

Ir Para

ÚTIL





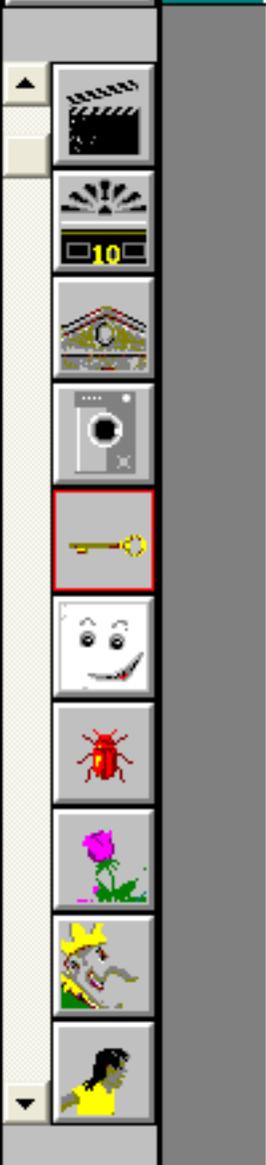
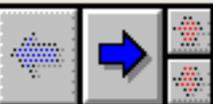
Vertical sidebar containing icons for a clapperboard, a timer showing '10', a house, a camera, a key, a smiley face, a beetle, a flower, a character with a hat, and a character with a ponytail. Below these icons are the labels 'Ir Para' and 'ÚTIL'.



- Movimento
- Ver
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível
- Redimensionar

- Alterar Movimento
- Edição de Movimento

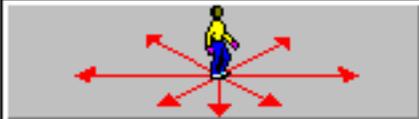
Selecione "Alterar Movimento".



