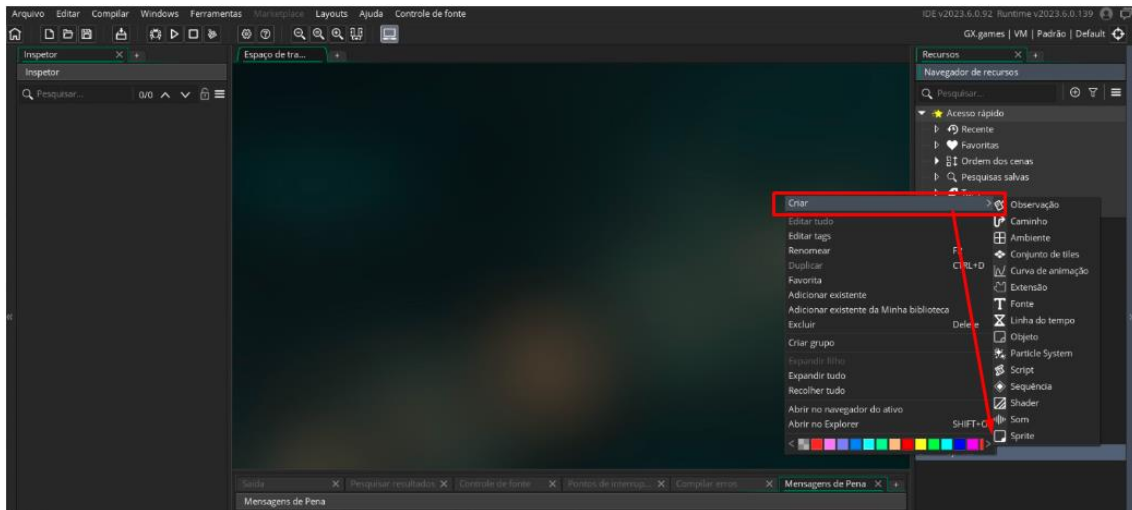


# **Tutorial: Golden Maze**

Letícia Maria Amaro, Luana Marques de Nazaré, Natalia Monteiro Takeshita, Talita  
Lima e Rafaela Coelho  
ETEC Professora Ermelinda Giannini Teixeira

## Criando os sprites

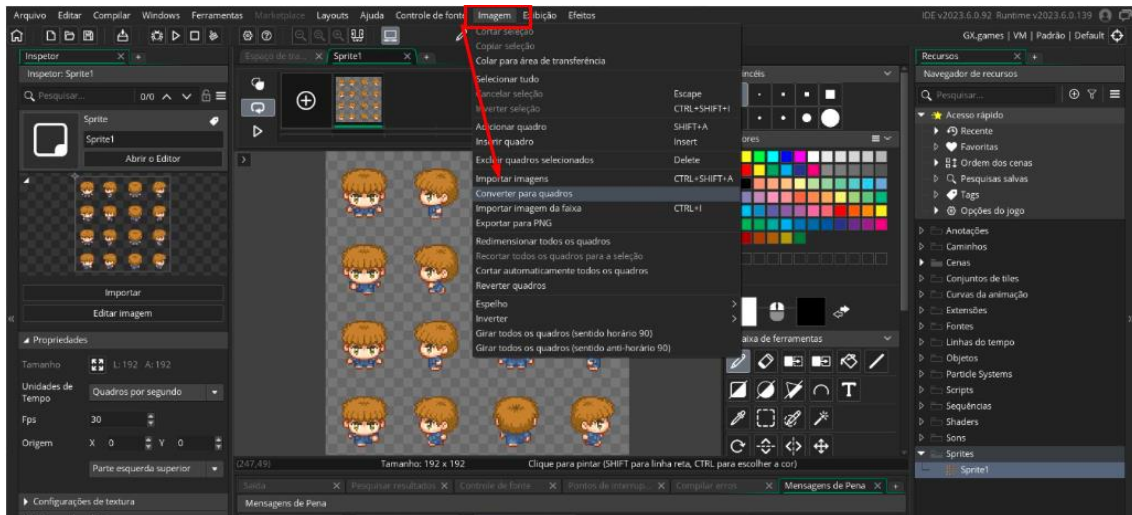
Após abrir o projeto no Game Maker a primeira coisa que você tem que fazer é criar os sprites do seu personagem



Com o botão direito do mouse clique em sprite e após isso no criar e depois no sprite novamente.



Importe uma imagem do seu computador, nesse caso utilizamos um sprite pronto da internet sem fundo e fizemos algumas modificações.



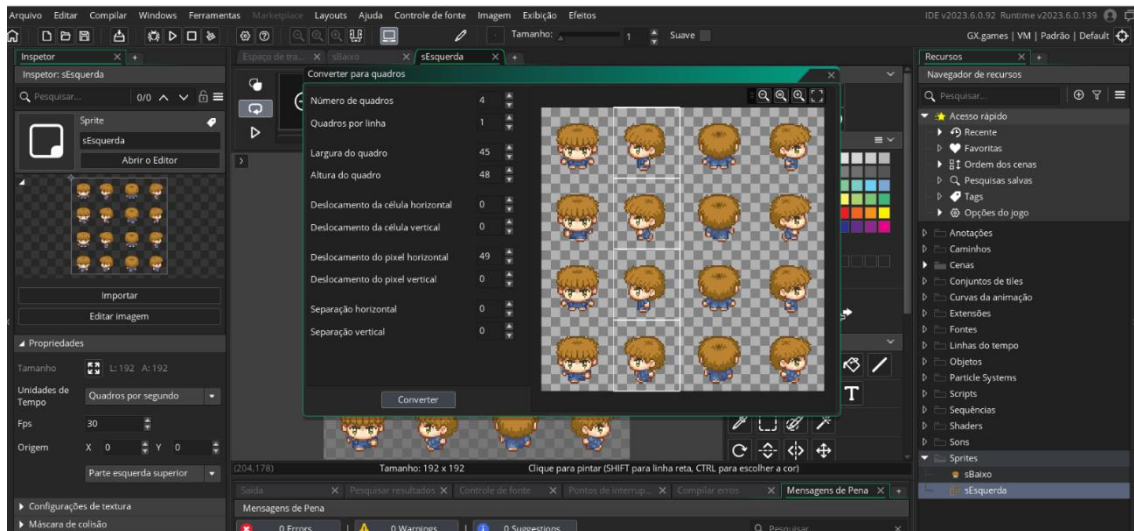
Clique em imagem e depois em converter quadros.



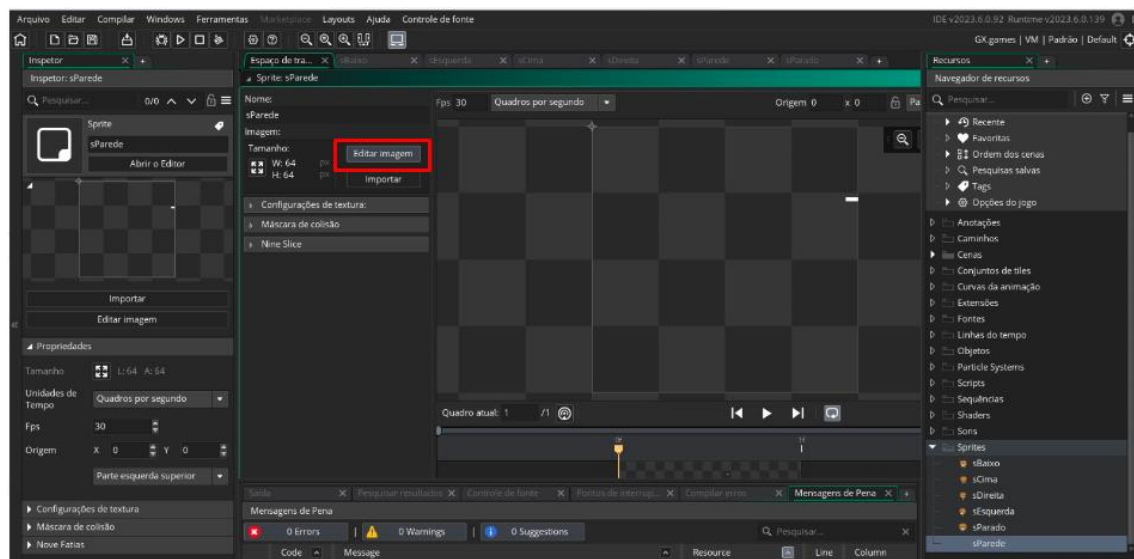
Coloque a quantidade de quadros que você irá precisar, e uma largura e altura que pegue todas as partes do personagem, após isso clique em converter.



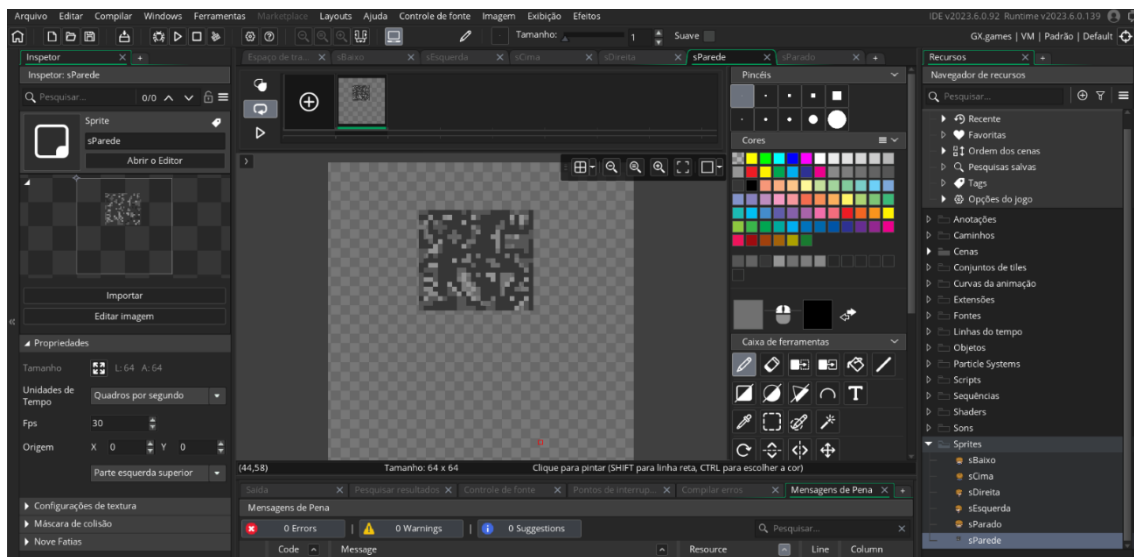
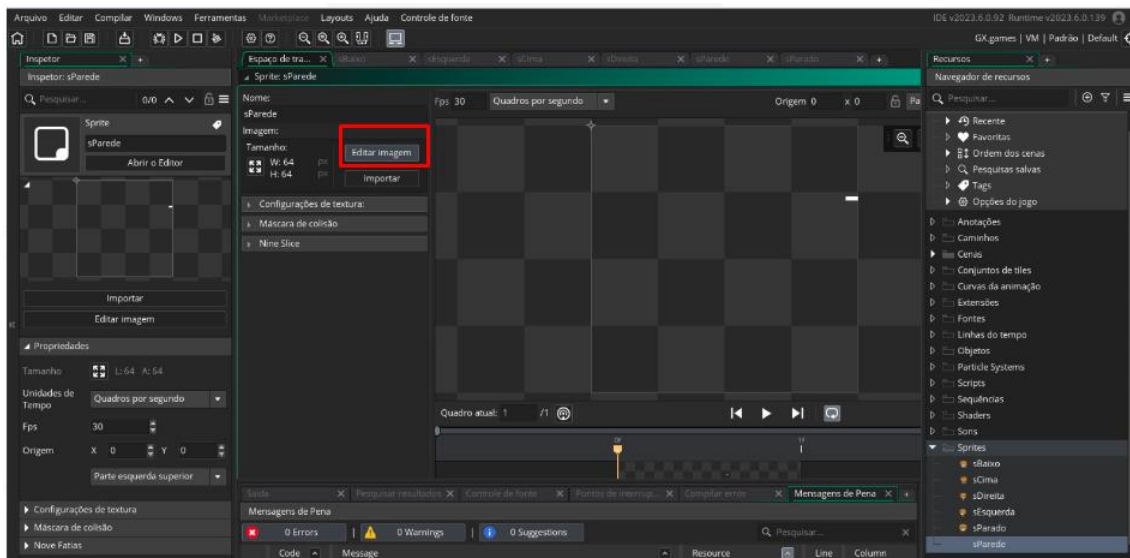
Coloque o Fps (frames por segundo) como 8



Repita os processos anteriores com os sprites do personagem andando pra direita esquerda e cima. Crie um sprite com apenas um file pra representar o personagem parado.

