



















IR PARA	Todos os eventos															
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo	<div style="background-color: yellow; padding: 5px;"> Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para definir as condições iniciais do jogo. </div>							✓						
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	Nova condição														

Para os objetos com movimento são criadas, automaticamente, cinco condições (destacadas em vermelho).
















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	• Nova condição													

Para criar uma nova condição no jogo, clique na opção "Nova Condição".

← →



Todos os eventos	
IR PARA	
AJUDA	
INFO	
+	
00:00	
••••	
1	•  sai da área de jogo
2	•  sai da área de jogo
3	•  sai da área de jogo
4	•  sai da área de jogo
5	•  colide com o fundo
6	• Nova condição

Todos os eventos												
												
✓												
✓												
✓												
✓												
✓												

Nova Con [X]

Para definir as condições do início do jogo, clique, primeiramente, no botão "Controlos do Guião do Jogo".

←
→














Controlos do Guião do Jogo



Cancelar
Ajuda





Todos os eventos	
IR PARA	
AJUDA	
INFO	
+	
00:00	
▶	
••••	
••••	
1	•  sai da área de jogo
2	•  sai da área de jogo
3	•  sai da área de jogo
4	•  sai da área de jogo
5	•  colide com o fundo
6	• Nova condição


												
✓												
✓												
✓												
✓												


Nova Condição


Selecione o objecto:






























































Fim do Nível



















Início do Nível

Cancelar

Ajuda

Em seguida, seleccione "Início do Nível".


















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													

Agora vamos definir a posição em que o personagem controlado pelo jogador ficará ao iniciar o jogo. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do personagem. No caso do jogo, "Atleta de amarelo".

← →

- 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	• Nova condição													

Em seguida, seleccione a opção "Posição".

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

- ←
-
- Mostrar
- 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	• Nova condição													

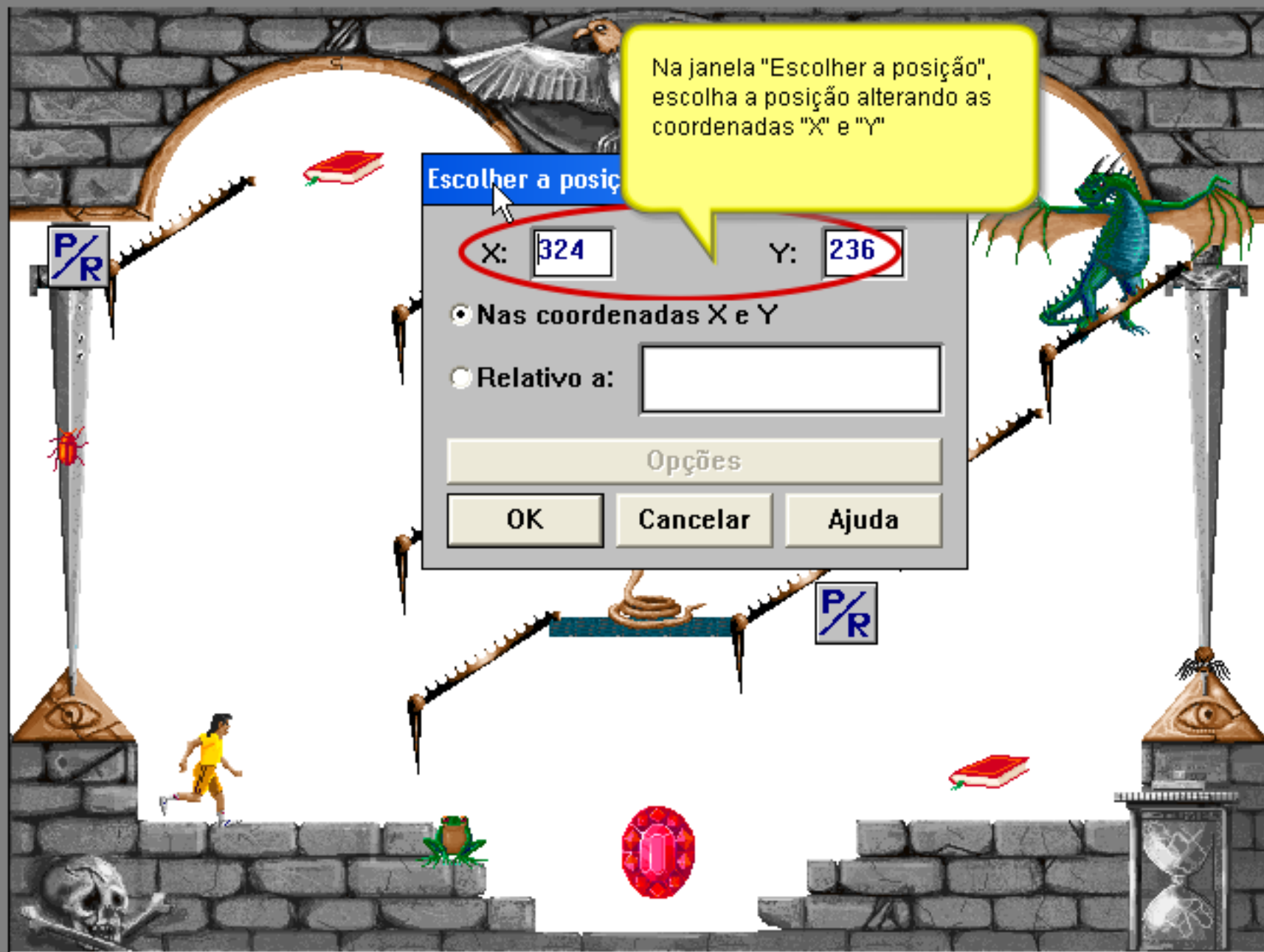
Selecione "Escolher Posição".