Tipo de Movimento

Controlado pelo jogador

 **Rato**

 **Oito Direcções**

 **Carro de Corrida**

 **Plataforma**

Controlado pelo computador

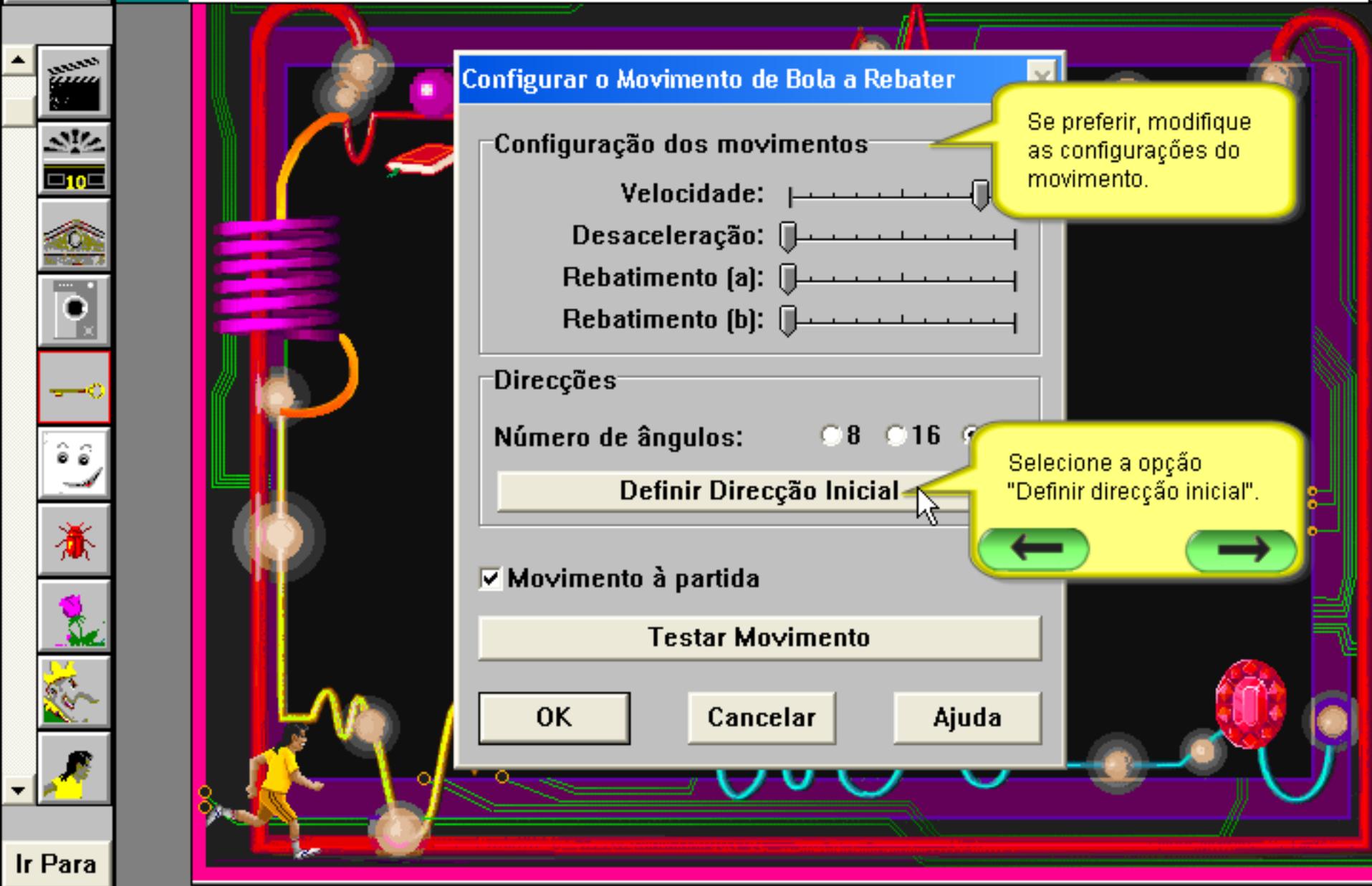
 **Bola a Rebater**

 **Estático**

Cancelar **Ajuda**

No caso do jogo, usaremos o movimento "Bola a Rebater" para que os objetos fiquem rebatendo em todos os cantos do palco.



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16

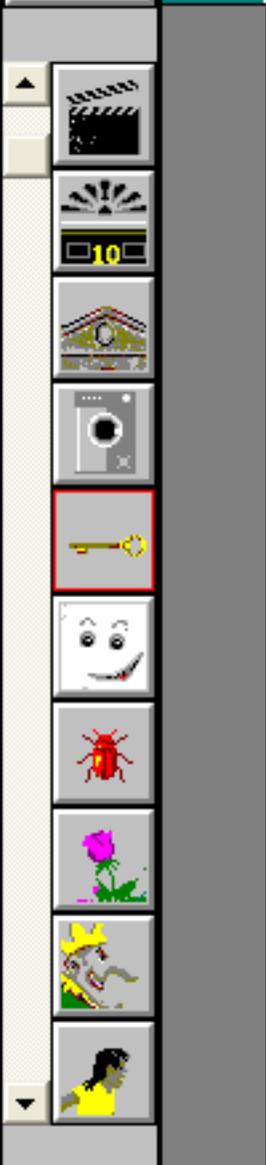
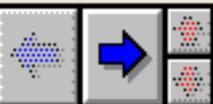
Movimento à partida

Se preferir, modifique as configurações do movimento.

Selecione a opção "Definir direcção inicial".