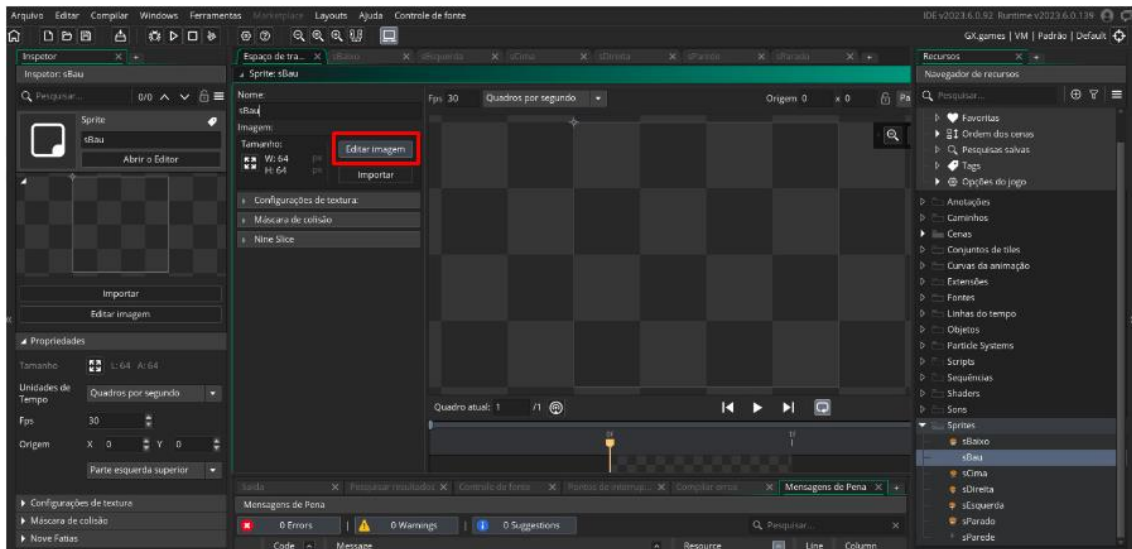


Crie um sprite para as paredes do labirinto, e aperte em editar imagem para criar o sprite manualmente

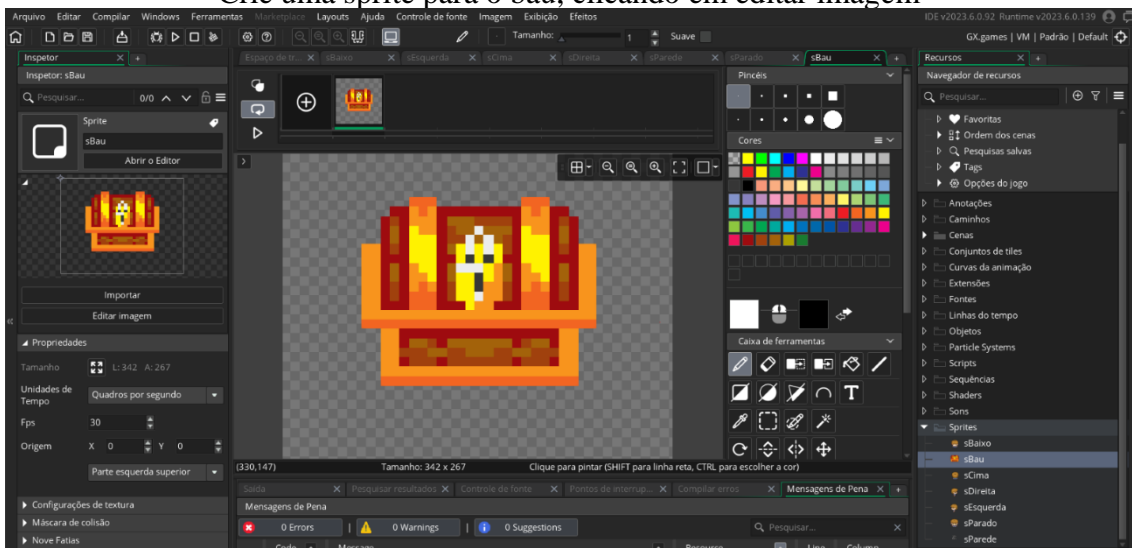


A minha parede ficou assim, mas você pode desenhar como quiser.





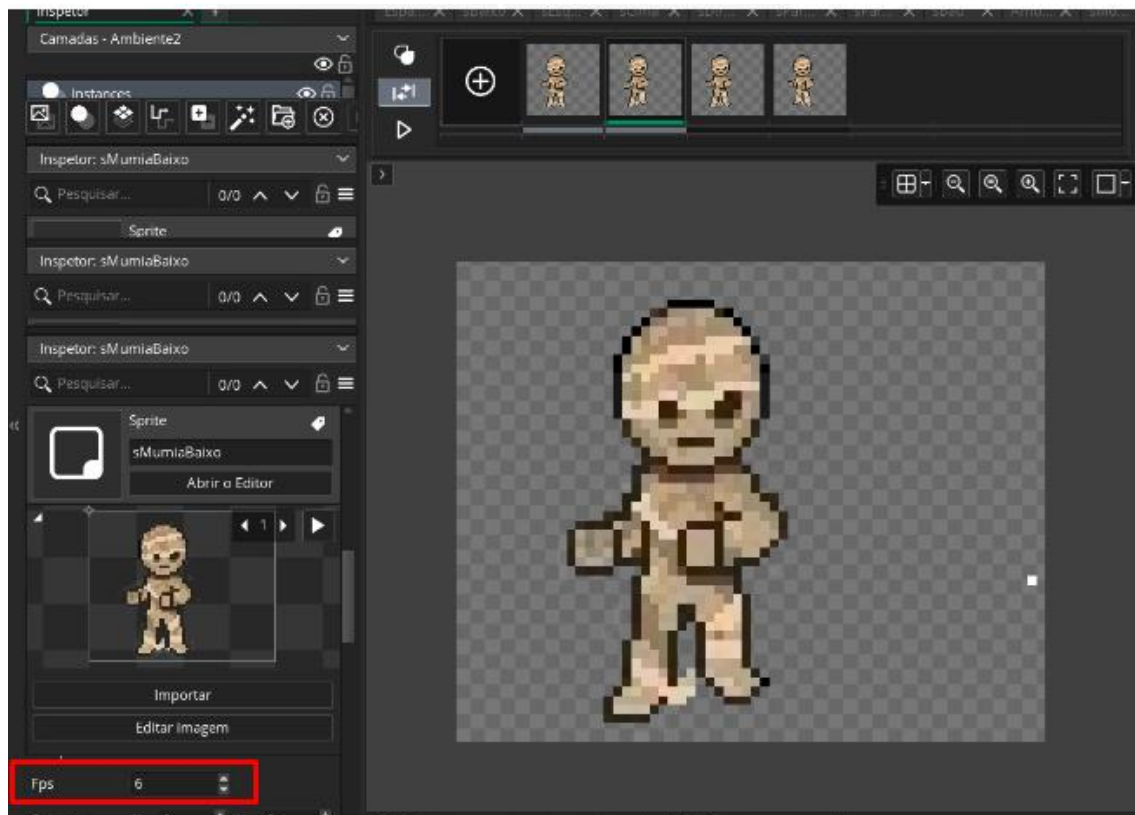
Crie uma sprite para o baú, clicando em editar imagem



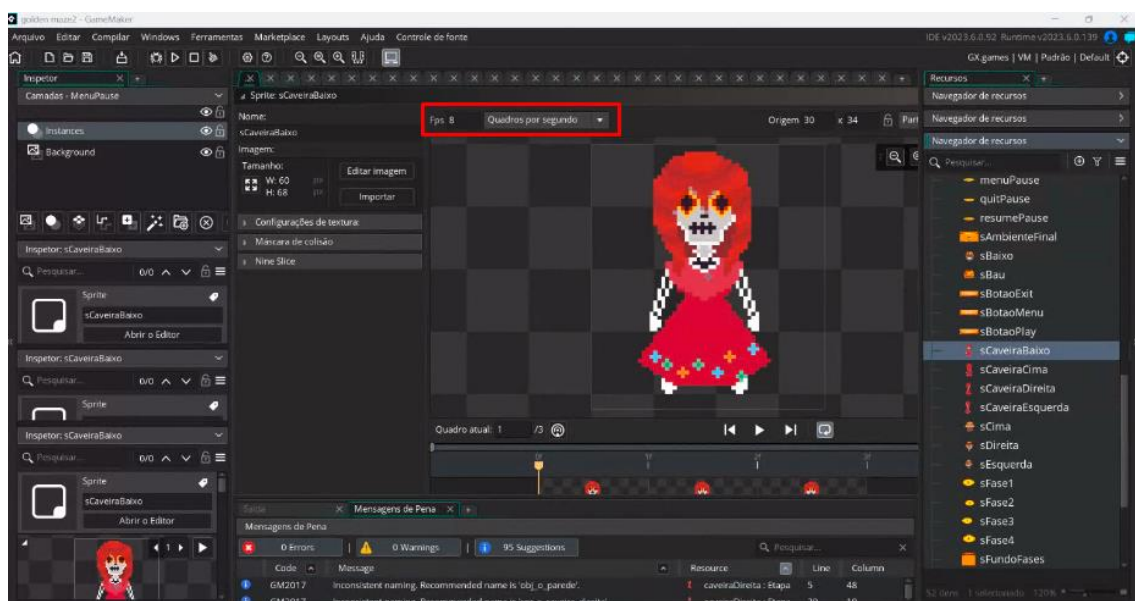
O resultado do baú foi esse.



