












































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								✓						

Nesta demonstração você irá conhecer os procedimentos para fazer um objeto disparar contra outro objeto.

No caso do jogo, criaremos uma nova condição (uma colisão) para que o dragão dispare fogo. Para isso, primeiramente, clique em "Nova Condição".



Todos os eventos	
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	● 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





Nova Condição

Seleccione o objecto:

Selecione com o botão direito do mouse o objeto que irá disparar contra outro objeto. No caso do jogo, o "Dragão".

← →

P/R

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

Cancelar
Ajuda

✓					
✓					
✓					
✓					
✓					
✓		✓	✓	✓	
✓					
✓					
✓					
✓					

IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	1	●  sai da área de jogo
INFO	2	●  sai da área de jogo
+	3	●  sai da área de jogo
00:00	4	●  sai da área de jogo
▶	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



Nova Condição [X]

Seleccione o objecto:









Em seguida, seleccione "Colisões".














- 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	1	●  sai da área de jogo
INFO	2	●  sai da área de jogo
+	3	●  sai da área de jogo
00:00	4	●  sai da área de jogo
▶	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























✓													
✓													
✓													
✓													
✓													
✓									✓	✓	✓		
✓													
✓													
✓													
✓													

Nova Condição ✕

Selecione o objecto:

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

Selecione a opção "Objecto activo".

←
▶
→

Cancelar
Ajuda

IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo n
- 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 • Colisão entre e
- 12 • Nova condição

Testar uma colis

Escolha um

Escolha um objeto para colidir:

Perna de aranha 3

No caso do jogo, selecionaremos o objeto "perna de aranha 3", pois ele permanece em colisão com "Dragão" durante todo o o jogo. Assim o evento de disparar será constantemente repetido.

					✓				
					✓				
					✓	✓	✓	✓	
					✓				
					✓				
					✓				
					✓				

OK Cancelar Ajuda

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



00:00



- 1 • sai da área de jogo n
- 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 • Colisão entre e
- 12 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:

































Para concluir, clique em "OK".

OK Cancelar Ajuda

✓					
✓					
✓					
✓					
✓					
✓		✓	✓	✓	
✓					
✓					
✓					
✓					

IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	1	• sai da área de jogo no topo						Dragão		✓					
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	• Colisão entre e								✓					
	13	• Nova condição													

Na condição criada, adicionaremos o evento de disparar.

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	• Colisão entre  e 								✓					
	13	• Nova condição													


























Basta clicar com o botão direito do mouse sobre a caixa de "Dragão".

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

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	• Colisão entre e								✓					
	13	• Nova condição													

Em seguida, seleccione "Disparar contra um objecto".

- Evento
- Condição
- Ação
- Condição
- Visibilidade
- Disparar contra um objecto...
- Destruir

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													
00:00	4	●  sai da área													
▶	5	●  colide com													
⋯	6	● Início do Nível													
	7	● Colisão entre 													
	8	● Colisão entre 													
	9	● Colisão entre 													
	10	● Colisão entre 													
	11	● Colisão entre 													
	12	● Colisão entre  e 													
	13	● Nova condição													

Escolha um Objecto

Escolher entre:

< Este Quadro >

Outros Jogos

Biblioteca

20 - Efeitos Espec

Ok Cancelar Ajuda

Escolha um dos temas disponíveis na biblioteca do Klik & Play para seleccionar o objeto a ser disparado. No caso do jogo, usaremos o tema 20 - Efeitos Especiais.

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													
00:00	4	• sai da área													
▶	5	• colide com													
⋯	6	• Início do Nível									✓	✓	✓		
	7	• Colisão entre													
	8	• Colisão entre													
	9	• Colisão entre													
	10	• Colisão entre													
	11	• Colisão entre													
	12	• Colisão entre e													
	13	• Nova condição													

Escolha um Objecto

Escolher entre:

< **Este Quadro** >

Outros Jogos

Biblioteca

Para concluir, clique em "OK".

← →

Ok Cancelar Ajuda

IR PARA		Todos os eventos														
AJUDA	1		sai da área de jogo no topo									✓				
INFO	2		sai da área de jogo									✓				
	3		sai da área de jogo									✓				
00:00	4		sai da área de jogo									✓				
	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		Colisão entre e									✓				
	13		Nova condição													

Disparar contra um objecto...

