



20 - Efeitos Especiais

Primeiramente, adicionaremos ao palco o objeto que representará a finalização do jogo. Neste caso, será utilizado o tema "20 - Efeitos Especiais".



Nesta demonstração criaremos o último evento do jogo. Ou seja, a condição para que finalize o jogo.

abc



Ir Para

ÚTIL



The main game level editor interface. It features a central play area with a pink border. A character in a yellow shirt and shorts is positioned at the bottom left. The play area contains several physics objects: a purple spring, a red book, a blue box labeled 'abc', a red starburst, a black cat, a green character, a yellow bar, a blue 'OK' button, a red heart, and a blue character. A yellow tooltip with a left and right arrow is overlaid on the right side, containing the text: "Selecione o objeto. No jogo, 'Porta a Abrir' e arraste até o local desejado." The tooltip also has a label "Porta a Abrir" above it. The play area is filled with various colored lines and shapes representing physics paths and objects.

The main workspace shows a circuit diagram on a dark background. A red circuit path starts from a power source on the left, goes through a purple coil, then through a switch labeled 'P/R' and a book icon. It then branches into two paths: one goes through a purple sphere and a zigzag resistor, and the other goes through a book icon and another 'P/R' switch. Both paths merge and go through a green door icon. A blue circuit path starts from a power source at the bottom, goes through a zigzag resistor, a purple sphere, and a wavy capacitor, ending at a red gem icon. The word 'Física' is written at the top, and 'abc' appears in three locations. A yellow tooltip is present in the bottom-left corner.

Física

abc

abc

abc

Ir Para



























ÚTIL

Agora criaremos a condição para que o objeto apareça no fim do jogo. Para isso, clique no botão "Ir Para".



The main workspace of the level editor. It features a dark background with a pink border. A character in a yellow shirt is positioned on the left. The scene contains several physics objects: a purple spring, a green door, a red zigzag line, a blue wavy line, and a red diamond. Text labels 'Física', 'abc', and 'P/R' are scattered throughout. A yellow text box with a speech bubble contains the instruction: "Em seguida, seleccione a opção 'Ir Para Editor de Eventos'." Below the text box are two green arrow buttons pointing left and right. A small button labeled "Ir Para o Editor de Eventos" is located at the bottom left of the workspace.

A bottom toolbar with several icons: a grid, a document, a double arrow, a cursor, a list, and a play button. Below these icons are the labels "Ir Para", "ÚTIL", and "Nível".

IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓						
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 							✓				
00:00	14	• Colisão entre  e 					✓					✓	
▶	15	• Colisão entre  e 								✓			
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa		✓	✓								
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 											✓
	21	• Nova condição											

Lembre-se que o objeto ficará visível somente no final do jogo. Por isso, nas condições de início, faremos com que o mesmo fique invisível.

← →



IR PARA	Todos os eventos											
AJUDA	10 •  colide com o fundo											
	11 • Início do Nível	✓		✓	✓	✓						
INFO	12 • Colisão entre  e 											
+	13 • Colisão entre  e 							✓				
00:00	14 • Colisão entre  e 			✓	✓					✓		
▶	15 • Colisão entre  e 								✓			
	16 •  : resposta errada											
	17 •  : resposta certa		✓	✓								
	18 •  : resposta certa				✓	✓						
	19 •  : resposta errada											
	20 • Colisão entre  e 											✓
	21 • Nova condição											

Porta a Abrir





























IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓						
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 											
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓							
	15	• Colisão entre  e 											
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa		✓	✓								
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 											✓
	21	• Nova condição											