Crie também os sprites das moedas, nesse caso use a mesma técnica do personagem principal  
Imagem>converter para quadros



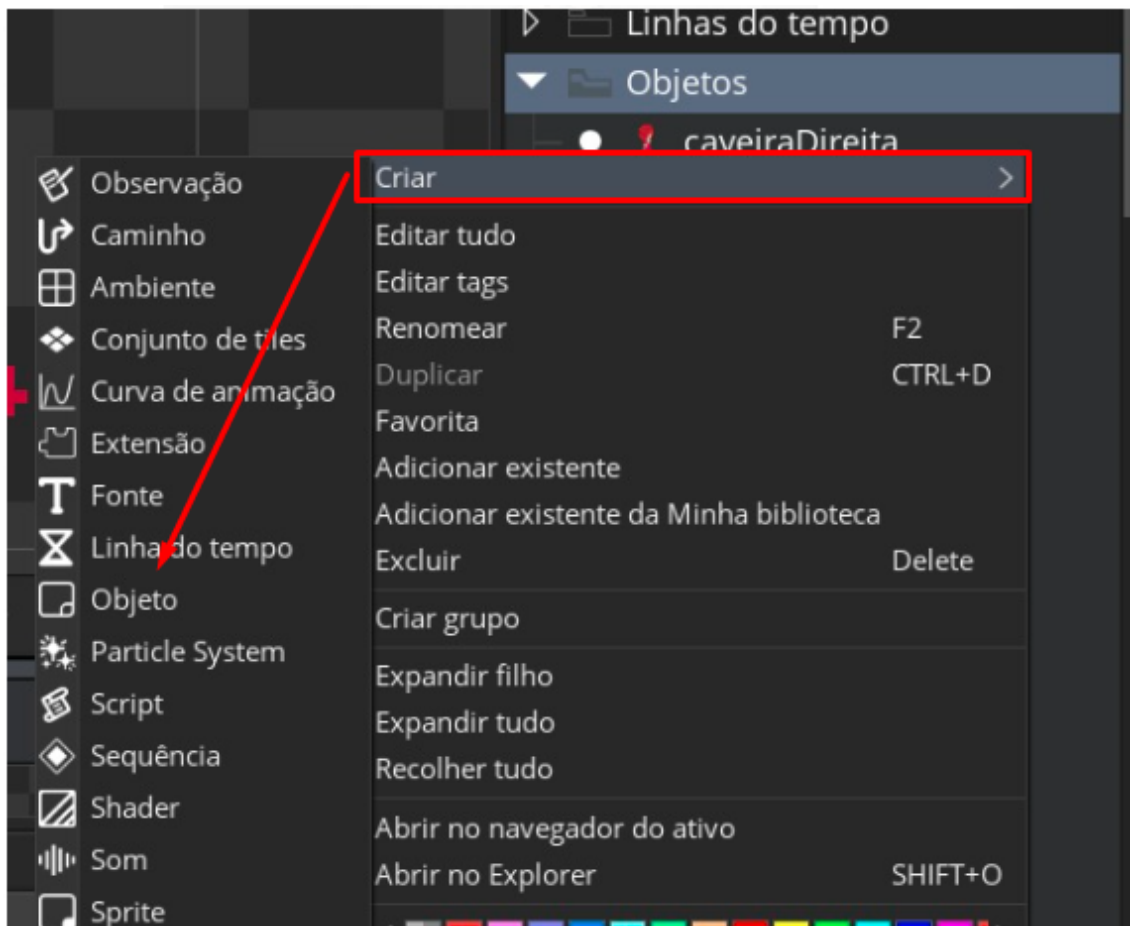
Crie uma sprite para quando a múmia andar para baixo e deixo o fps como 6 .  
Repita o mesmo processo com as sprites da múmia andando para cima, para a direita e para a esquerda.



Crie uma sprite para quando a caveira andar para baixo e deixo o fps como 8.  
Repita o mesmo processo com as sprites da caveira andando para cima, para a direita e para a esquerda.

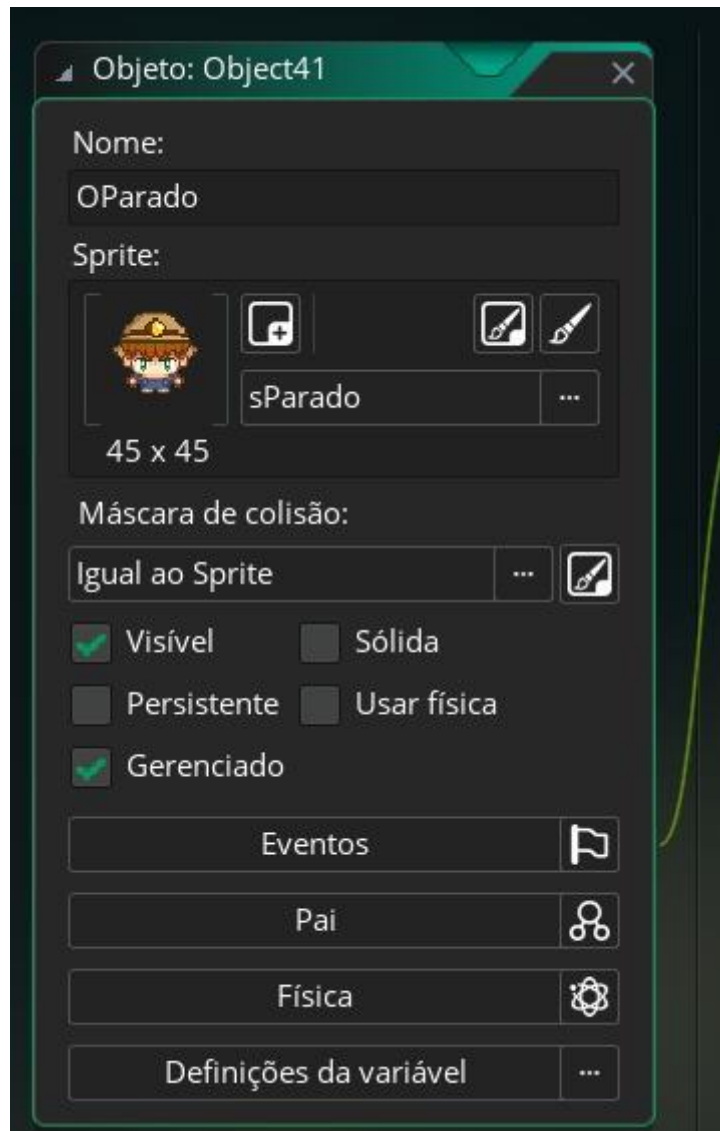
### **Criando os objetos principais**

Após criar as sprites dos personagens principais crie os objetos deles



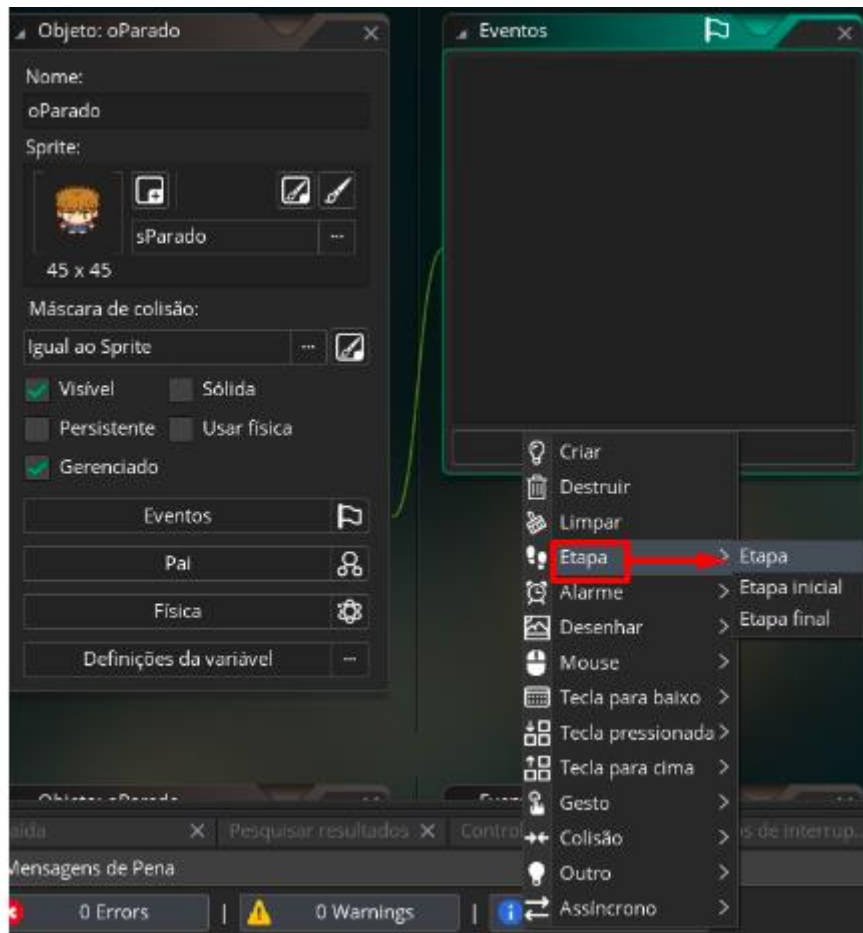
Crie um objeto para todos os sprites que criamos anteriormente



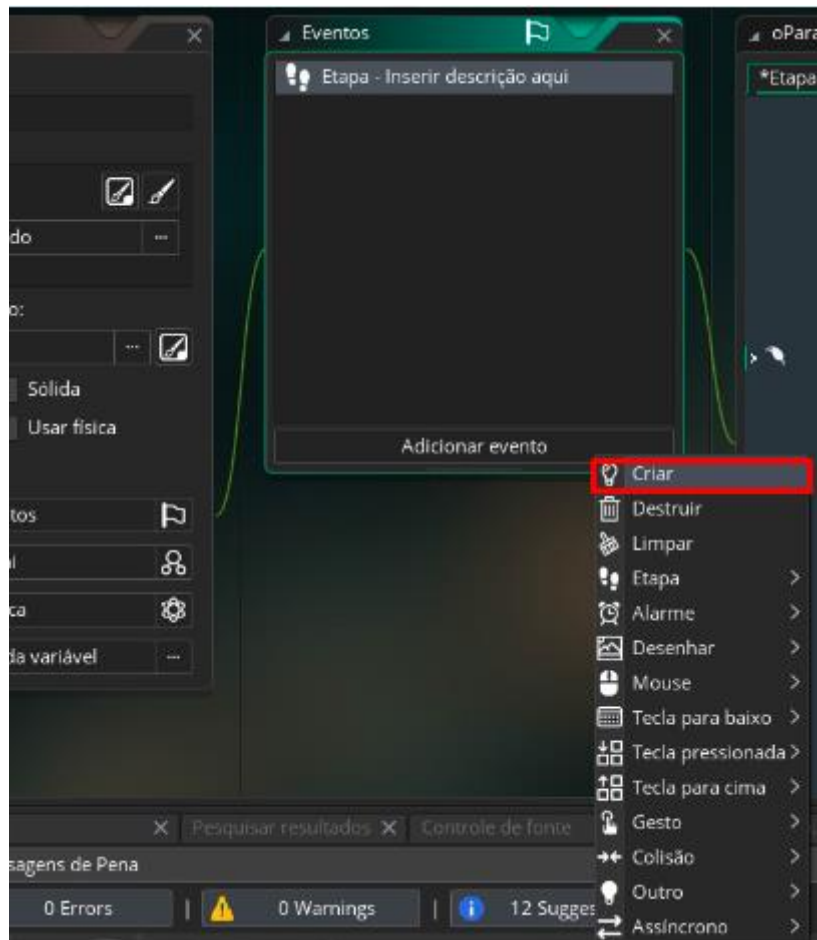


Clique nos 3 pontinhos para associar o objeto a sua devida sprite.

