



Construct 2

INFORMÁTICA

ATIVIDADES DO PORTAL INTERATIVO

ATIVIDADE 04

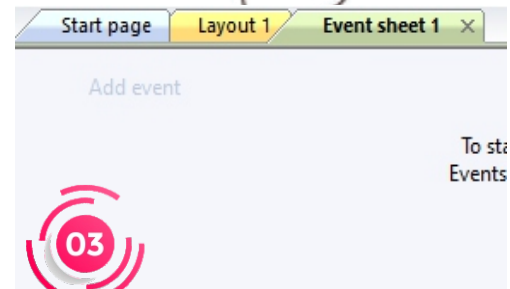
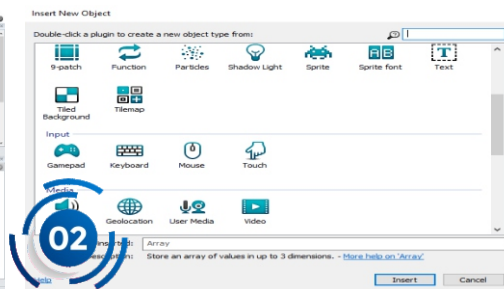
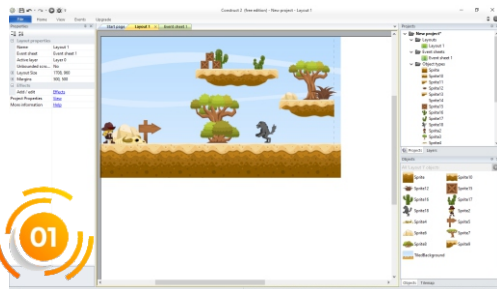
INFORMÁTICA kids & teens

INICIANDO A PROGRAMAÇÃO

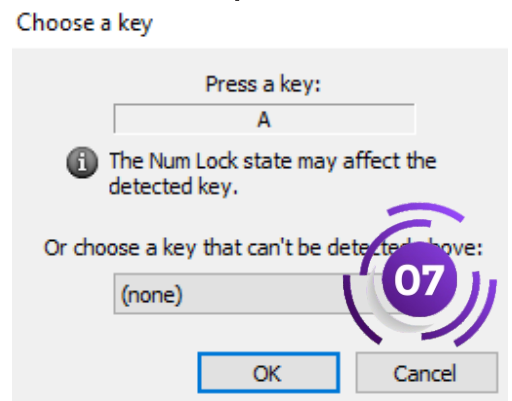
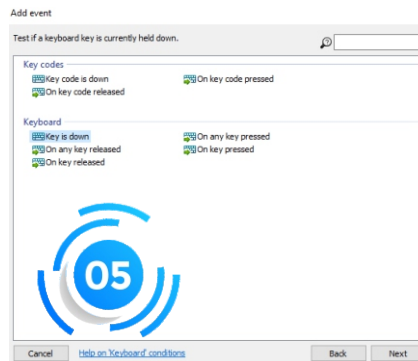
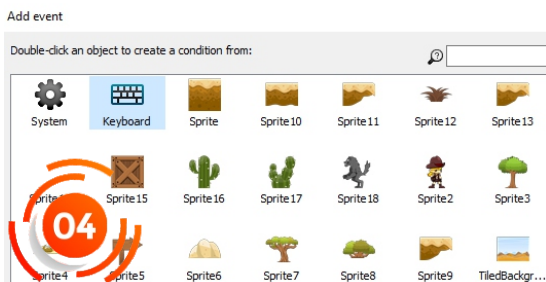


A programação do jogo é a parte mais interessante pois você poderá fazer praticamente quase tudo que deseja com seus personagens.

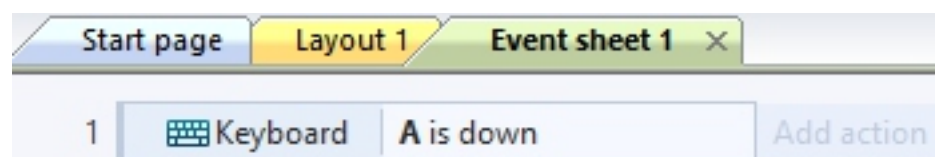
- 1º - Abra seu **PROJETO** para começar o trabalho;
- 2º - Adicione o objeto (**KEYBOARD=TECLADO**);
- 3º - Clique na guia **EVENT SHEET 1**.



- 4º Clique em **ADD EVENT**, selecione o **KEYBORD** e clique em **NEXT**;
- 5º Escolha a opção **KEY IS DOWN** e clique em **NEXT**;
- 6º Clique na opção **<CLICK TO CHOOSE>**, pressione a letra **A** em seu teclado e clique em **OK** e depois em **DONE**.