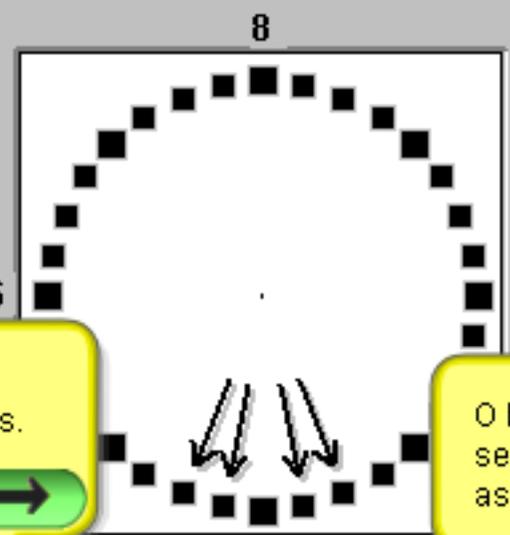
Ir Para

ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



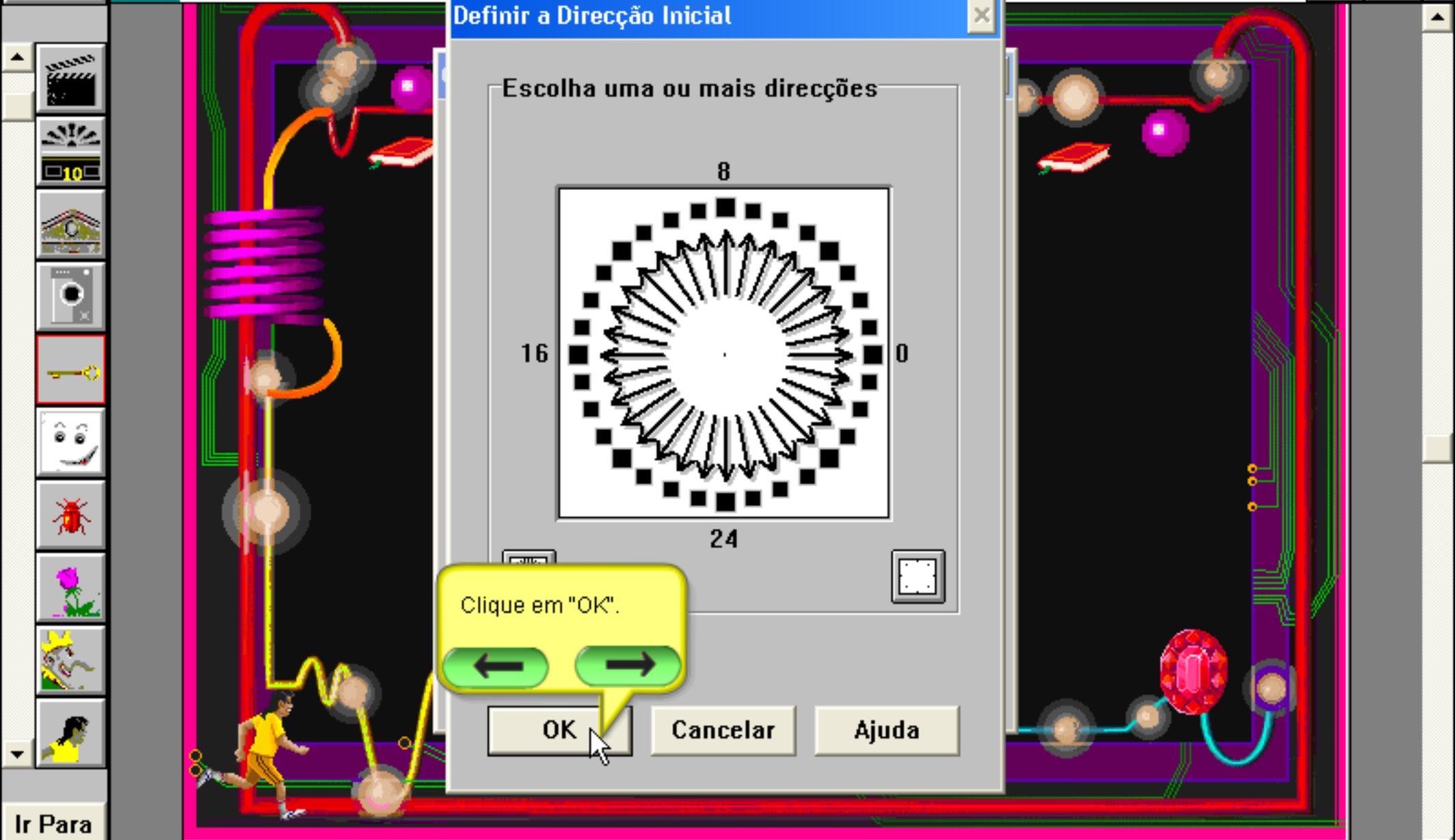
O botão "Seleccionar tudo" seleciona todas as direcções.

O botão "Anular todas as selecções" desmarca todas as direcções.

Anular Todas as Selecções

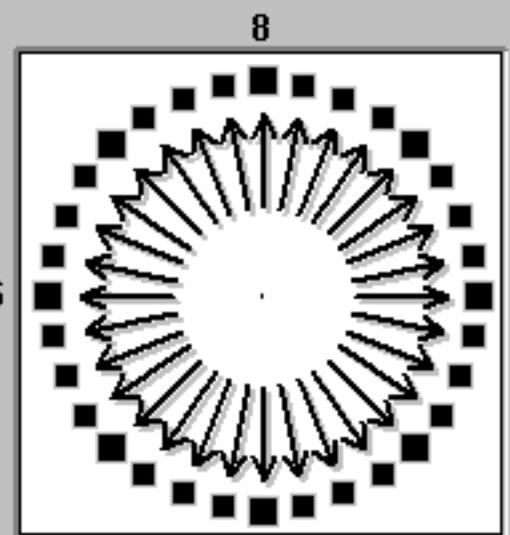
OK Cancelar Ajuda

Ir Para
ÚTIL



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções



Clique em "OK".



OK Cancelar Ajuda

Ir Para

ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulo:

