



CONSTRUCT 2

Criando um jogo de plataforma - Layout

Instrutor: Antônio

- **O que é o Construct 2?**

O Construct 2 é um **motor gráfico** para criação de jogos 2d.

Motor gráfico ou **engine** é um programa para desenvolvimento de jogos

Para começarmos nosso jogo de plataforma devemos compreender a forma que o Construct 2 trabalha.

O Construct trabalha com **Layouts** e **EventSheets** (Folha de eventos)

- **Layout**

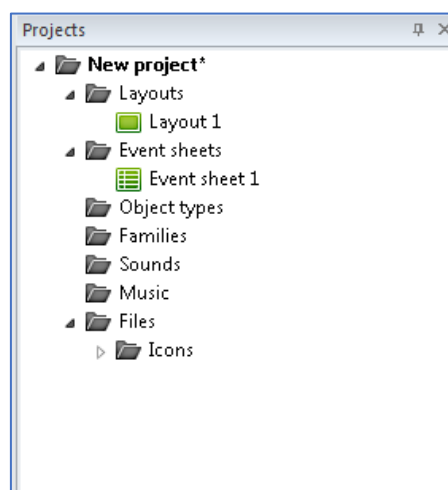
É a parte gráfica do projeto onde são adicionados os sprites e animações do jogo para o jogador conseguir jogar. Ou seja, para tudo devemos ter um layout, se vamos fazer um menu precisamos de um layout, se vamos fazer uma tela de créditos também precisamos de um layout, se vamos fazer 10 fases para o jogo precisamos de 1 layout para cada fase e assim por diante.

- **EventSheet**

Também chamado de folha de eventos é a parte lógica do layout onde programamos o jogo.

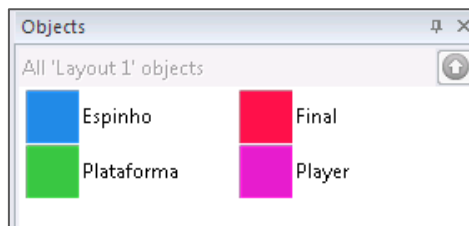
Exemplo: se eu quiser fazer meu personagem morrer ao encostar em um objeto eu devo programar isso no eventsheet então lá eu defino qual objeto meu personagem irá colidir e o que vai acontecer quando meu personagem colidir nele.

Você pode conferir os seus layouts e eventsheets na aba **Project**.

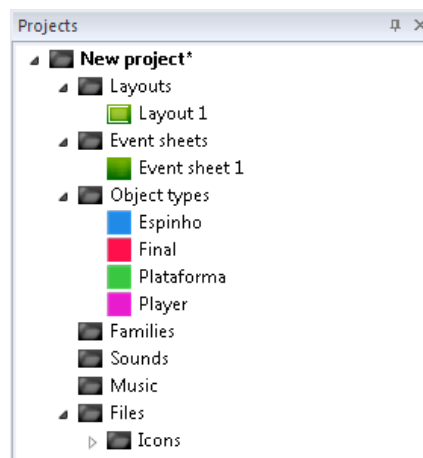


Iniciando o jogo

Para começarmos então vamos inserir 4 **sprites** no nosso layout 1.





Obs: todos os seus objetos também ficam armazenados na janela Project e você pode adicionar quantos vocês quiserem no seu layout.




Para nosso jogo ser jogável devemos adicionar alguns **Behaviors** nos sprites.

Behaviors são comportamentos pré-programados que podemos colocar em um objeto, ou seja ao invés de programar para que um objeto fique solido os motores gráficos de hoje em dia possui isso já pronto em seu programa, basta dar alguns cliques.

Para o Sprite do **jogador** devemos colocar os seguintes behaviors

 Platform	Adiciona movimentos de plataforma ao nosso Sprite, como andar pra esquerda e direita e pular.
 Scroll To	Faz com que a câmera acompanhe nosso personagem.

E para a **plataforma** precisamos colocar o behavior de solido

 Solid	Faz a plataforma ficar sólida
--	-------------------------------

Suas Anotações

[illegible]