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





IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	10	●  colide com o fundo													
INFO	11	● Início do Nível	✓		✓	✓	✓								
+	12	● Colisão entre  e 													
	13	● Colisão entre  e 													
00:00	14	● Colisão entre  e 													
	15	● Colisão entre  e 													
	16	●  : resposta errada													
	17	●  : resposta certa		✓	✓										
	18	●  : resposta certa				✓	✓								
	19	●  : resposta errada													
	20	● Colisão entre  e 													✓
	21	● 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												abc	abc	abc
AJUDA	10	●  colide com o fundo													
INFO	11	● Início do Nível	✓			✓	✓	✓							
+	12	● Colisão entre  e													
	13	● Colisão entre  e													
00:00	14	● Colisão entre  e													
▶	15	● Colisão entre  e													
	16	●  : resposta errada													
	17	●  : resposta certa		✓	✓										
	18	●  : resposta certa				✓	✓								
	19	●  : resposta errada													
	20	● Colisão entre  e													✓
	21	● 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	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓					
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 							✓				
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓						✓	
▶	15	• Colisão entre  e 								✓			
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa		✓	✓								
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 											✓
	21	• Nova condição											

Tornar invisível



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓					
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 							✓				
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓					✓		
▶	15	• Colisão entre  e 								✓			
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa		✓	✓								
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 											✓
	21	• Nova condição <b>Jóia Mágica</b>											

Na condição criada anteriormente, faremos com que o objeto "Porta a Abrir" reapareça no palco e o jogador possa finalizar o jogo.

← →



IR PARA	Todos os eventos											
AJUDA	10 •  colide com o fundo											
INFO	11 • Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓					
+	12 • Colisão entre  e 											
	13 • Colisão entre  e 							✓				
00:00	14 • Colisão entre  e 			✓	✓						✓	
▶	15 • Colisão entre  e 								✓			
	16 •  : resposta errada											
	17 •  : resposta certa		✓	✓								
	18 •  : resposta certa				✓	✓						
	19 •  : resposta errada											
	20 • Colisão entre  e 											✓
	21 • Nova condição											

Porta a Abrir



IR PARA	Todos os eventos												
AJUDA	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓					
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 							✓				
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓						✓	
▶	15	• Colisão entre  e 									✓		
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa		✓	✓								
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 											✓
	21	• Nova condição											

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



IR PARA	Todos os eventos												P/R	P/R	abc	abc	abc
AJUDA	10	•  colide com o fundo															
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓									
+	12	• Colisão entre  e 															
	13	• Colisão entre  e 										✓					
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓									✓		
▶	15	• Colisão entre  e 											✓				
	16	• P/R : resposta errada															
	17	• P/R : resposta certa		✓	✓												
	18	• P/R : resposta certa				✓	✓										
	19	• P/R : resposta errada															
	20	• Colisão entre  e 															✓
	21	• 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	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓					
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 							✓				
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓						✓	
▶	15	• Colisão entre  e 									✓		
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa		✓	✓								
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 											✓
	21	• 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	10	•  colide com o fundo											
INFO	11	• Início do Nível	✓		✓	✓	✓	✓					
+	12	• Colisão entre  e 											
	13	• Colisão entre  e 							✓				
00:00	14	• Colisão entre  e 			✓	✓						✓	
▶	15	• Colisão entre  e 									✓		
	16	•  : resposta errada											
	17	•  : resposta certa			✓	✓							
	18	•  : resposta certa				✓	✓						
	19	•  : resposta errada											
	20	• Colisão entre  e 							✓				✓
	21	• Nova condição											

Reaparecer



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	9	•  sai da área de jogo em baixo													
INFO	10	•  colide com o fundo					✓								
+	11	• Início do Nível						✓		✓	✓	✓			
00:00	12	• Colisão entre  e		✓											
▶	13	• Colisão entre  e												✓	
⋮	14	• Colisão entre  e								✓	✓				
	15	• Colisão entre  e													✓
	16	•  : resposta errada		✓											
	17	•  : resposta certa							✓	✓					
	18	•  : resposta certa									✓	✓			
	19	•  : resposta errada													
	20	• Colisão entre  e												✓	
	21	• Nova condição													

Bola Grande

Na mesma condição de colisão, faremos com que o objeto "Bola Grande" desapareça para que não haja a possibilidade do jogo retornar ao início do nível.