Velocidade do objecto

Velocidade: 100

Direcção do objecto

- Use a direcção de Dragão
- Dispara nas direcções seleccionada
- Dispara de encontro a (330,250)

OK Cancelar Ajuda

Na janela "Disparar contra um Objecto", seleccione a opção "Dispara de encontro a".





Disparar contra um objecto...

X: 51

Y: 245

Nas coordenadas X e Y

Relativo a:

Opções

OK

Cancelar

Ajuda

Clique em "OK".



IR PARA	Todos os eventos															
AJUDA	1	sai da área de jogo no topo														✓
INFO	2	sai da área de jogo														✓
+	3	sai da área de jogo														✓
00:00	4	sai da área de jogo														✓
▶	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	Colisão entre e														✓
	13	Nova condição														✓

Disparar contra um objecto...

Velocidade do objecto

Velocidade: 100

Direcção do objecto

Use a direcção de Dragão



































Direcções seleccionadas...

contro a (330,250)

← →

OK Cancelar Ajuda

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								✓					
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	• Colisão entre  e 								✓					
	13	• Nova condição													

Disparar  à velocidade 100 na direcção de (330,250)



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5	• colide com o fundo								✓					
	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓		
	7	• Colisão entre e								✓					
00:00	8	• Colisão entre e								✓					
	9	• Colisão entre e								✓					
	10	• Colisão entre e								✓					
	11	• Colisão entre e								✓					
	12	• Colisão entre e							✓						
	13	•													

- Editar
- Substituir
- Inserir
- Apagar

Agora vamos inserir outra condição para o disparo. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre a "Colisão entre Dragão e Perna de aranha 3".

← →

IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5	• colide com o fundo								✓					
+	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓		
00:00	7	• Colisão entre e								✓					
▶	8	• Colisão entre e								✓					
⋮	9	• Colisão entre e								✓					
	10	• Colisão entre e								✓					
	11	• Colisão entre e								✓					
	12	• Colisão entre e							✓						
	13	•													

- Editar
- Substituir
- Inserir
- Apagar

Em seguida, seleccione a opção "Inserir".

← →

IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5	• colide com o fundo								✓					
+	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓		
	7	• Colisão entre e													
00:00	8	• Colisão entre e													
***	9	• Colisão entre e													
	10	• Colisão entre e													
	11	• Colisão entre e													
	12	• Colisão entre e													
	13	• Nova condição													

Nova Condição

Na janela "Nova condição", clique no botão "Especial".

← →

Objecto:

Cancelar
Ajuda

IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5	• colide com o fundo								✓					
+	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓		
	7	• Colisão entre e													
00:00	8	• Colisão entre e													
	9	• Colisão entre e													
	10	• Colisão entre e													
	11	• Colisão entre e													
	12	• Colisão entre e													
	13	• Nova condição													

Em seguida, seleccione a opção "Condições de limite".

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Cancelar

Ajuda

- Correr este evento uma vez
- Apenas uma acção quando o evento ocorrer
- Repetir
- Restringir acções

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓				
INFO	5	• colide com o fundo								✓				
+	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓	
	7	• Colisão entre e												
00:00	8	• Colisão entre e												
***	9	• Colisão entre e												
	10	• Colisão entre e												
	11	• Colisão entre e												
	12	• Colisão entre e												
	13	• Nova condição												

Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

- Correr este evento uma vez
- Apenas uma acção quando o evento ocorrer
- Repetir
- Restringir acções

Selecione "Restringir acções" para alterar o tempo entre um disparo e outro.

←
→

Cancelar

Ajuda

IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo												
INFO	5	• colide com o fundo												
	6	• Início do Nível												
	7	• Colisão entre e												
00:00	8	• Colisão entre e												
	9	• Colisão entre e												
	10	• Colisão entre e												
	11	• Colisão entre e												
	12	• Colisão												
	13	• Nova d												

Se preferir, utilize a barra de rolagem para definir o tempo.

Restringir acções

Tempo de esp

0 Minuto(s) 1 Segundo(s) 0 1/100

OK Cancelar Ajuda

Altere, conforme desejar, o tempo entre os disparos. No caso do jogo, o tempo será de um segundo.