← →

- 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...







Escolher a posição...

X: Y:

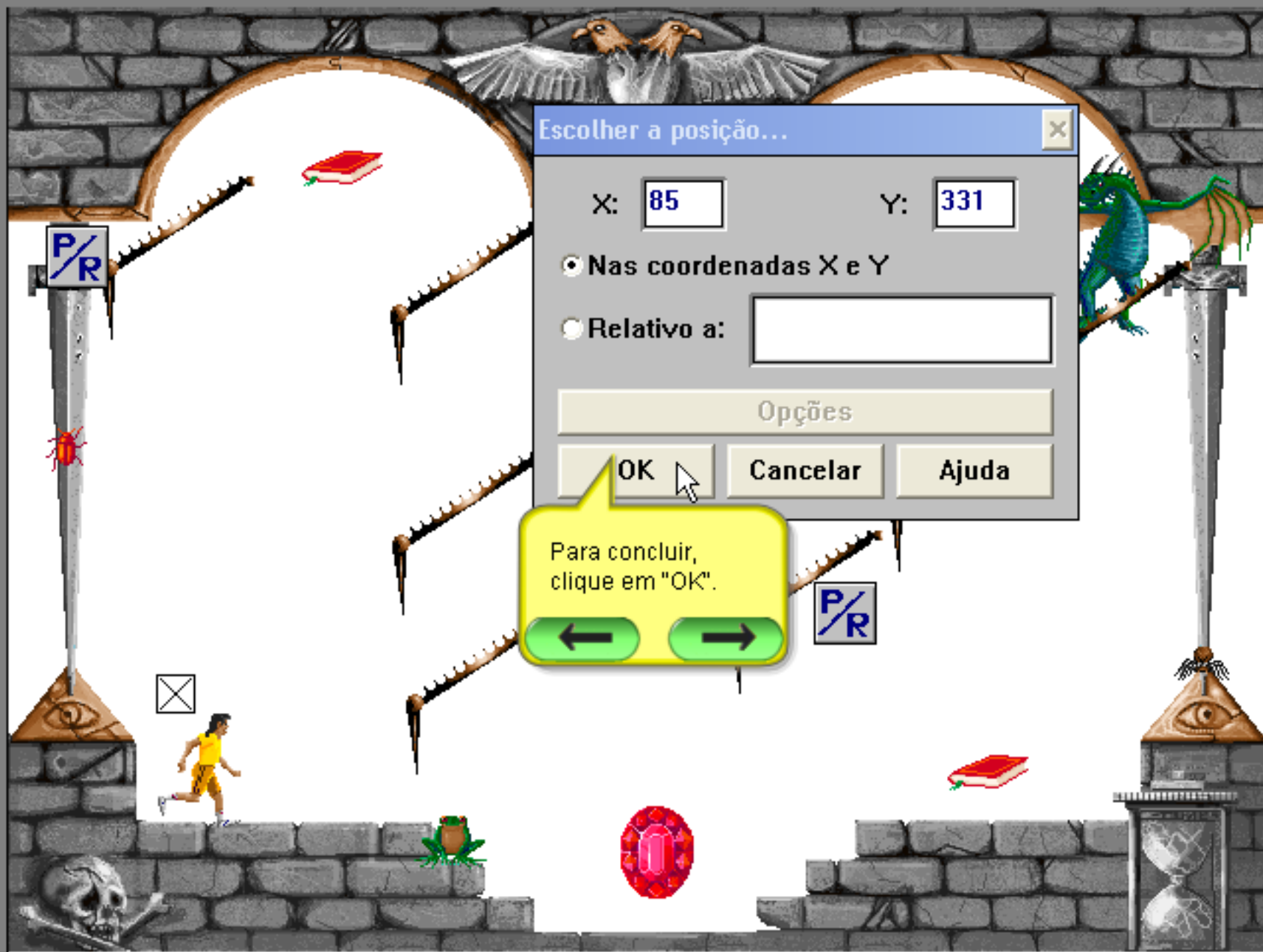
Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