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	9	sai da área de jogo em baixo					✓								
INFO	10	colide com o fundo					✓								
	11	• Início do Nível						✓		✓	✓	✓			
	12	• Colisão entre  e		✓											
00:00	13	• Colisão entre  e													✓
	14	• Colisão entre  e								✓	✓				
	15	• Colisão entre  e													
	16	•  : resposta errada		✓											
	17	•  : resposta certa													
	18	•  : resposta certa											✓		
	19	•  : resposta errada		✓											
	20	• Colisão entre  e													✓
	21	• Nova condição													

































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



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	9	•  sai da área de jogo em baixo					✓								
INFO	10	•  colide com o fundo					✓								
	11	• Início do Nível						✓		✓	✓	✓			
	12	• Colisão entre  e		✓											
00:00	13	• Colisão entre  e													✓
	14	• Colisão entre  e								✓	✓				
	15	• Colisão entre  e													
	16	•  : resposta errada		✓											
	17	•  : resposta certa													
	18	•  : resposta certa											✓		
	19	•  : resposta errada		✓											
	20	• Colisão entre  e													✓
	21	• Nova condição													

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



IR PARA	Todos os eventos															
AJUDA	9	•  sai da área de jogo em baixo					✓									
INFO	10	•  colide com o fundo					✓									
	11	• Início do Nível						✓		✓	✓	✓				
	12	• Colisão entre  e 		✓												
00:00 	13	• Colisão entre  e 													✓	
	14	• Colisão entre  e 								✓	✓					
	15	• Colisão entre  e 														✓
	16	•  : resposta errada		✓												
	17	•  : resposta certa							✓	✓						
	18	•  : resposta certa									✓	✓				
	19	•  : resposta errada		✓												
	20	• Colisão entre  e 						✓					✓			
	21	• Nova condição														

Destruir



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	9	•  sai da área de jogo em baixo	✓											
INFO	10	•  colide com o fundo	✓											
	11	• Início do Nível		✓		✓	✓	✓	✓					
	12	• Colisão entre  e 												
00:00	13	• Colisão entre  e 								✓				
	14	• Colisão entre  e 				✓	✓						✓	
	15	• Colisão entre  e 									✓			
	16	•  : resposta errada												
	17	•  : resposta certa				✓	✓							
	18	•  : resposta certa						✓	✓					
	19	•  : resposta errada												
	20	• Colisão entre  e 								✓				✓
	21	• Nova condição												

Neste caso, o jogo será finalizado quando ocorrer a colisão entre o personagem controlado pelo jogador e o objeto "Porta a abrir". Criaremos a colisão entre os mesmos.

← →



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



00:00



- 9 • sai da área de jogo
- 10 • colide com o fundo
- 11 • Início do Nível
- 12 • Colisão entre e
- 13 • Colisão entre e
- 14 • Colisão entre e
- 15 • Colisão entre e
- 16 • : resposta errada
- 17 • : resposta certa
- 18 • : resposta certa
- 19 • : resposta errada
- 20 • Colisão entre e
- 21 • Nova condição

Toolbar with icons: Purple circle, Character, Red cake, Red gem, Green bar, P/R, abc

### Nova Condição

Seleccione o objecto:

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

Cancelar      Ajuda

✓					
			✓		
	✓				
					✓





IR PARA	Todos os eventos									P/R	P/R	abc	abc	abc
AJUDA	9	•  sai da área de jogo												
INFO	10	•  colide com o fundo												
+	11	• Início do Nível												
00:00	12	• Colisão entre  e												
▶	13	• Colisão entre  e												
⋮	14	• Colisão entre  e												
	15	• Colisão entre  e												
	16	• P/R : resposta errada												
	17	• P/R : resposta certa												
	18	• P/R : resposta certa												
	19	• P/R : resposta errada												
	20	• Colisão entre  e												
	21	• Nova condição												