Movimento à par

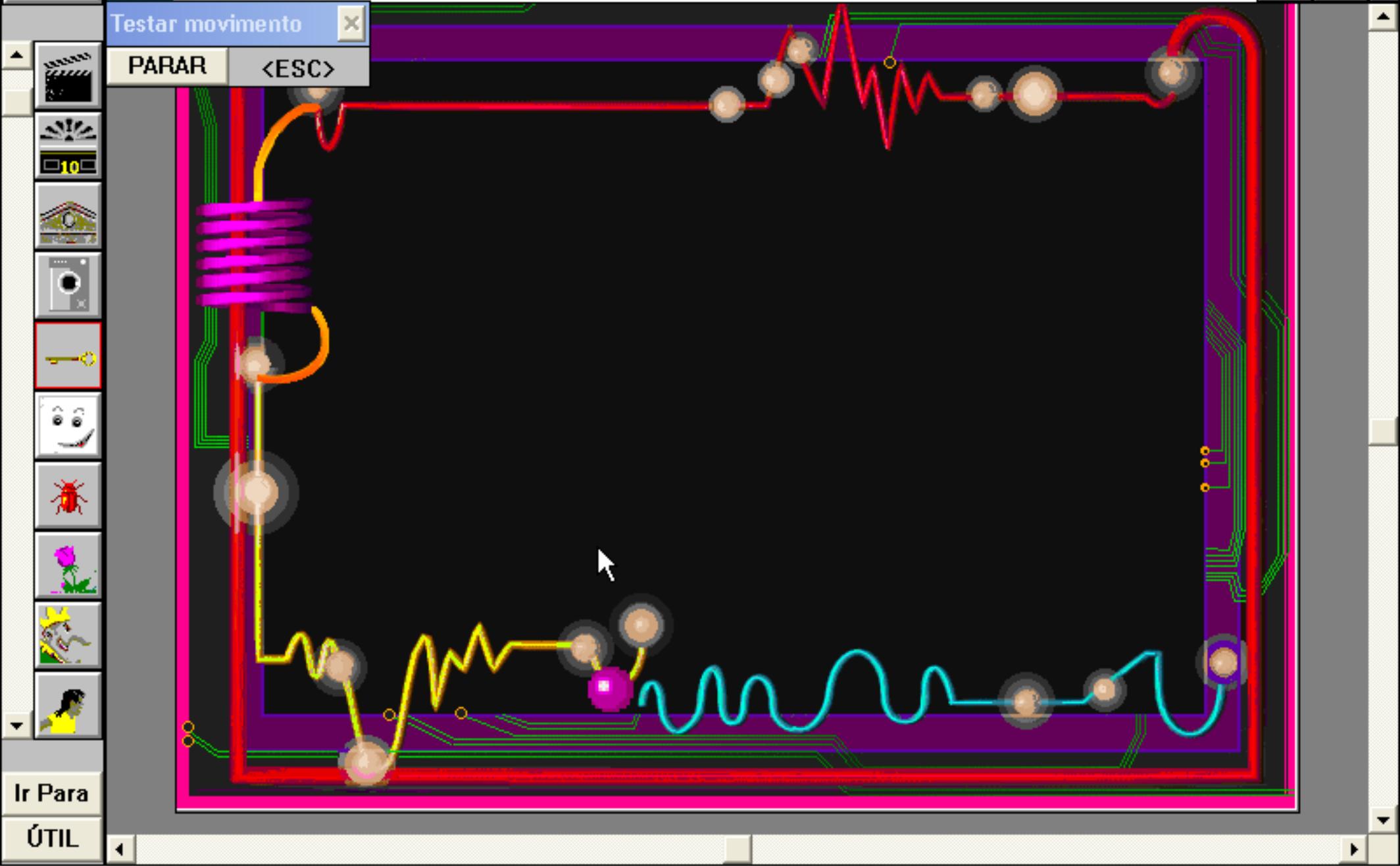
Se preferir, teste o movimento. Basta clicar na opção "Testar Movimento".