**Fazendo o personagem principal andar**



Clique em eventos, e após isso em etapa e em etapa novamente



Clique em eventos e após isso em “criar”

```
*Criar x Etapa
1 /// @description Inserir
2 // Você pode escrever seu
3
4 velocidade=1
5 moeda=0
6 bau=0
7
8
```

Coloque a velocidade como 2 e moeda e bau como 0, pois é o primeiro passo para o personagem conseguir capturar as moedas e o baú

Criar X Etapa X

```
1  /// @description Inserir descrição aqui
2  // Você pode escrever seu código neste editor
3  var baixo, cima, direita, esquerda, parado
4
5  baixo= keyboard_check(vk_down)
6  cima=keyboard_check(vk_up)
7  direita=keyboard_check(vk_right)
8  esquerda=keyboard_check(vk_left)
9  parado= keyboard_check(vk_nokey)
10
11  x+=(direita-esquerda)*velocidade;
12  y+=(baixo-cima)*velocidade;
13
14  if (baixo)
15  {
16      sprite_index = sBaixo
17  }
18
19  if (cima)
20  {
21      sprite_index = sCima
22  }
23  if (direita)
24  {
25      sprite_index = sDireita
26  }
27  if (esquerda)
```

```
18
19 - if (cima)
20     {
21         sprite_index = sCima
22     }
23 - if (direita)
24     {
25         sprite_index = sDireita
26     }
27 - if (esquerda)
28     {
29         sprite_index = sEsquerda
30     }
31 - if (parado)
32     {
33         sprite_index = sParado
34     }
```

Copie o seguinte código para fazer o personagem se mover quando tocar nas teclas do jogo.

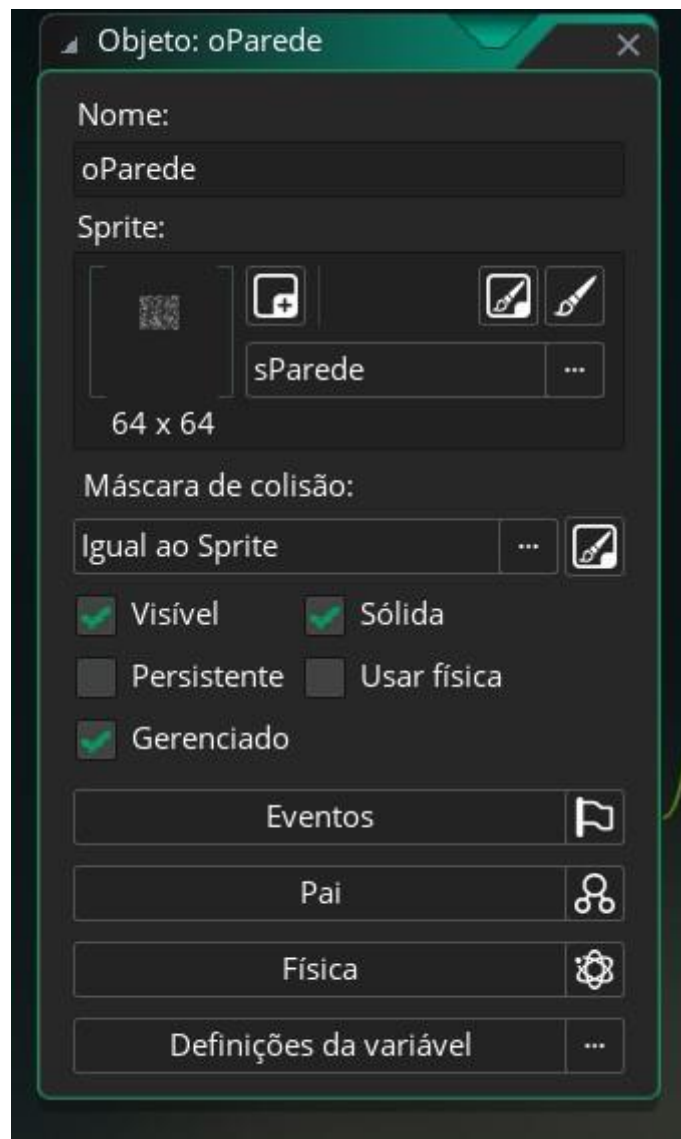


## Fazendo com que as paredes fiquem sólidas e o personagem não consiga atravessá-las

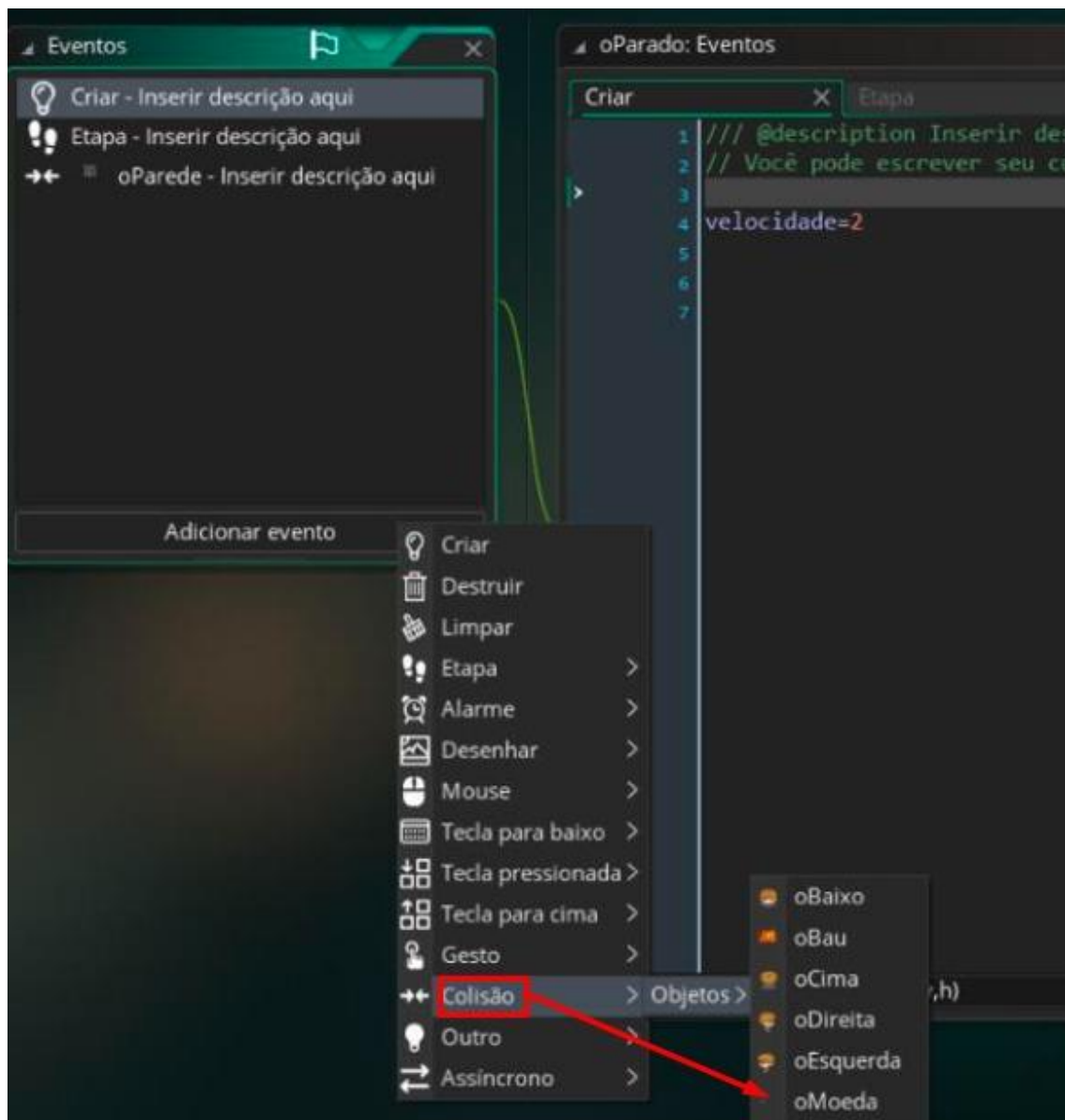
No objeto “oParado” no evento colisão com a parede digite o seguinte código

```
2 // Você pode escrever seu código neste editor
3
4 //Colisão
5 if (keyboard_check(vk_right) && !place_meeting(x + 2, y, oPared))
6 {
7     x += 2;
8 }
9
10 if (keyboard_check(vk_left) && !place_meeting(x - 2, y, oPared))
11 {
12     x -= 2;
13 }
14
15 if (keyboard_check(vk_up) && !place_meeting(x, y - 2, oPared))
16 {
17     y -= 2;
18 }
19
20 if (keyboard_check(vk_down) && !place_meeting(x, y + 2, oPared))
21 {
22     y += 2;
23 }
24
25
26
27
28
```

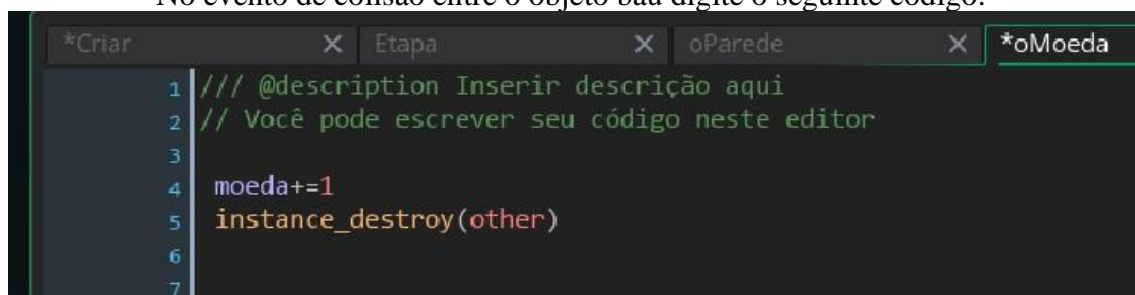
E deixe o objeto da parede como sólido



Fazendo com que o personagem principal pegue as moedas e o baú



No evento de colisão entre o objeto baú digite o seguinte código:



Repita o mesmo processo com o objeto do baú

```
bau+=1  
instance_destroy(other)
```

## Fazendo os vilões andarem e trocarem de sprite quando encostar na parede

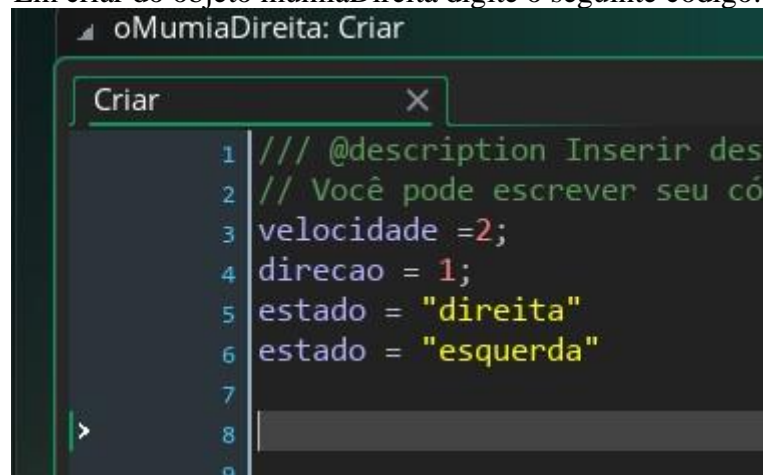
Em criar do objeto mumiaBaixo digite o seguinte código:

```
oMumiaBaixo: Criar  
Criar X  
> 1 /// @description Inserir descrição aqui  
2 // Você pode escrever seu código neste editor  
3  
4 velocidade =2;  
5 direcao = 1;  
6 estado = "baixo"  
7 estado = "cima"  
8  
9  
10  
11  
12
```