**Nova Condição** ✕

**Seleccione 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	abc
AJUDA	9	•  sai da área de jogo												
INFO	10	•  colide com o fundo												
+	11	• Início do Nível												
00:00	12	• Colisão entre  e												
▶	13	• Colisão entre  e												
⋮	14	• Colisão entre  e												
	15	• Colisão entre  e												
	16	•  : resposta errada												
	17	•  : resposta certa												
	18	•  : resposta certa												
	19	•  : resposta errada												
	20	• Colisão entre  e												
	21	• Nova condição												

**Nova Condição** ✕

**Seleccione 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



AJUDA

INFO



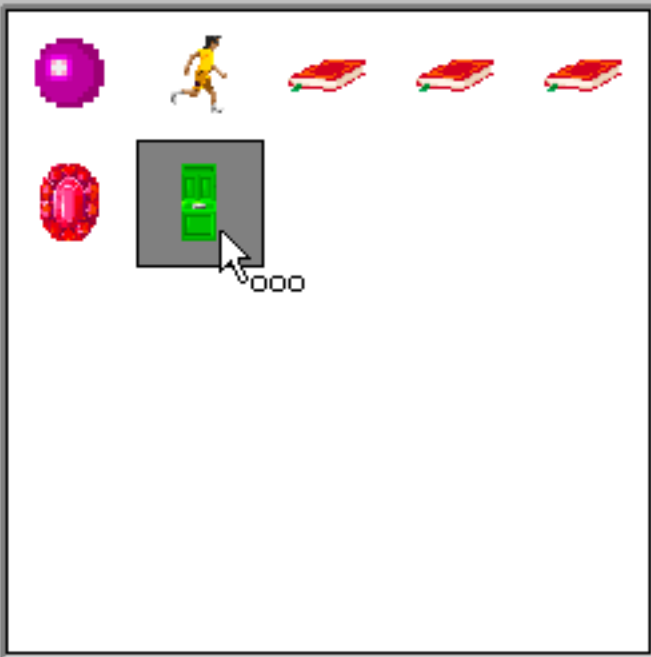
00:00



- 9 • sai da área de jogo e
- 10 • colide com o fundo
- 11 • Início do Nível
- 12 • Colisão entre e
- 13 • Colisão entre e
- 14 • Colisão entre e
- 15 • Colisão entre e
- 16 • : resposta errada
- 17 • : resposta certa
- 18 • : resposta certa
- 19 • : resposta errada
- 20 • Colisão entre e
- 21 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