Ir Para

ÚTIL



Testar movimento
PARAR <ESC>



Ir Para
ÚTIL



Testar movimento

PARAR <ESC>

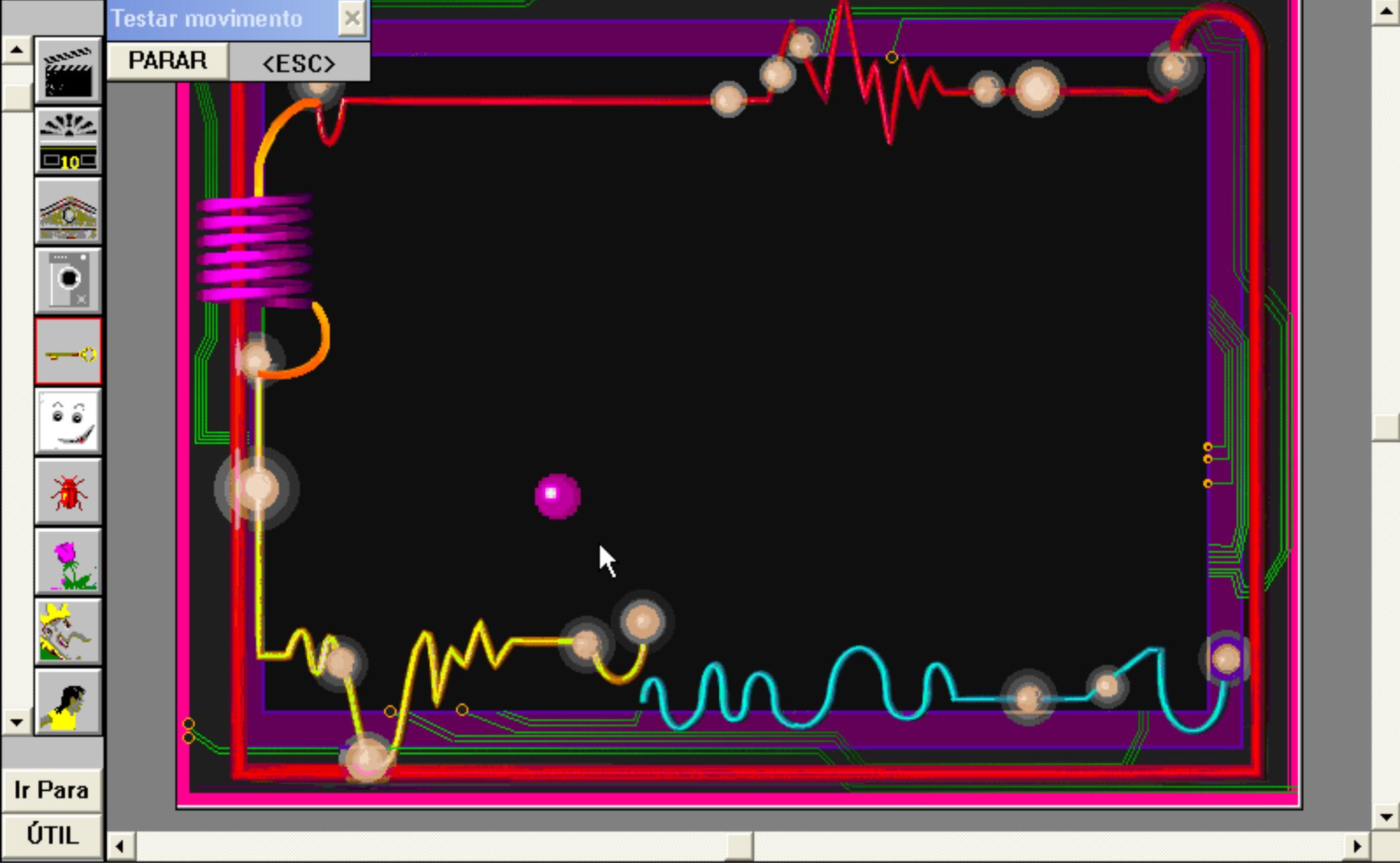


Ir Para

ÚTIL



Testar movimento
PARAR <ESC>



Ir Para
ÚTIL



Testar movimento

PARAR <ESC>

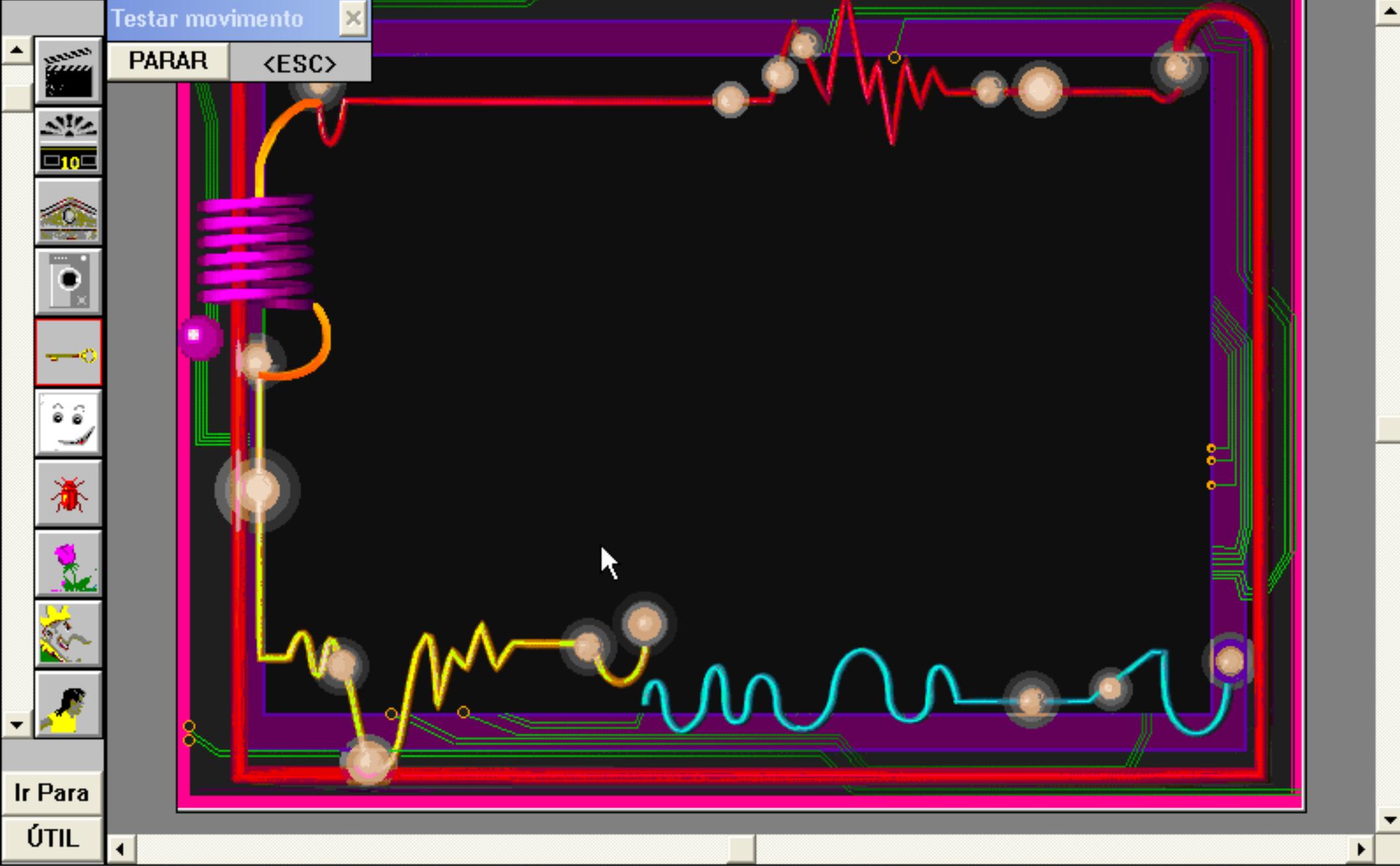


Ir Para

ÚTIL



Testar movimento
PARAR <ESC>



Ir Para
ÚTIL



Testar movimento
PARAR <ESC>



Ir Para
ÚTIL



Testar movimento

PARAR <ESC>



Ir Para

ÚTIL



Testar movimento

PARAR <ESC>

Para encerrar o teste, clique em "Parar", na janela "Testar Movimento".



Ir Para
ÚTIL



Configurar o Movimento de Bola a Rebater

Configuração dos movimentos

Velocidade:

Desaceleração:

Rebatimento (a):

Rebatimento (b):

Direcções

Número de ângulos: 8 16 32

Para concluir,
clique em "OK".

← →



Para o personagem controlado pelo jogador, o movimento será o mesmo escolhido no primeiro nível e por isso, o procedimento será idêntico.

← →

Ir Para
ÚTIL

Nível 2

The image shows a screenshot of the 'Klik & Play' level editor. The main window displays a game level with a character (a person in a yellow shirt) and various objects like books, a red gem, and a purple sphere. A yellow text box with a speech bubble contains the text: 'Para o personagem controlado pelo jogador, o movimento será o mesmo escolhido no primeiro nível e por isso, o procedimento será idêntico.' Below the text box are two green buttons with left and right arrows. The interface includes a top menu bar with 'Ficheiro', 'Edição', 'Objectos', 'Jogo', and 'Ajuda'. A toolbar at the top contains icons for a character, a purple sphere, a yellow person, books, a red gem, and a blue character. A vertical toolbar on the left contains icons for a mouse cursor, a clapperboard, a fan, a house, a camera, a key, a smiley face, a red bug, a pink flower, and a yellow character. The bottom status bar shows 'Nível 2'.

