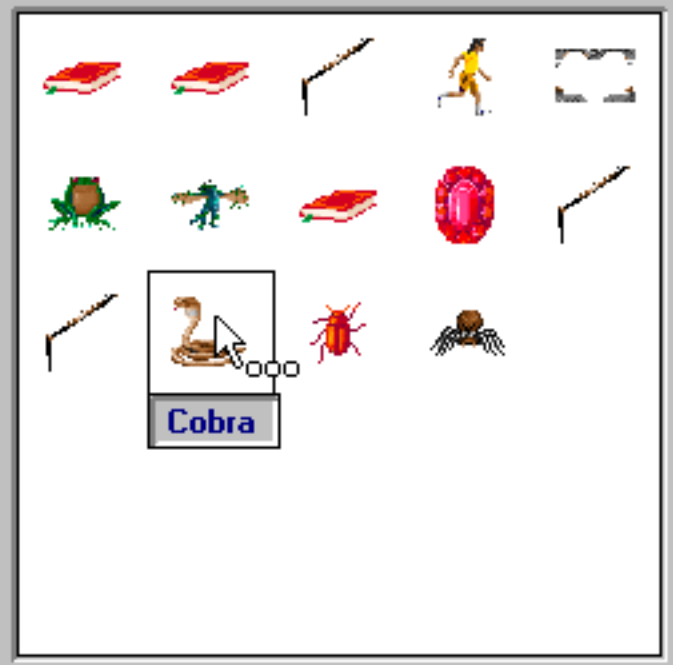
00:00



- 1 • sai da área de jogo no topo
- 2 • sai da área de jogo à esquerda
- 3 • sai da área de jogo à direita
- 4 • sai da área de jogo em baixo
- 5 • colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre e
- 8 • Colisão entre e
- 9 • Colisão entre e
- 10 • Colisão entre e
- 11 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



OK

Cancelar

Ajuda



IR PARA

Todos os eventos
















AJUDA

INFO



00:00



- 1 •  sai da área de jogo no topo
- 2 •  sai da área de jogo à esquerda
- 3 •  sai da área de jogo à direita
- 4 •  sai da área de jogo em baixo
- 5 •  colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre  e 
- 8 • Colisão entre  e 
- 9 • Colisão entre  e 
- 10 • Colisão entre  e 
- 11 • Nova condição

Testar uma colisão [X]

Escolha um objecto:









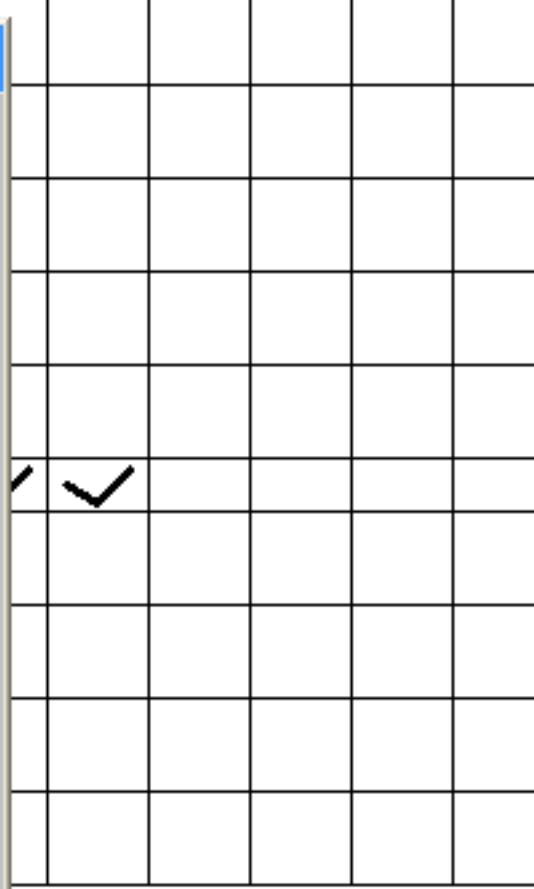






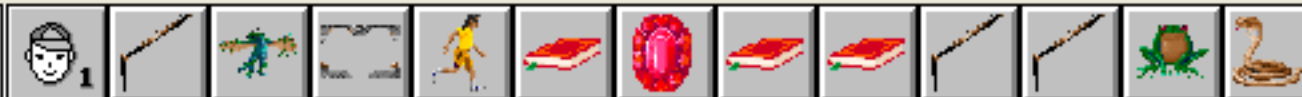



OK Cancelar Ajuda



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA




























INFO



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	• sai da área de jogo no topo				✓							
2	• sai da área de jogo à esquerda				✓							
3	• sai da área de jogo à direita				✓							
4	• sai da área de jogo em baixo				✓							
5	• colide com o fundo				✓							
6	• Início do Nível				✓		✓	✓	✓			
7	• Colisão entre e				✓							
8	• Colisão entre e				✓							
9	• Colisão entre e				✓							
10	• Colisão entre e				✓							
11	• Colisão entre e				✓							
12	• Nova condição											

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



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1	•  sai da área de jogo no topo											
INFO	1	•  sai da área de jogo no topo				✓							
	2	•  sai da área de jogo à esquerda				✓							
	3	•  sai da área de jogo à direita				✓							
	4	•  sai da área de jogo em baixo				✓							
	5	•  colide com o fundo				✓							
	6	• Início do Nível				✓	✓	✓	✓				
	7	• Colisão entre  e 				✓							
	8	• Colisão entre  e 				✓							
	9	• Colisão entre  e 				✓							
	10	• Colisão entre  e 				✓							
	11	• Colisão entre  e 											
	12	• Nova condição											

IR PARA

AJUDA

INFO

+

00:00




























▶

••••

••••

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	1	 sai da área de jogo no topo					✓							
INFO	2	 sai da área de jogo à esquerda					✓							
+	3	 sai da área de jogo à direita					✓							
00:00	4	 sai da área de jogo em baixo					✓							
▶	5	 colide com o fundo					✓							
◆◆◆◆	6	• Início do Nível					✓	✓	✓	✓				
◆◆◆◆	7	• Colisão entre  e 					✓							
	8	• Colisão entre  e 					✓							
	9	• Colisão entre  e 					✓							
	10	• Colisão entre  e 					✓							
	11	• Colisão entre  e 												
	12	• Nova condição												

- Parar
- Começar
- Definir a velocidade...
- Definir a velocidade máxima...
- Cobrir a Área de Jogo
- Rebater
- Inverter
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	1 • sai da área de jogo no topo				✓								
INFO	2 • sai da área de jogo à esquerda				✓								
	3 • sai da área de jogo à direita												
00:00	4 • sai da área de jogo em baixo												
	5 • colide com o fundo				✓								
	6 • Início do Nível				✓		✓	✓	✓				
	7 • Colisão entre e				✓								
	8 • Colisão entre e				✓								
	9 • Colisão entre e				✓								
	10 • Colisão entre e				✓								
	11 • Colisão entre e				✓								
	12 • Nova condição												

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada.

Parar