OK Cancelar Ajuda

	✓				
			✓		
		✓			
					✓



IR PARA

Todos os eventos

AJUDA

INFO



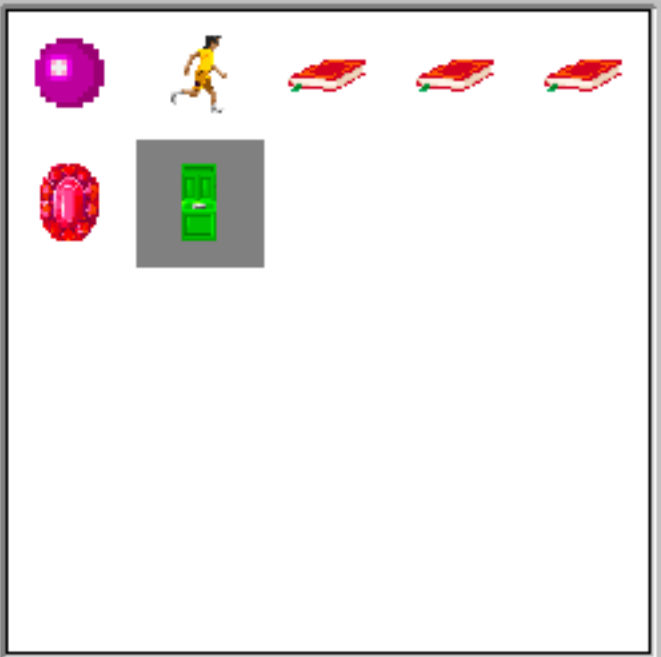
00:00



- 9 • sai da área de jogo e
- 10 • colide com o fundo
- 11 • Início do Nível
- 12 • Colisão entre e
- 13 • Colisão entre e
- 14 • Colisão entre e
- 15 • Colisão entre e
- 16 • : resposta errada
- 17 • : resposta certa
- 18 • : resposta certa
- 19 • : resposta errada
- 20 • Colisão entre e
- 21 • Nova condição

Testar uma colisão

Escolha um objecto:



OK Cancelar Ajuda

	✓				
			✓		
		✓			
					✓



IR PARA

Todos os eventos



AJUDA

INFO



9	•  sai da área de jogo em baixo					✓								
10	•  colide com o fundo					✓								
11	• Início do Nível						✓		✓	✓	✓	✓		
12	• Colisão entre  e		✓											
13	• Colisão entre  e													✓
14	• Colisão entre  e								✓	✓				
15	• Colisão entre  e													✓
16	•  : resposta errada		✓											
17	•  : resposta certa							✓	✓					
18	•  : resposta certa									✓	✓			
19	•  : resposta errada													
20	• Colisão entre  e													✓
21	• Colisão entre  e													
22	• Nova condição													

Controlos do Guião do Jogo

Na condição criada, adicionaremos o evento para finalizar o jogo, utilizando a ferramenta "Controlos do guião do jogo".



IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	9	sai da área de jogo em baixo					✓								
INFO	10	colide com o fundo					✓								
	11	• Início do Nível						✓		✓	✓	✓	✓		
	12	• Colisão entre  e		✓											
00:00	13	• Colisão entre  e													✓
	14	• Colisão entre  e								✓	✓				
	15	• Colisão entre  e													✓
	16	•  : resposta errada		✓											
	17	•  : resposta certa							✓	✓					
	18	•  : resposta certa									✓	✓			
	19	•  : resposta errada													
	20	• Colisão entre  e													✓
	21	• Colisão entre  e													
	22	• Nova d													

Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre a caixa de "Controlos do Guião do Jogo".

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



IR PARA	Todos os eventos													
AJUDA	9 •  sai da área de jogo em baixo					✓								
INFO	10 •  colide com o fundo					✓								
	11 • Início do Nível						✓		✓	✓	✓	✓		
	12 • Colisão entre  e		✓											
00:00	13 • Colisão entre  e												✓	
	14 • Colisão entre  e								✓	✓				
	15 • Colisão entre  e													✓
	16 •  : resposta errada		✓											
	17 •  : resposta certa							✓	✓					
	18 •  : resposta certa									✓	✓			
	19 •  : resposta errada		✓											
	20 • Colisão entre  e													✓
	21 • Colisão entre  e													
	22 • Nova condição													

[Próximo quadro](#)  
[Quadro anterior](#)  
[Passar para o Nível](#)  
[Recomeçar este Nível](#)  
[Recomeçar o Jogo](#)  
[Acabar o Jogo](#)

Em seguida, seleccione a opção "Acabar o Jogo".





IR PARA	Todos os eventos														
AJUDA	9	•  sai da área de jogo em baixo					✓								
INFO	10	•  colide com o fundo					✓								
	11	• Início do Nível									✓	✓	✓	✓	
	12	• Colisão entre  e		✓											
00:00	13	• Colisão entre  e													✓
	14	• Colisão entre  e									✓	✓			
	15	• Colisão entre  e													
	16	•  : resposta errada		✓											
	17	•  : resposta certa							✓	✓					
	18	•  : resposta certa									✓	✓			
	19	•  : resposta errada													
	20	• Colisão entre  e													✓
	21	• Colisão entre  e													
	22	• Nova condição													

Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada.

O evento foi adicionado.

Acabar o Jogo