The main workspace shows a level design on a black background. A purple horizontal bar at the top is labeled "Física". The level is enclosed in a pink border. It features a yellow runner character on the left, a large purple spring, a red zigzag path, a cyan wavy path, and several objects like books, a red gem, and a purple ball. A context menu is open over the runner character.

- Movimento ▶
- Ver ▶
- Edição de Animações ▶
- Edição de Nome e Ícone ▶
- Novo Objecto de Nível ▶
- Redimensionar ▶

Ir Para
ÚTIL



The main workspace shows a physics simulation on a black background. A yellow runner character is at the bottom left. A complex path of red and blue lines with various objects (books, spheres, a spring, a diamond) is visible. The word "Física" is written in the center. A context menu is open over the runner, listing options like "Movimento", "Ver", "Edição de Animações", "Edição de Nome e Ícone", "Novo Objecto de Nível", and "Redimensionar". A sub-menu for "Movimento" is also open, showing "Movimento seleccionado" and "Definir direcção".

Ir Para
ÚTIL

The main workspace shows a physics-based puzzle on a black background. A yellow runner character is at the bottom left. A red path with a spring and a zig-zag line connects various objects. A purple path with a spring and a zig-zag line connects other objects. A large red diamond is at the bottom right. The word "Física" is written in the center. A context menu is open over the runner character.