ESSE SERÁ O RESULTADO DO SEU EVENTO





Construct 2

INFORMÁTICA

ATIVIDADES DO PORTAL INTERATIVO

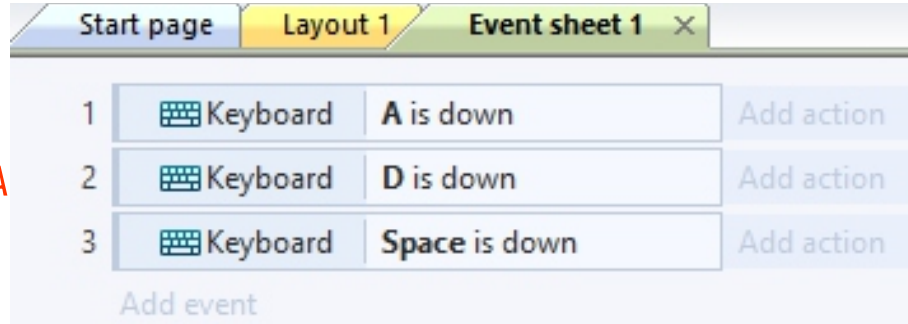
CONTINUANDO OS EVENTOS

Adicione mais 2 eventos apenas alterando as teclas. Adicione agora a **letra D** e a **Barra de Espaço**.

LETRA«A»=PERSONAGEM VAI PARA A ESQUERDA

LETRA«D»=PERSONAGEM VAI PARA A DIREITA

BARRA DE ESPAÇO=PERSONAGEM VAI PULAR

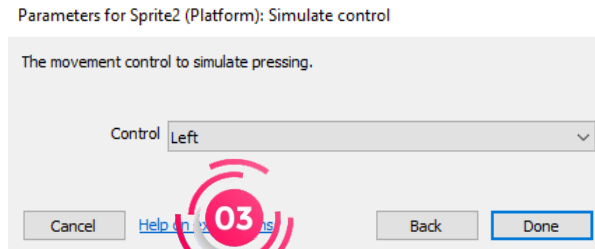
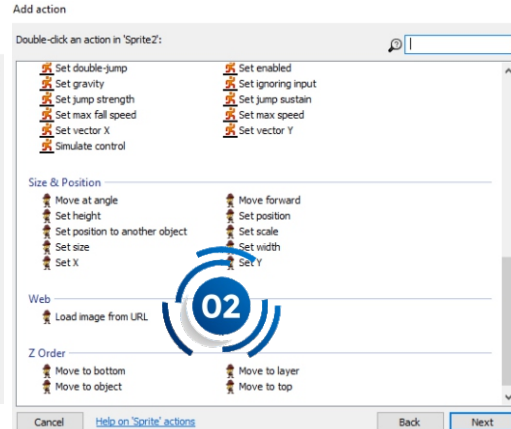
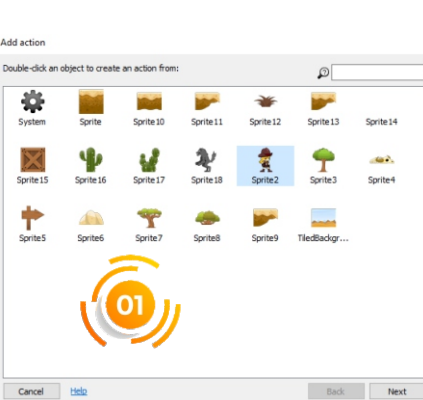


CRIANDO AS AÇÕES

1º Clique em **ADD ACTION** selecione o **PERSONAGEM** e clique em **NEXT**;

2º Selecione a opção **SIMULATE CONTROL** e clique em **NEXT**;

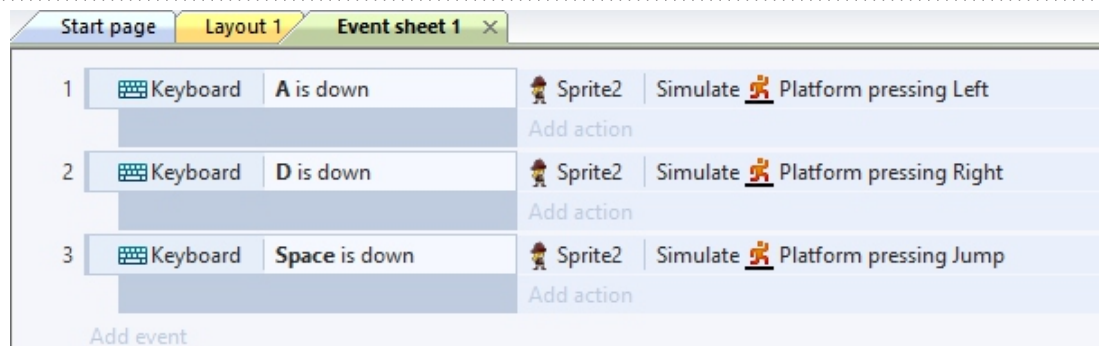
3º Em control selecione **LEFT** e clique em **DONE**;



LETRA A = **LEFT**

LETRA D = **RIGHT**

ESPAÇO = **JUMP**



Agora pressione a tecla F5 e teste seu game com as novas teclas que foram adicionadas A, D e BARRA DE ESPAÇO.

