



Nesta demonstração criaremos as condições iniciais do segundo nível do jogo.



Para acrescentar condições e eventos ao jogo, clique no botão "Ir Para".

Ir Para
ÚTIL



- Clapperboard
- Clapperboard
- 10
- House
- Camera
- Key
- Smiley Face
- Red Bug
- Pink Flower
- Yellow Figure
- Yellow Figure
- Red Gem
- Red Gem
- Green Alien



Em seguida, seleccione a opção "Ir Para o Editor de Eventos".

← →

Ir Para ÚTIL

Grid, Grid, Left Arrow, Grid, Grid, Nivel

IR PARA		Todos os eventos																						abc	abc				
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo															✓											
INFO	2		sai da área de jogo à direita															✓											
	3		sai da área de jogo à esquerda															✓											
00:00	4		sai da área de jogo em baixo															✓											
	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		Nova condição																										

Para os objetos com movimento são criadas, automaticamente, cinco condições.

← →



IR PARA	Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2	sai da área de jogo à direita						Parar								
	3	sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4	sai da área de jogo em baixo						✓								
	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	• Nova condição														



IR PARA	Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2	sai da área de jogo à direita						✓								
	3	sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4	sai da área de jogo em baixo						✓								
	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	• Nova condição														

Rebater



IR PARA		Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2		sai da área de jogo à direita						✓								
	3		sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4		sai da área de jogo em baixo						✓								
	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		Nova condição														

As condições do início do jogo serão idênticas às condições iniciais criadas no Nível 1. Por isso, mostraremos apenas os objetos utilizados e ações finalizadas.



IR PARA	Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2	sai da área de jogo à direita						✓								
	3	sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4	sai da área de jogo em baixo						✓								
	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	• Nova condição														



IR PARA		Todos os eventos																abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo							Atleta de amarelo									
INFO	2		sai da área de jogo à direita							✓									
	3		sai da área de jogo à esquerda							✓									
00:00	4		sai da área de jogo em baixo							✓									
	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		Nova condição																



IR PARA		Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2		sai da área de jogo à direita						✓								
	3		sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4		sai da área de jogo em baixo						✓								
	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		Nova condição														

Definir a posição para (69,381)



IR PARA		Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓								
	2		sai da área de jogo à direita						✓								
INFO	3		sai da área de jogo à esquerda						✓								
	4		sai da área de jogo em baixo						✓								
00:00	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		Nova condição														

Livro 2



IR PARA	Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2	sai da área de jogo à direita						✓								
	3	sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4	sai da área de jogo em baixo						✓								
	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	• Nova condição														

Tornar invisível



IR PARA		Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓								
	2		sai da área de jogo à direita						✓								
INFO	3		sai da área de jogo à esquerda						✓								
	4		sai da área de jogo em baixo						✓								
00:00	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		Nova condição														

Livro 3



IR PARA	Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2	sai da área de jogo à direita						✓								
	3	sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4	sai da área de jogo em baixo						✓								
	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	• Nova condição														

Tornar invisível



IR PARA		Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓				Jóia Mágica				
INFO	2		sai da área de jogo à direita						✓								
	3		sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4		sai da área de jogo em baixo						✓								
	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		Nova condição														



IR PARA		Todos os eventos														abc	abc
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo						✓								
INFO	2		sai da área de jogo à direita						✓								
	3		sai da área de jogo à esquerda						✓								
00:00	4		sai da área de jogo em baixo						✓								
	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		Nova condição														

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada.

A posição inicial do personagem controlado pelo jogador foi definida e os objetos "Livro 2", "Livro 3" e "Jóia Mágica" tornaram-se invisíveis ao início do jogo.

Tornar invisível