Ou, defina a posição diretamente, posicionando a caixa, destacada em laranja, no local desejado.

← →



Escolher a posição... [X]

X: Y:

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

Para concluir,
clique em "OK".

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				✓										
	4	•  sai da área de jogo em baixo				✓										
	5	•  colide com o fundo				✓										
	6	• Início do Nível				✓										
	7	• Nova condição				✓										

Note que o evento foi adicionado.

← →



















Definir a posição para [90,404]

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														

Livro 2

Os objetos "Livro 2", "Livro 3" e "Jóia Mágica" não estarão visíveis no início do jogo. Por isso, deixaremos os mesmos invisíveis.

















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														

Clique com o botão direito do mouse sobre a caixa do objeto "Livro 2".

← →

- 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	• Nova condição														

Em seguida, seleccione a opção "Visibilidade".

- Tornar o Objecto Invisível
- Tornar o Objecto Visível
- Iluminar o objecto

- Mov
- Ani
- Pos
- 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	• Nova condição												






















Selecione a opção "Tornar Invisível".

← →

- Tornar o Objecto Invisível
- Tornar o Objecto Visível
- Iluminar o objecto



















- 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	• Nova condição							✓									

Tornar invisível
























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													

Livro 3

Faça o mesmo com os outros objetos (Livro 3 e Jóia Mágica).



















← →



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													

- 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	• Nova condição													

Tornar o Objecto Invisível
 Tornar o Objecto Visível
 Iluminar o objecto

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	• Nova condição													

- Tornar o Objecto Invisível
- Tornar o Objecto Visível
- Iluminar o objecto






















- 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	● Nova condição													






















 Tornar invisível



IR PARA		Todos os eventos													
															
AJUDA	1	• 				✓									
INFO	2	• 				✓									
	3	• 				✓									
00:00 	4	• 				✓									
	5	• 				✓									
	6	• Início do Nível				✓		✓	✓						
	7	• Nova condição													






















Jóia Mágica



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													

- 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	•	Nova condição														

Tornar o Objecto Invisível
 Tornar o Objecto Visível
 Iluminar o objecto

- 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	• Nova condição												

- Tornar o Objecto Invisível
- Tornar o Objecto Visível
- Iluminar o objecto

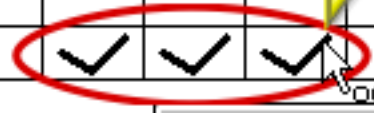
- Movimento ▶
- Animação ▶
- Posição ▶
- Direcção ▶
- Visibilidade ▶
- Disparar contra um objecto...
- Destruir
- Valores...



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				✓										
	4	• 	sai da área de jogo em baixo				✓										
	5	• 	colide com o fundo				✓										
	6	•	Início do Nível				✓	✓	✓								
	7	•	Nova condição														

"Livro 2", "Livro 3" e "Jóia Mágica" estarão invisíveis no início do jogo.

←



Tornar invisível

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada.

▶ □