



Construct 2

INFORMÁTICA

ATIVIDADES DO PORTAL INTERATIVO

ATIVIDADE 02

ANIMANDO OS PERSONAGENS

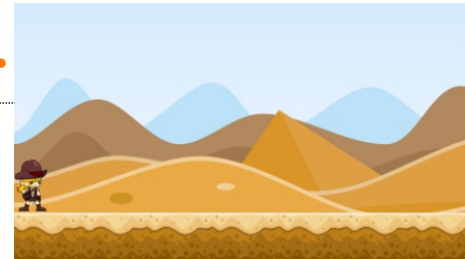
O que são **BEHAVIORS**?

Os Behaviors (em português, comportamentos) são alguns dos responsáveis por nos livrar da programação.

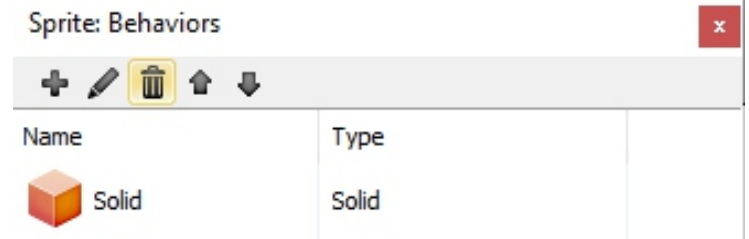
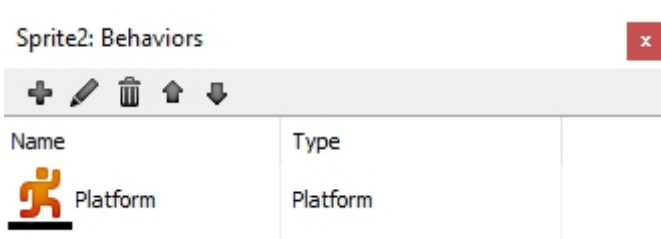
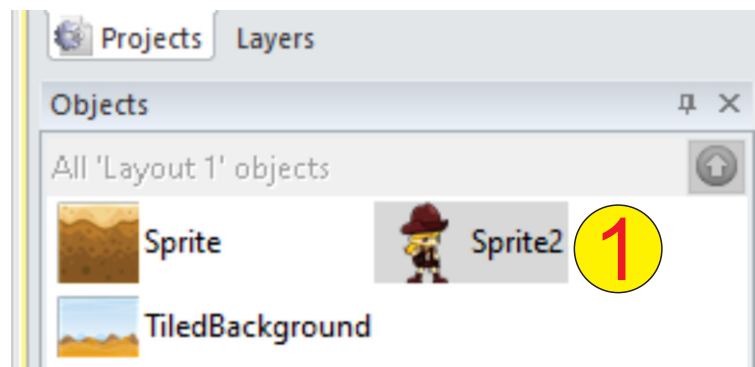
Vamos iniciar aprendendo dois comportamentos essenciais o de mover e o para deixar os objetos como sólidos.



Abra o **CONSTRUCT2** e abra seu projeto da **AULA 01**.



Vamos clicar no sprite 2 depois clicar em **BEHAVIORS**. Na próxima tela que abri clique no sinal de + para escolher qual o tipo de **BEHAVIOR** vai usar. Para o Sprite 2 Escolha **PLATFORM** e para o **SPRITE** escolha **SOLID**.



Pronto agora seu personagem já poderá ser movido com as setas do teclado. Para você poder visualizar basta pressionar **F5**, do teclado e usar suas setas **ESQUERDA** **DIREITA** e para **CIMA**



SETAS PARA MOVIMENTAR O PERSONAGEM



TECLA PARA COMEÇAR A JOGAR

