

IR PARA		Todos os eventos										P/R	P/R	abc	abc	
AJUDA	4	● 	sai da área de jogo em baixo													
INFO	5	● 	colide com o fundo													
+	6	● 	sai da área de jogo no topo													
00:00	7	● 	sai da área de jogo à esquerda										✓			
▶	8	● 	sai da área de jogo à direita										✓			
⋮	9	● 	sai da área de jogo em baixo										✓			
▶	10	● 	colide com o fundo										✓			
	11	●	Início do Nível										✓	✓	✓	✓
	12	●	Nova condição													

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

A colisão entre o personagem controlado pelo jogador (Atleta de amarelo) e o objeto "Bola Grande" fará com que o jogo recomece o nível atual. Para isso, primeiro criaremos a colisão entre os mesmos.



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

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Cancelar
Ajuda

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

Nova Condição ✕

Selecione o objecto:

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

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

Cancelar
Ajuda

IR PARA	Todos os eventos																				P/R	P/R	abc	abc
AJUDA	4		sai da área de jogo em baixo											✓										
INFO	5		colide com o fundo											✓										
+	6		sai da área de jogo no topo											✓										
00:00	7		sai da área de jogo à esquerda																					
▶	8		sai da área de jogo à direita																					
⋮	9		sai da área de jogo em baixo																					
▶	10		colide com o fundo																					
	11		Início do Nível																					
	12		Nova condição																					

Nova Condição ✕

Seleccione o objecto:

P/R P/R

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

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

Cancelar
Ajuda

IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	4					✓									
INFO	5					✓									
+	6														
00:00	7														
▶	8														
⋮	9														
▶	10														
	11														
	12														

Testar uma colisão

Escolha um objecto:

OK Cancelar Ajuda

IR PARA		Todos os eventos																				P/R	P/R	abc	abc			
AJUDA	4		sai da área de jogo em baixo														✓											
INFO	5		colide com o fundo														✓											
+	6		sai da área de jogo no topo																									
00:00	7		sai da área de jogo à esquerda																									
▶	8		sai da área de jogo à direita																									
⋮	9		sai da área de jogo em baixo																									
▶	10		colide com o fundo																									
	11		Início do Nível																									
	12		Nova condição																									

Testar uma colisão [X]

Escolha um objecto:

OK Cancelar Ajuda

IR PARA		Todos os eventos										abc abc				
												P/R	P/R	abc	abc	
AJUDA	4															
		sai da área de jogo em baixo					Controlos do Guião do Jogo									
INFO	5															
		colide com o fundo														
	6															
		sai da área de jogo no topo														
	7															
		sai da área de jogo à esquerda														
	8															
		sai da área de jogo à direita														
	9															
		sai da área de jogo em baixo														
	10															
		colide com o fundo														
	11	Início do Nível														
	12	Colisão entre e														
	13	Nova condição														

Na condição adicionada, vamos inserir um evento, utilizando a opção "Controlos do Guião do Jogo" para que o jogo retorne ao início do nível atual. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa de "Controlos do Guião do Jogo".



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

Em seguida, seleccione a opção "Recomeçar este Nível".

- Próximo quadro
- Quadro anterior
- Passar para o Nível
- Recomeçar este Nível**
- Recomeçar o Jogo
- Acabar o Jogo

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

[Recomeçar este Nível](#)

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada.