Física

- Movimento ▶ Movimento seleccionado
- Ver ▶ Definir direcção
- Edição de Animações
- Edição de Nome e Ícone
- Novo Objecto de Nível ▶
- Redimensionar

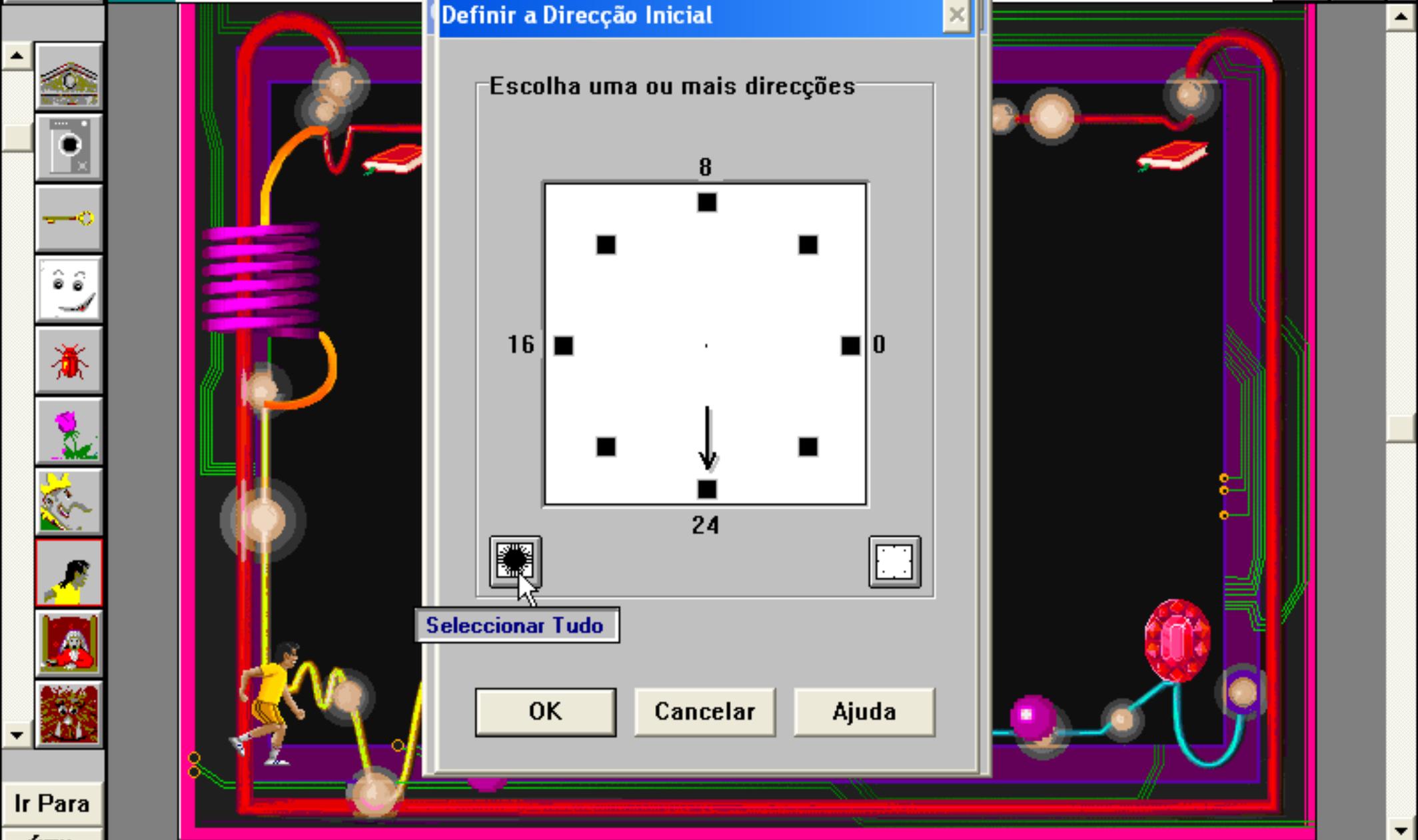
Ir Para
ÚTIL

The main editor interface features a central workspace with a character (a runner) on a track. The track is composed of various colored paths (red, yellow, green, purple) and includes objects like a book, a spring, and a gem. A central dialog box is open, titled "Configurar o Movimento de Oito Direcções". The dialog has a blue header and contains the following elements:

- Configuração dos movimentos:** Three sliders for "Velocidade:", "Aceleração:", and "Desaceleração:".
- Direcções possíveis:** A diagram showing eight arrows pointing outwards from a central point, representing the possible movement directions.
- Definir Direcção Inicial:** A button with a mouse cursor over it.
- Movimento à partida**
- Testar Movimento:** A button.
- OK**, **Cancelar**, and **Ajuda** buttons at the bottom.