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓			
INFO	5	• colide com o fundo								✓			
+	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓
00:00	7	• Colisão entre e								✓			
▶	8	• Colisão entre e								✓			
◆◆◆◆	9	• Colisão entre e								✓			
◆◆◆◆	10	• Colisão entre e								✓			
	11	• Colisão entre e											
	12	• Colisão entre e											
	13	• Nova condição											

Restringir acções ✕

Tempo de espera

minuto(s)
 Segundo(s)

Para concluir, clique em "OK".

← →

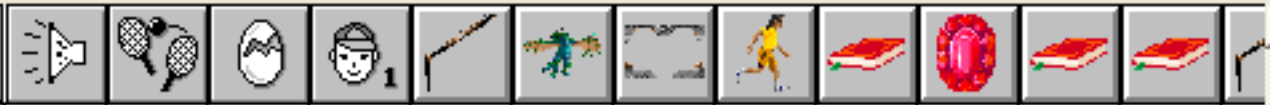
IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5	• colide com o fundo								✓					
	6	• Início do Nível								✓	✓	✓	✓		
+	7	• Colisão entre e								✓					
00:00	8	• Colisão entre e								✓					
••••	9	• Colisão entre e								✓					
	10	• Colisão entre e								✓					
	11	• Colisão entre e								✓					
	12	• Restringir as acções por 01'00" + Colisão entre e							✓						
	13	• Nova condição													

Agora criaremos a condição para a colisão entre o personagem controlado pelo jogador e o objeto disparado. Primeiramente, crie uma colisão entre esses dois objetos.

← →

IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

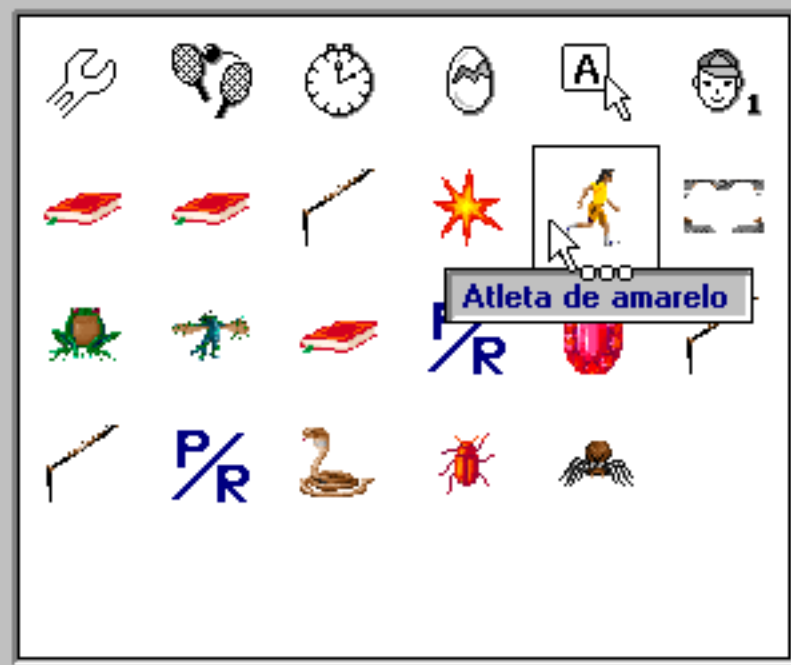
INFO



- 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 • Colisão entre e
- 12 • Restringir as acções por 01
+ Colisão entre e
- 13 • Nova condição

Nova Condição

Seleccione o objecto:



Cancelar

Ajuda

✓					
✓					
✓		✓	✓	✓	
✓					
✓					
✓					
✓					
✓					



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



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 • Colisão entre e
- 12 • Restringir as acções por 01
+ Colisão entre e
- 13 • Nova condição



✓										
✓										
✓		✓	✓	✓						
✓										
✓										
✓										
✓										
✓										
✓										
✓										

Nova Condição

Seleccione o objecto:

Objecto activo

Em sobreposição a outro objecto activo?