Em “etapa” do objeto mumiaBaixo digite o seguinte código:

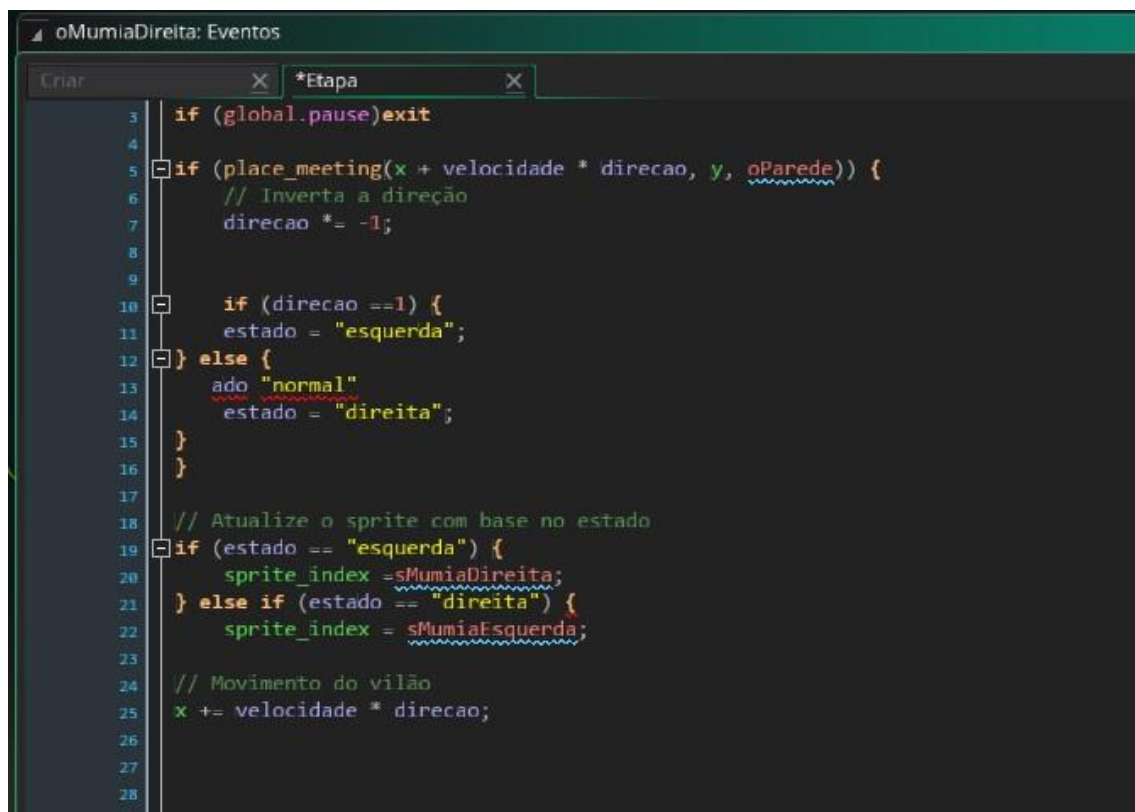
```
Criar X *Etapa X  
1 /// @description Inserir descrição aqui  
2 // Você pode escrever seu código neste editor  
3 if (global.pause)exit  
4  
5 if (place_meeting(x + velocidade * direcao, y, oParede)) {  
6 // Inverta a direção  
7 direcao *= -1;  
8  
9  
10 if (direcao ==1) {  
11 estado = "baixo";  
12 } else {  
13  
14 estado = "cima";  
15 }  
16 }  
17  
18  
19 if (estado == "baixo") {  
20 sprite_index =sCaveiraBaixo;  
21 } else if (estado == "cima") {  
22 sprite_index =sCaveiraCima;  
23  
24 // Movimento do vilão  
25 y += velocidade * direcao;  
26  
27
```

Em criar do objeto mumiaDireita digite o seguinte código:



```
1 /// @description Inserir des
2 // Você pode escrever seu có
3 velocidade =2;
4 direcao = 1;
5 estado = "direita"
6 estado = "esquerda"
7
8
9
```

E em etapa digite:



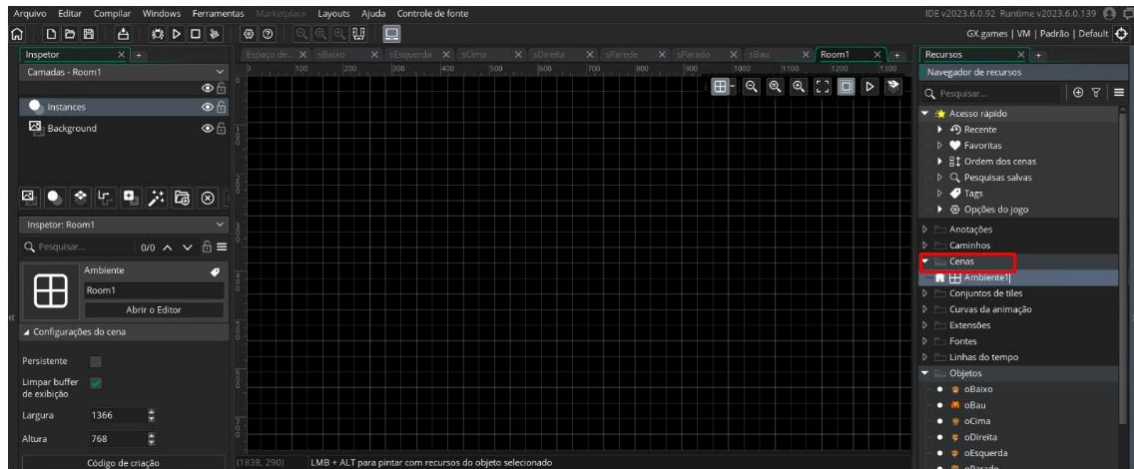
```
3 if (global.pause)exit
4
5 if (place_meeting(x + velocidade * direcao, y, oPareda)) {
6     // Inverta a direção
7     direcao *= -1;
8
9
10     if (direcao ==1) {
11         estado = "esquerda";
12     } else {
13         ado "normal"
14         estado = "direita";
15     }
16 }
17
18 // Atualize o sprite com base no estado
19 if (estado == "esquerda") {
20     sprite_index = sMumiaDireita;
21 } else if (estado == "direita") {
22     sprite_index = sMumiaEsquerda;
23
24 // Movimento do vilão
25 x += velocidade * direcao;
26
27
28
29
```

Repita esses códigos nos objetos da caveira andando para baixo e da caveira andando para a direita, somente trocando o nome dos sprites

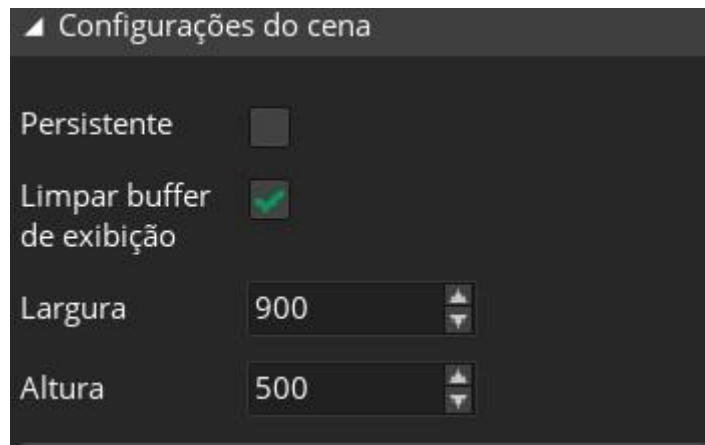


## Criando as fases

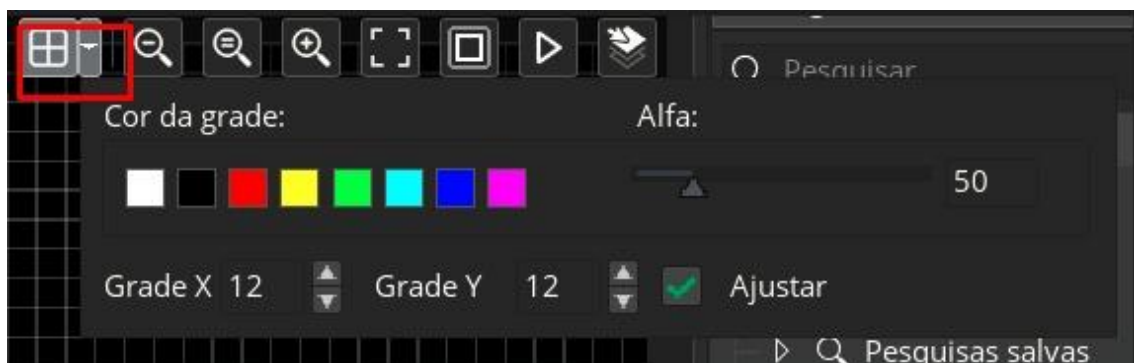
Clique com o botão direito em cenas e depois em criar ambiente, e nomeie a sua fase



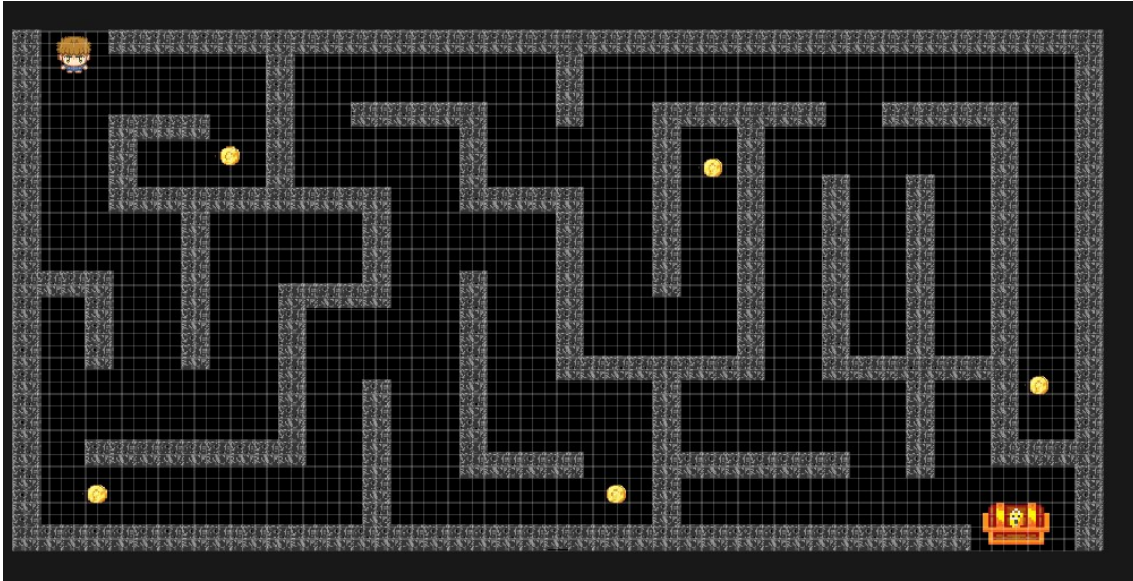
Em configurações de cena mude o tamanho da sua fase