Ir Para

ÚTIL

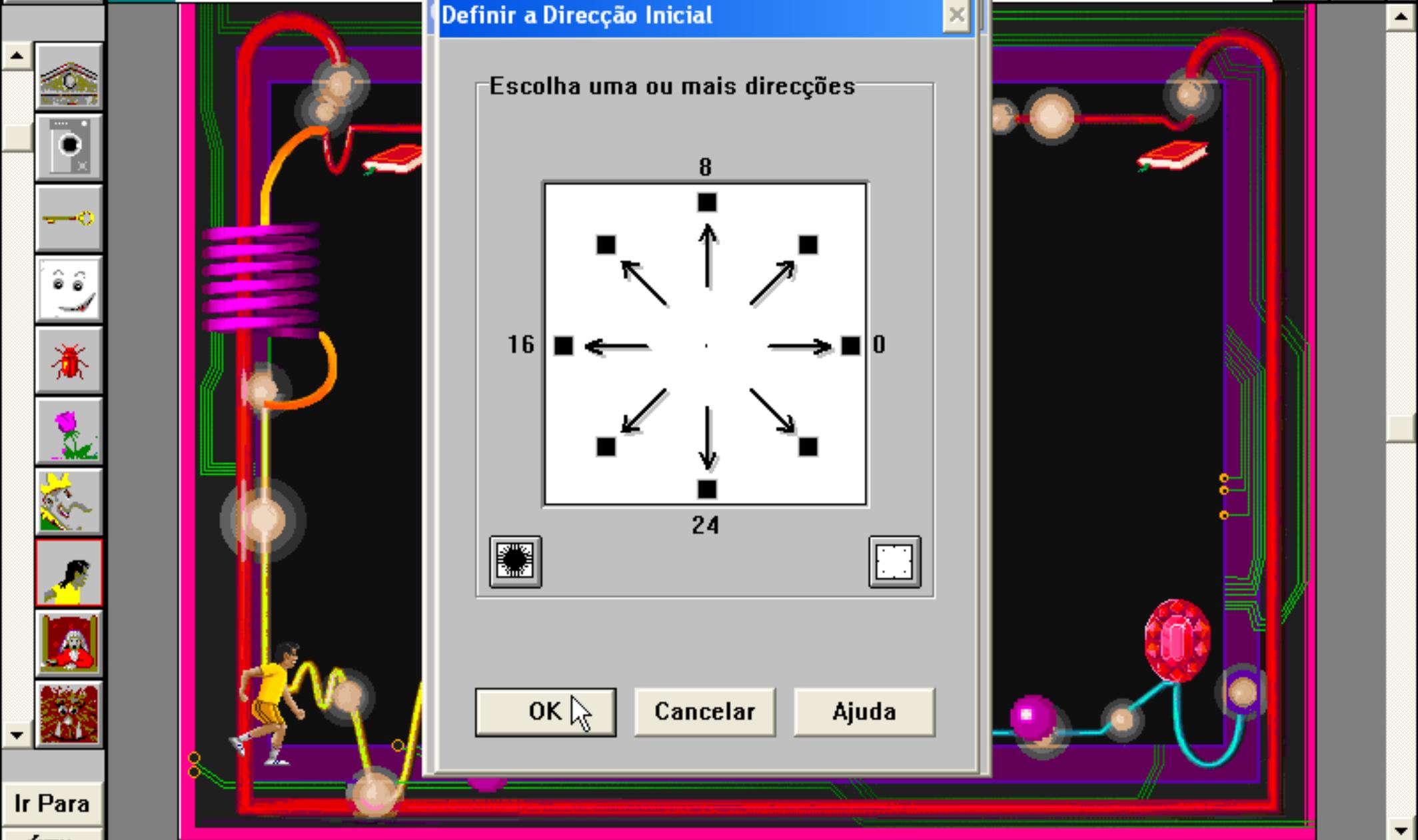


Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

Seleccionar Tudo

OK Cancelar Ajuda



Definir a Direcção Inicial

Escolha uma ou mais direcções

8

16 0

24

OK Cancelar Ajuda



The main editor interface shows a character in a yellow shirt running on a track. The track is composed of various colored paths (red, purple, yellow, green) and includes objects like a spring, a book, and a gem. A central dialog box is open, titled "Configurar o Movimento de Oito Direcções". The dialog has a blue header and a grey body. It contains three sliders for "Configuração dos movimentos": "Velocidade", "Aceleração", and "Desaceleração". Below these is a section for "Direcções possíveis" with a diagram of eight arrows pointing outwards from a central point. A button "Definir Direcção Inicial" is below the diagram. At the bottom of the dialog, there is a checked checkbox "Movimento à partida", a "Testar Movimento" button, and three buttons: "OK", "Cancelar", and "Ajuda".

Ir Para
ÚTIL



The main editor interface shows a level design on a black background. A path of red and purple lines forms a circuit-like structure. A yellow box in the center contains the text "Física" and "Esta demonstração terminou e já pode ser finalizada." Below the text are two green buttons with left and right arrows. The path includes various objects like books, a spring, a character, and a large red gem. The path is surrounded by a pink border.

Ir Para
ÚTIL

Moldura Alta-Tecnologia