

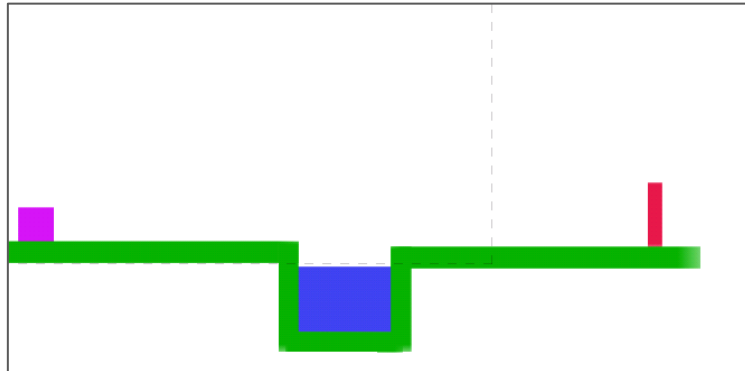


CONSTRUCT 2

Criando um jogo de plataforma – Programando

Instrutor: Antônio

Faça esse layout com o que você aprendeu no capítulo anterior



Agora vamos programar

Temos duas ações para realizar no nosso jogo.

- 1- Quando o personagem colidir com os **espinhos** ele irá se destruir.
- 2- Quando o personagem colidir com o **final** ele irá passar para próxima fase.

Para realizar a primeira ação devemos ir programar no **eventsheet**. Mas antes disso devemos entender algumas coisas sobre o eventsheet.

- 1- O eventsheet do Construct é **prático e simples** de usar, ao invés de digitarmos comando de texto apenas encaixamos cada caixa em seu lugar.
- 2- Devemos entender também o conceito de **condição** e **ação**.

- **Condição**

É o que o jogador precisa fazer para acontecer determinada ação, por exemplo para o jogador morrer ele precisa de uma condição, no caso essa condição é colidir com o espinho.

- **Ação**

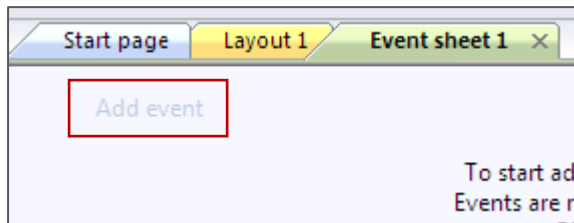
É o que vai acontecer se o personagem realizar aquela condição, então a ação é o personagem morre e a condição é encostar no espinho.

Vamos reproduzir isso em um código **ILUSTRATIVO**:

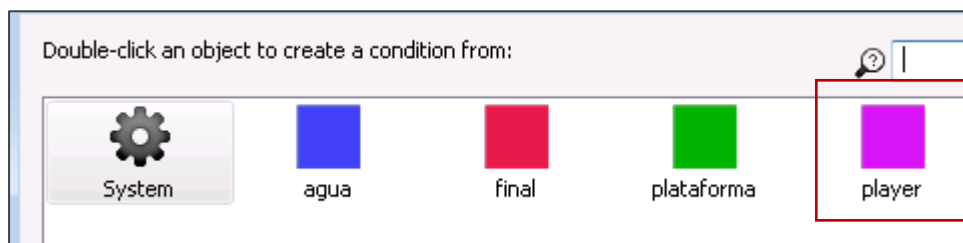
```
Se ( personagem "Colision" espinho { personagem "destroy" } )
```

Agora vamos fazer isso no Construct.

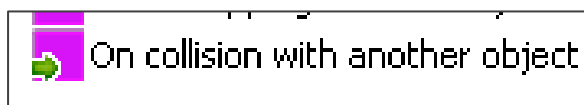
Para fazermos isso vá para o eventsheet e clique em “**add event**”



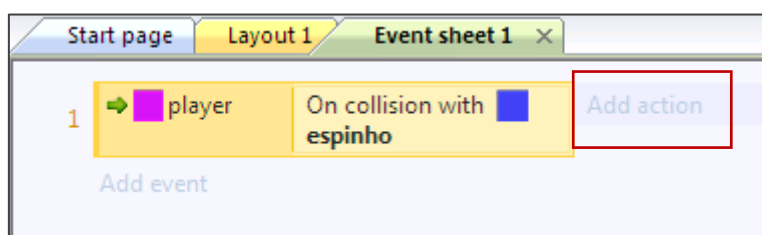
Então primeiro adicionamos nossa condição. A condição será aplicada no jogador então clique no sprite **do jogador**.



Ao clicar no jogador aparecerá uma janela com todas as condições possíveis que você pode aplicar, a que nos interessa é a condição que checa se o jogador está colidindo com o objeto e no caso essa condição é a “**On collision another object**”

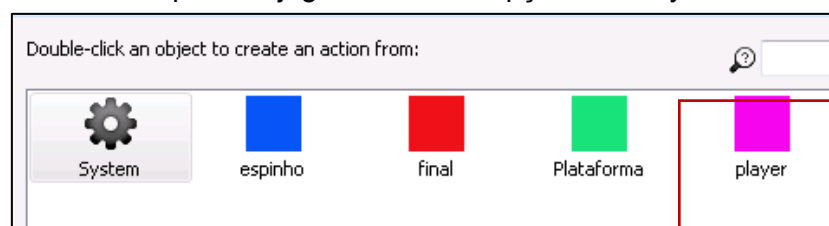


Com essa condição você pode escolher qual objeto ele vai colidir então escolha o espinho e logo após seu eventsheet ficará desse jeito.



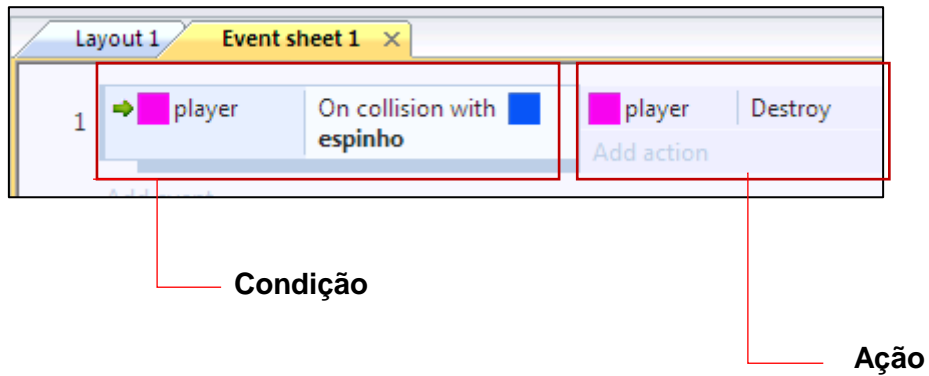
Então nossa condição já criamos só falta a ação, para adicionar a ação basta clicar logo a frente da condição na opção “**Add action**”.

Nossa ação será aplicada no personagem, então ele irá se destruir então ao clicar em “Add action” escolha o sprite do jogador e vá na opção “destroy”



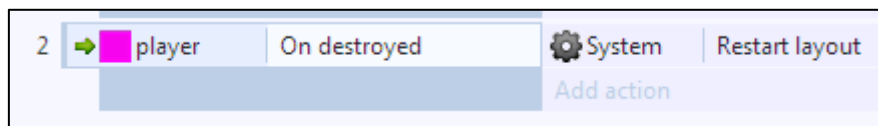


Ao finalizar seu eventsheet estará assim



Atividade

Agora com o que você aprendeu quebre um pouco a cabeça fazendo o personagem renascer se baseando no código abaixo se possível use um tradutor de internet para traduzir os comandos.



[illegible]