Mude o tamanho da grade para conseguir posicionar os objetos melhor



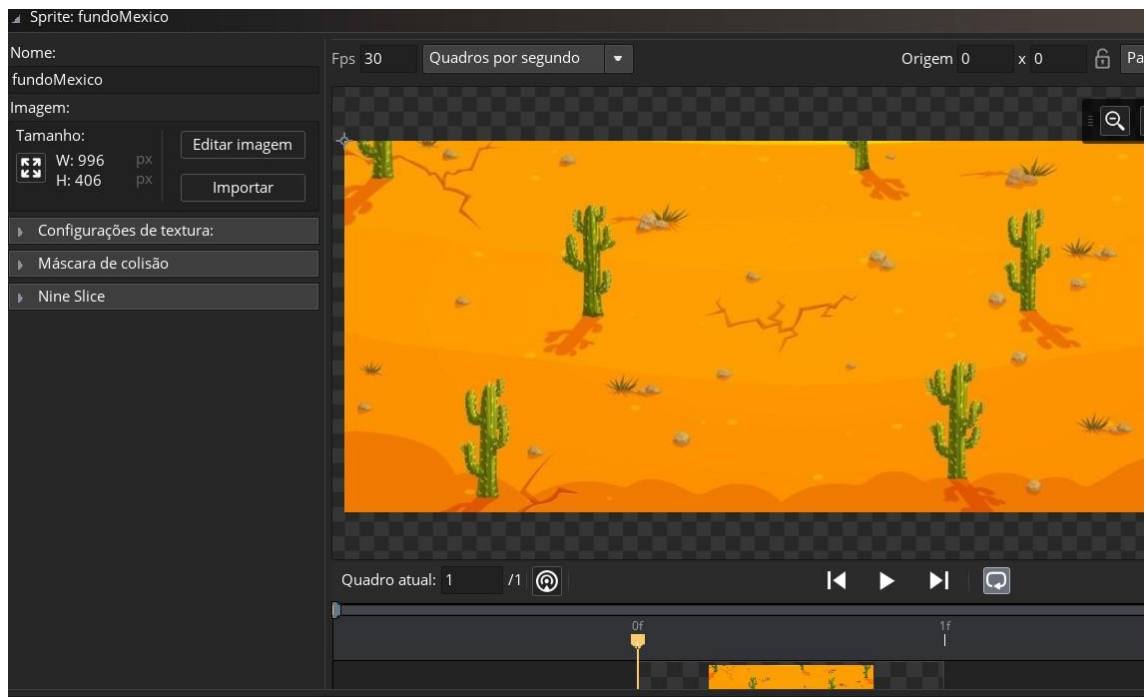
Agora você pode posicionar os objetos da sua fase, arrastando com o mouse



Agora você pode criar quantas fases quiser, mudando os objetos de lugar e adicionando novos objetos.

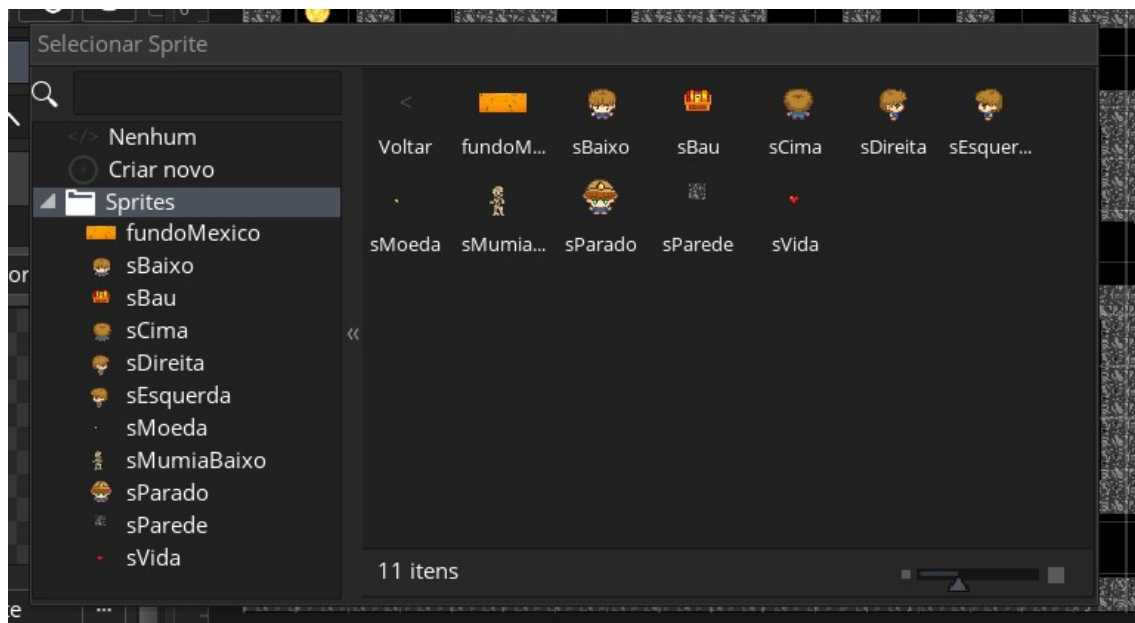
### **Mudando o background das fases**

Para isso você precisa criar um sprite para o fundo da sua fase



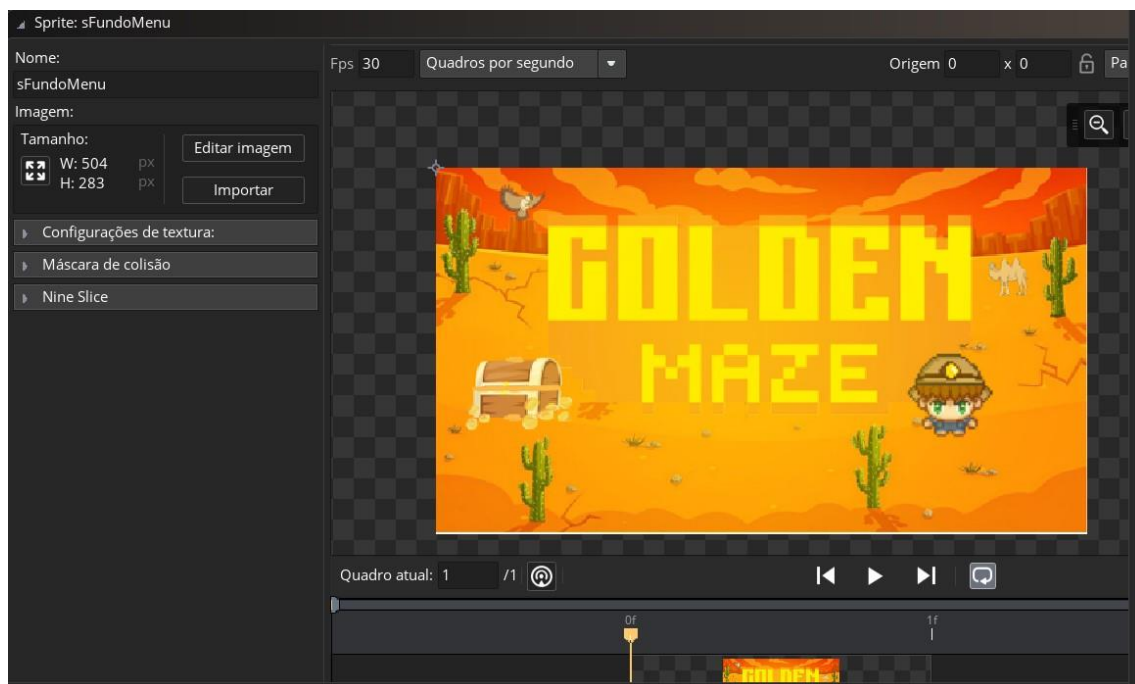
Após isso vá em background e selecione o sprite do fundo da fase