Fundo

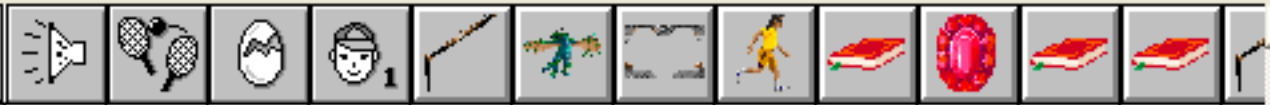
Cancelar
Ajuda

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



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

4 • sai da área de jogo e

Nova Condição

INFO

5 • colide com o fundo

+

6 • Início do Nível

00:00

7 • Colisão entre e

▶

8 • Colisão entre e

Seleccione o objecto:

Objecto activo

Em sobreposição a outro objecto activo?

Fundo














Cancelar Ajuda

✓				
✓				
✓	✓	✓	✓	
✓				
✓				
✓				
✓				
✓				
✓				
✓				

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



IR PARA	Todos os eventos	
AJUDA	4	●  sai da área de jogo em baixo
INFO	5	●  colide com o fundo
+	6	● Início do Nível
00:00	7	● Colisão entre  e 
▶	8	● Colisão entre  e 
⋮	9	● Colisão entre  e 
	10	● Colisão entre  e 
	11	● Colisão entre  e 
	12	● Restringir as acções por 01'00" + Colisão entre  e 
	13	● Nova condição

														
											✓	✓	✓	

Testar uma colisão

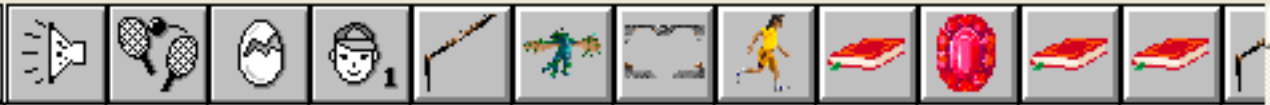
Escolha um objecto:



OK Cancelar Ajuda



IR PARA **Todos os eventos**



- 4 • [runner] sai da área de jogo em baixo
- 5 • [runner] colide com o fundo
- 6 • Início do Nível
- 7 • Colisão entre [runner] e [camera]
- 8 • Colisão entre [runner] e [axe]
- 9 • Colisão entre [runner] e [axe]
- 10 • Colisão entre [runner] e [axe]
- 11 • Colisão entre [runner] e [snake]
- 12 • Restringir as acções por 01'00"
+ Colisão entre [character] e [axe]
- 13 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



			✓	✓	✓										

OK Cancelar Ajuda



IR PARA		Todos os eventos													
AJUDA	4	• sai da área de jogo em baixo	Controlos do Guião do Jogo								✓				
INFO	5	• colide com o fundo									✓				
	6	• Início do Nível									✓	✓	✓	✓	
	7	• Colisão entre e									✓				
00:00	8	• Colisão entre e									✓				
	9	• Colisão entre e													
	10	• Colisão entre e													
	11	• Colisão entre e													
	12	• Restringir as acções por 01'00" + Colisão entre e													
	13	• Colisão entre e													
	14	• 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														
AJUDA	4	● sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5	● colide com o fundo								✓					
+	6	● Início do Nível								✓	✓	✓	✓		
	7	● Colisão entre e								✓					
00:00	8	● Colisão entre e								✓					
▶	9	● Colisão entre e								✓					
	10	● Colisão entre e								✓					
▶	11	● Colisão entre e								✓					
	12	● Restringir as acções por 01'00" + Colisão entre e							✓						
▶	13	● Colisão entre e													
	14	● 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													
AJUDA	4 • sai da área de jogo em baixo								✓					
INFO	5 • colide com o fundo								✓					
+	6 • Início do Nível								✓		✓	✓	✓	
00:00	7 • Colisão entre e								✓					
▶	8 • Colisão entre e								✓					
♦♦♦♦	9 • Colisão entre e								✓					
♦♦♦♦	10 • Colisão entre e								✓					
♦♦♦♦	11 • Colisão entre e								✓					
♦♦♦♦	12 • Restringir as acções por 01'00" + Colisão entre e							✓						
♦♦♦♦	13 • Colisão entre e		✓											
	14 • Nova condição													

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada.

← →

Recomeçar este Nível