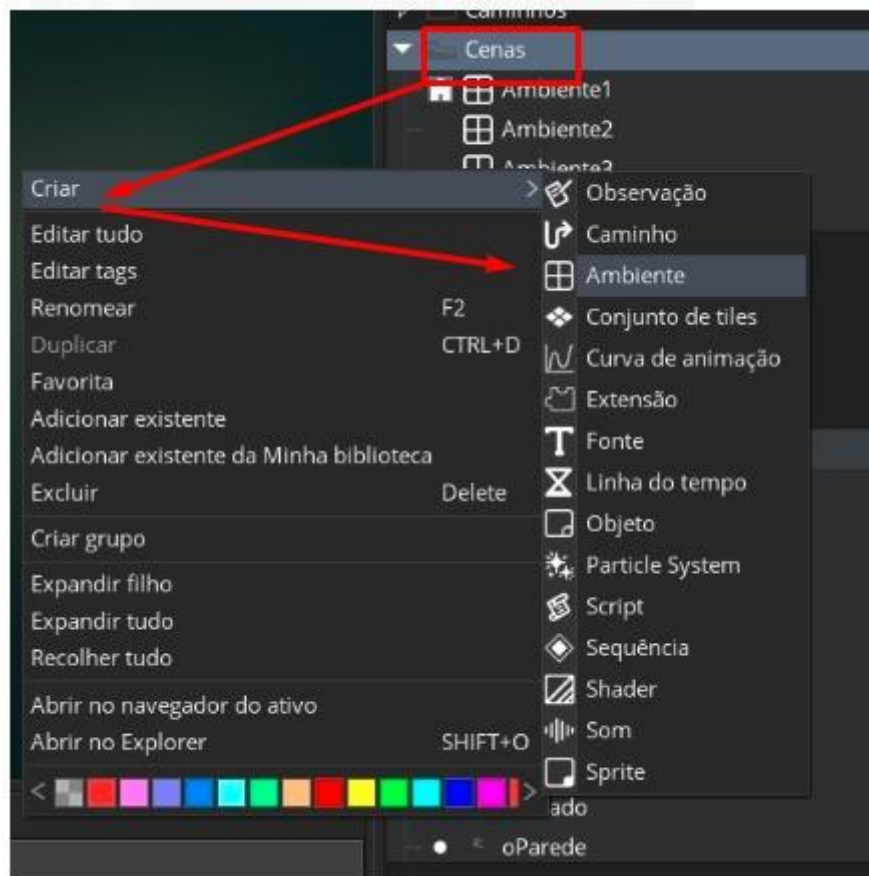




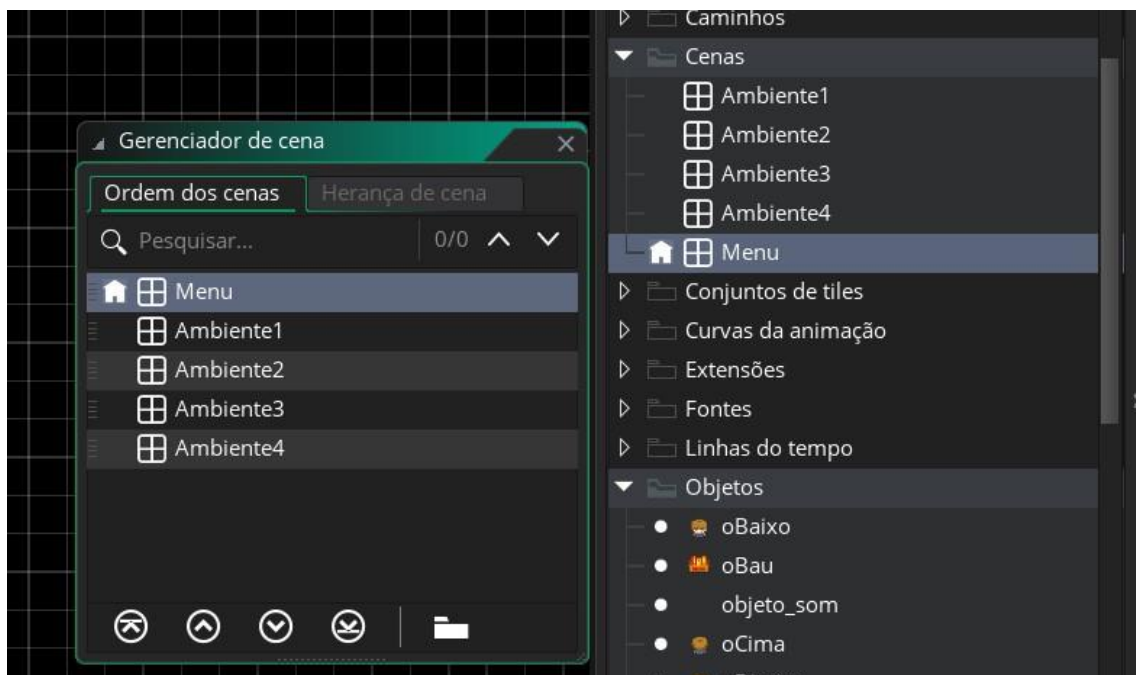
## Fazendo o menu inicial

Crie uma sprite para o fundo do menu





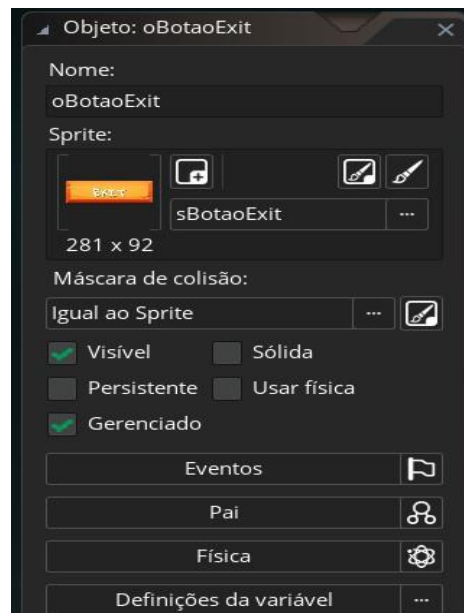
Crie um ambiente para o menu e selecione a sprite anterior como background da sua room.

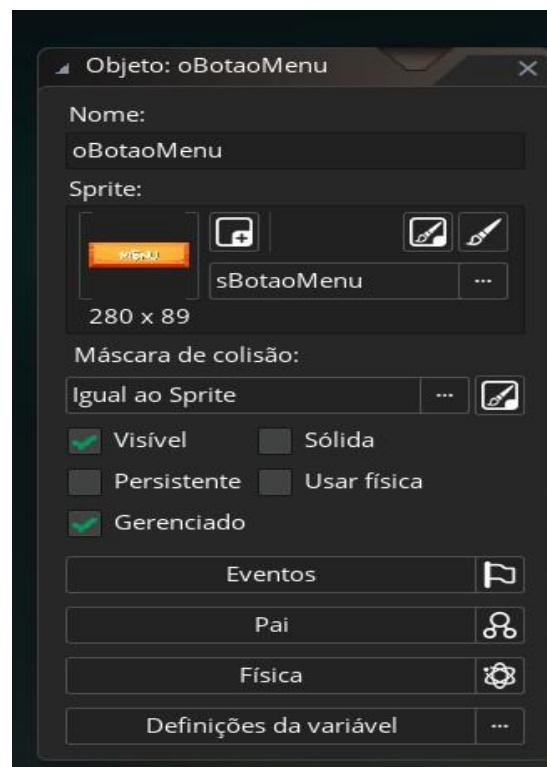
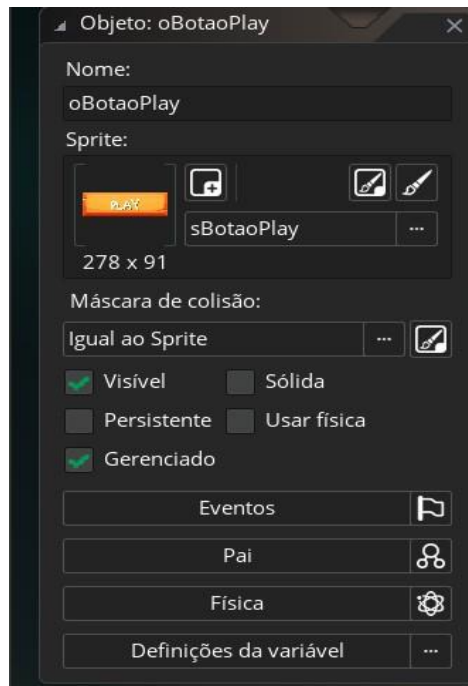




Certifique-se que o menu vai ser a primeira room quando iniciar o jogo

Crie sprites de botões de play, menu e exit para seu menu e depois objetos para eles.



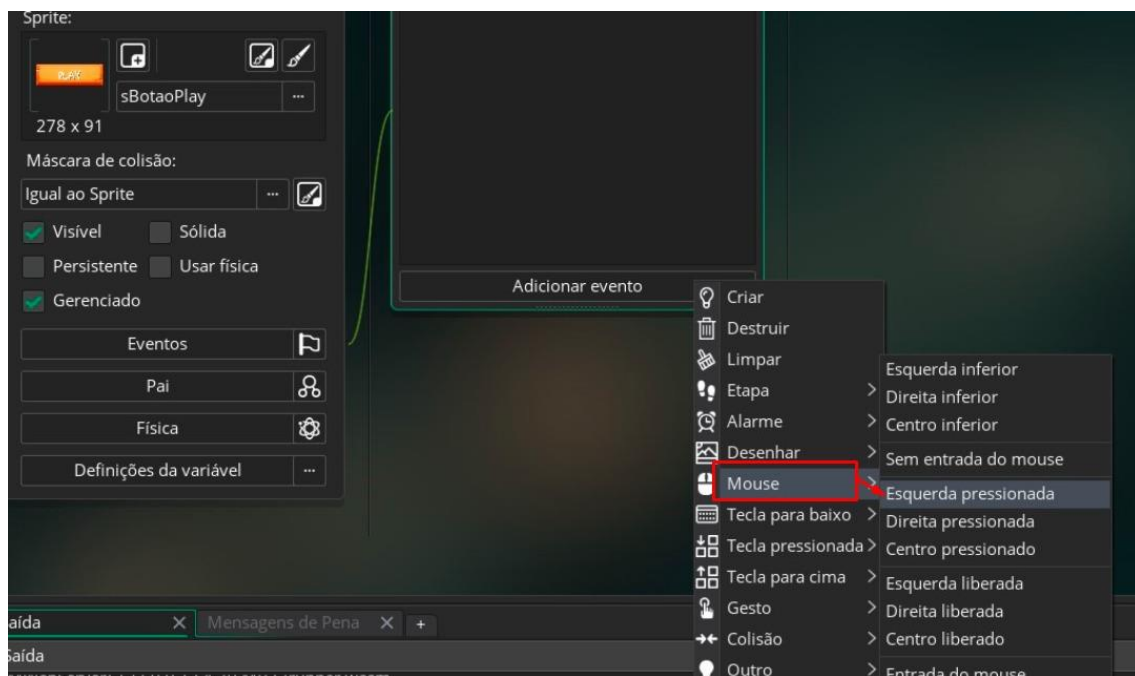


Crie objetos para cada sprite dos botões

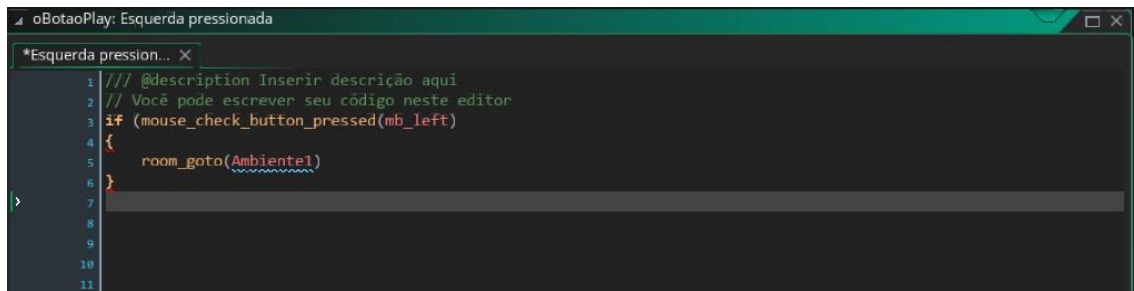


Posicione os botões na room

Abra o objeto do botão de play e em eventos aperte em mouse e esquerda pressionada

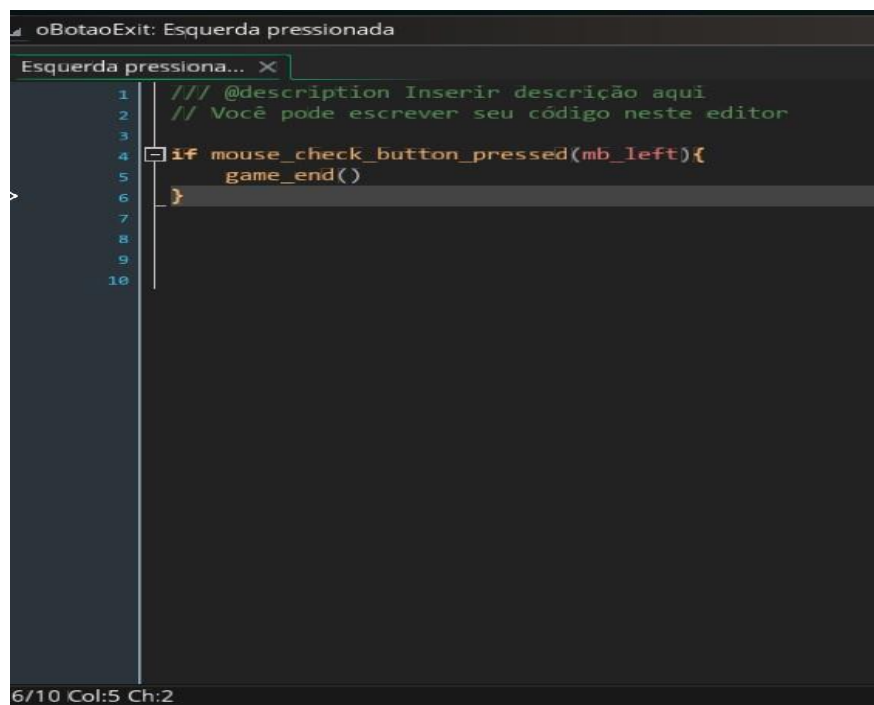


No objeto do botão play escreva o seguinte código:



```
1 /// @description Inserir descrição aqui
2 // Você pode escrever seu código neste editor
3 if (mouse_check_button_pressed(mb_left)
4 {
5     room_goto(Ambiente1)
6 }
7
8
9
10
11
```

No objeto do botão exit, em eventos>mouse>esquerda pressionada digite:



```
1 /// @description Inserir descrição aqui
2 // Você pode escrever seu código neste editor
3 if mouse_check_button_pressed(mb_left){
4     game_end()
5 }
6
7
8
9
10
```

6/10 Col:5 Ch:2

Já no botão de menu digite:

```
oBotaoMenu: Esquerda pressionada
Esquerda pressiona... X
1  /// @description Inserir descrição aqui
2  // Você pode escrever seu código neste editor
3
4  if mouse_check_button_pressed(mb_left){
5      room_goto(ambienteFases)
6  }
7
8
9
10
11
```

ambienteFases é o nome da próxima room que iremos criar

## Criando o menu de fases

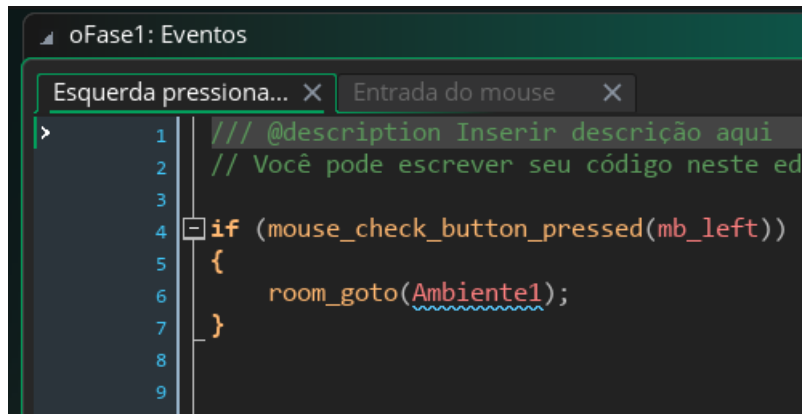
Para fazer o menu de fases repita os mesmos primeiros processos da etapa anterior, crie uma sprite para o background do menu uma room para o menu de fases e sprites e objetos para os botões





No caso do nosso jogo temos 4 fases então teremos 4 botões

No botão da fase 1 digite:



```
oFase1: Eventos
Esquerda pressionada... X Entrada do mouse X
1 // @description Inserir descrição aqui
2 // Você pode escrever seu código neste editor
3
4 if (mouse_check_button_pressed(mb_left))
5 {
6     room_goto(Ambiente1);
7 }
8
9
```

E repita os mesmos processos nos outros botões escolhendo rooms diferentes.

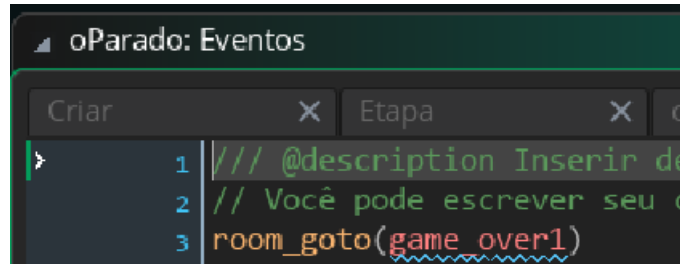
### Fazendo o game over

Crie uma room para o game over



Essa room será acionada toda vez que o personagem principal encostar no vilão

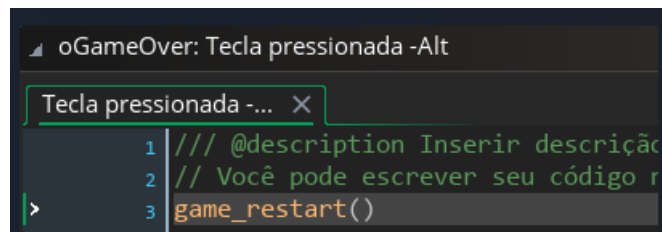
Coloque esse código no evento de colisão entre o personagem e o vilão



```
oParado: Eventos
Criar X Etapa X o
1 /// @description Inserir de
2 // Você pode escrever seu c
3 room_goto(game_over1)
```

Agora crie um objeto sem sprites e adicione na room de game over.

Nesse objeto escreva o seguinte código:

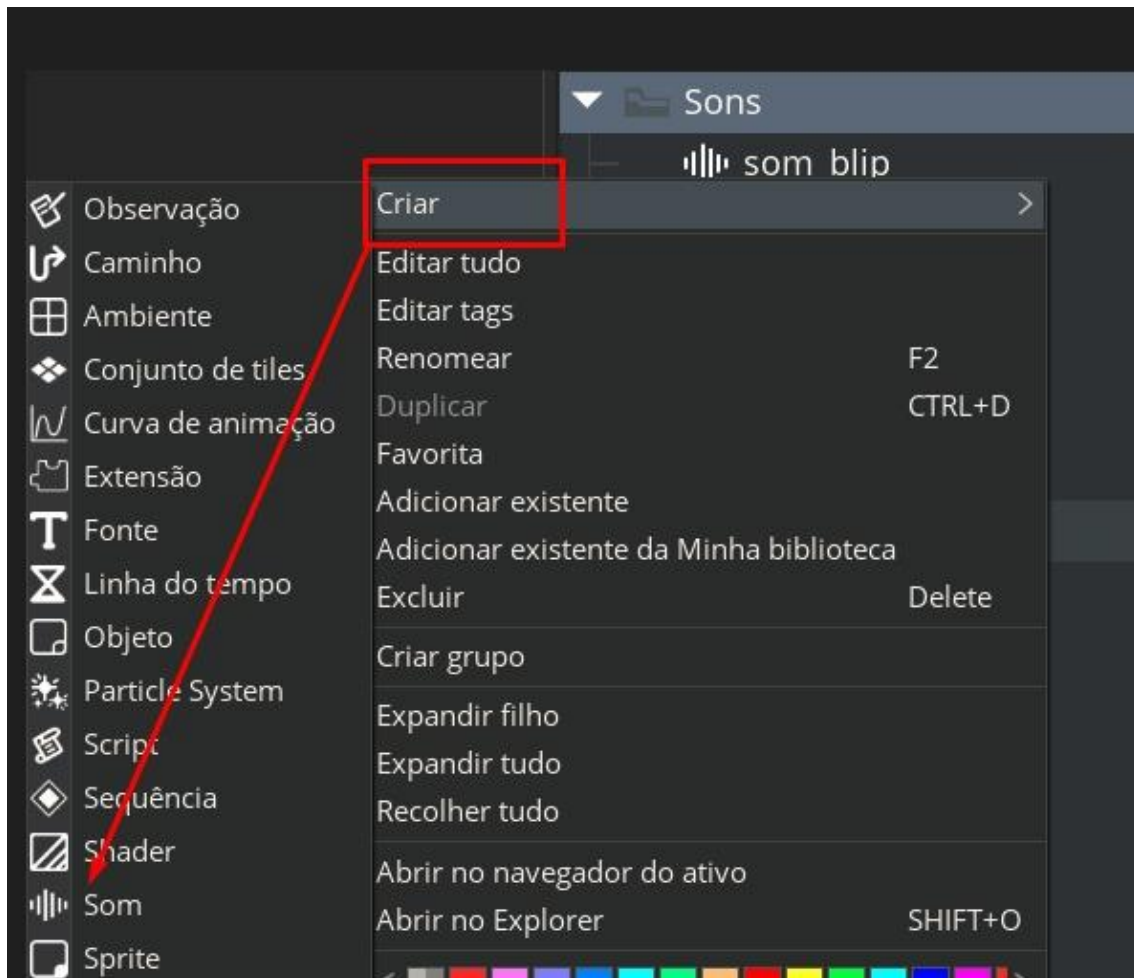


```
oGameOver: Tecla pressionada -Alt
Tecla pressionada -... X
1 /// @description Inserir descrição
2 // Você pode escrever seu código r
3 game_restart()
```

Para chegar até essa página clique em eventos>tecla pressionada>alt

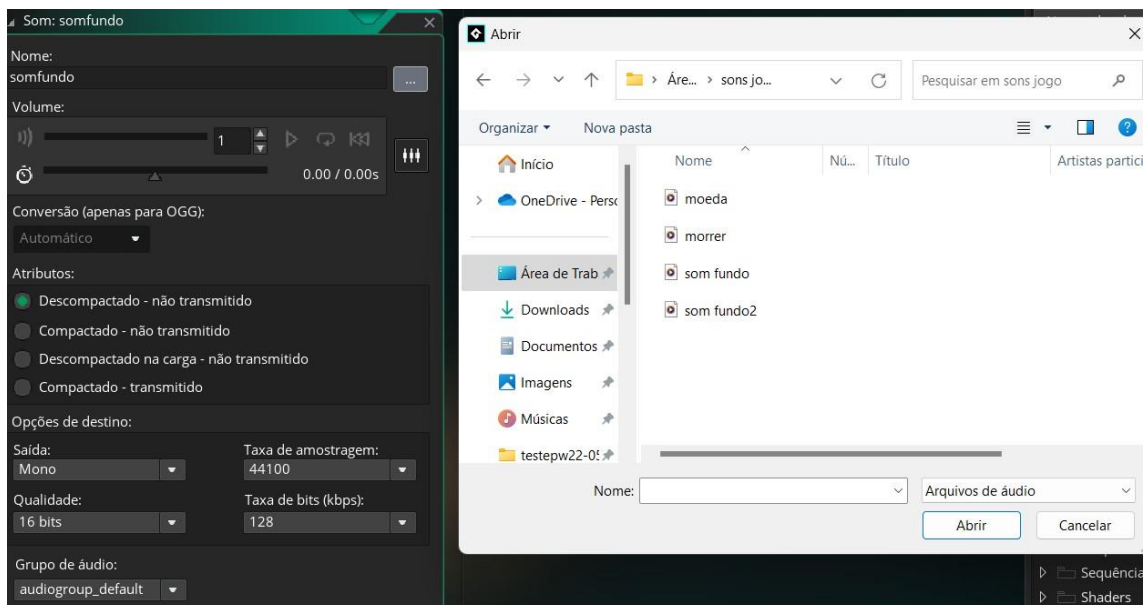
## Colocando sons no jogo

Como importar sons para o jogo:

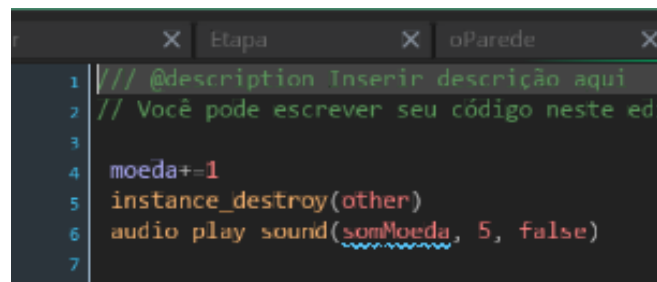


Após apertar em som, importe um som do seu computador

OBS: importante que o som esteja em formato mp3 ou wav



Agora para fazer o som da moeda por exemplo, vá no objeto de colisão entre o personagem principal e a moeda e digite o seguinte código:

A screenshot of a code editor window with a dark theme. The window has two tabs at the top: 'Etapa' and 'oParede'. The 'oParede' tab is active. The code is written in GDScript and is as follows:

```
1 /// @description Inserir descrição aqui
2 // Você pode escrever seu código neste ed
3
4 moeda+=1
5 instance_destroy(other)
6 audio play sound(somMoeda, 5, false)
7
```

Repita o mesmo processo para outros itens do jogo, apenas mudando o objeto de colisão e o nome do som.