

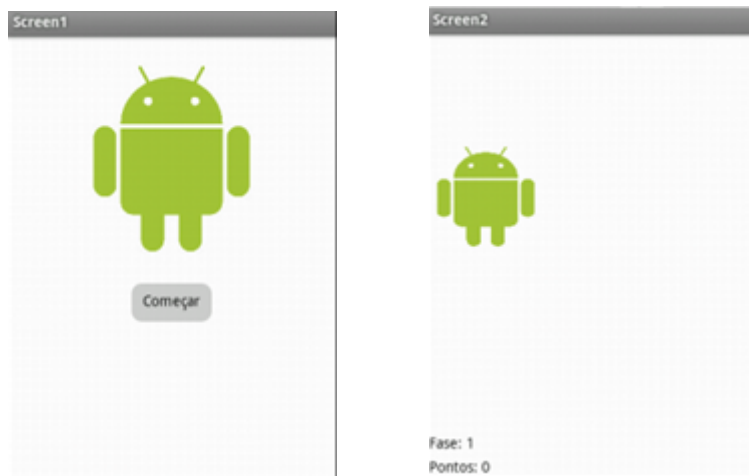
Aula – Caça ao Android

Objetivo: criar um jogo que visa caçar o **Android**.

Funcionamento: Ao acertar o Android o jogador ganha pontos e passa de fases.

Início: Serão necessárias duas telas (screen 1 e 2). A primeira tela é a tela inicial que conterá um botão para começar o jogo. Na segunda tela o Android se movimentará aleatoriamente. Quando o jogador acerta o Android somará pontos.

Telas:

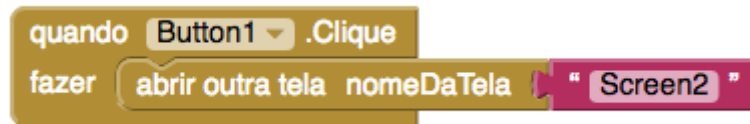


Para a Tela 1

Usar 2 elementos: uma imagem e um botão para iniciar o jogo

1. Use a Paleta -> Interface de Usuário para colocar uma imagem e um botão na tela do aplicativo
2. Faça o download de uma imagem que representa o Android
3. Na aba Mídia clique em "Enviar Arquivo" e carregue a imagem
4. Na aba Componentes clique em Imagem1 para configurar sua imagem.
 0. Na aba Propriedades -> Associe o arquivo do android a essa imagem
 1. Na aba Propriedades, altere a posição.
5. Na aba Componentes clique em Botão e configure nome, posicionamento e formato do botão na aba Propriedades.
6. Na aba Componentes clique em Screen1 e selecione o Alinhamento Horizontal Centro na aba Propriedades

7. Clique em "Adicionar Tela..." e confirme
8. Selecione Screen1 para programar a mudança de tela
9. Na aba Blocos programar o Botão:
 0. Selecione o Botão e escolha a opção para programá-lo "Quando... Clique"
 1. Selecione Internos -> Controle e escolha a parte para abrir outra tela
 2. Selecione Internos -> Texto e escolha coloque o nome da segunda tela



Tela 2

Programar o movimento do Android, atualizar os pontos quando o jogador acertar o Android, atualizar a fase quando o jogador fizer pontos.

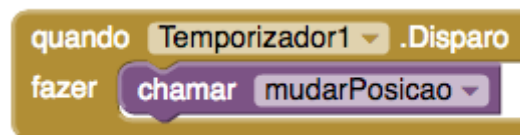
1. Use a Paleta -> Desenho e Animação e selecione Pintura que será o local na tela aonde ficará a imagem do jogo
2. Configure o tamanho da pintura para altura de 80% e largura de 100% pois na tela deve ter também outras informações
3. Use a Paleta -> Desenho e Animação e selecione "SpriteImagem". Coloque dentro da Pintura. Essa será a imagem do jogo que o usuário deverá acertar. Associar a imagem do Android a esse elemento e coloque o tamanho de (50 a 100) pontos de altura e largura
4. Vamos colocar o texto para informar os pontos e as fases.
 0. Use a Paleta -> Interface de Usuário e selecione Legenda. Na aba Componente clique em Renomear e coloque "pontos"
 1. Adicione outra Legenda e renomeie para "fase"
5. Use a Paleta -> Sensores e selecione Temporizador. Coloque o intervalo para 500 milissegundos
6. Na aba blocos comece criando duas variáveis globais. Elas serão utilizadas para saber qual a fase estamos e qual a pontuação.
 0. Selecione Internos -> Variáveis e escolha a opção para criar as variáveis. Dê um nome
 1. Selecione Internos -> Matemática e coloque um valor para cada variável



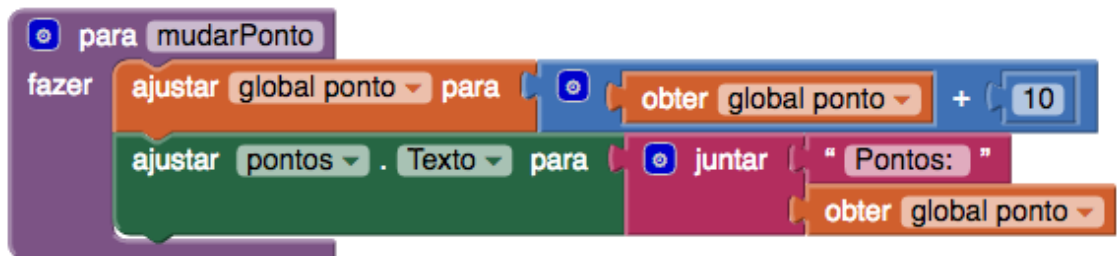
7. Faça a figura variar de posição. Crie um procedimento (função) que ficará responsável por alterar a posição do eixo X e do eixo Y.
 0. Selecione Internos -> Procedimentos e mude o nome para criar o procedimento
 1. Selecione ImageSprite1 e selecione para ajustar imagem
 2. Como a posição deve alterar de forma aleatória, selecione Matemática -> Fração aleatória
 3. A nova posição será dada pela multiplicação da fração aleatória pela diferença do tamanho da tela pelo tamanho da imagem e deve ser calculada para o eixo X e Y



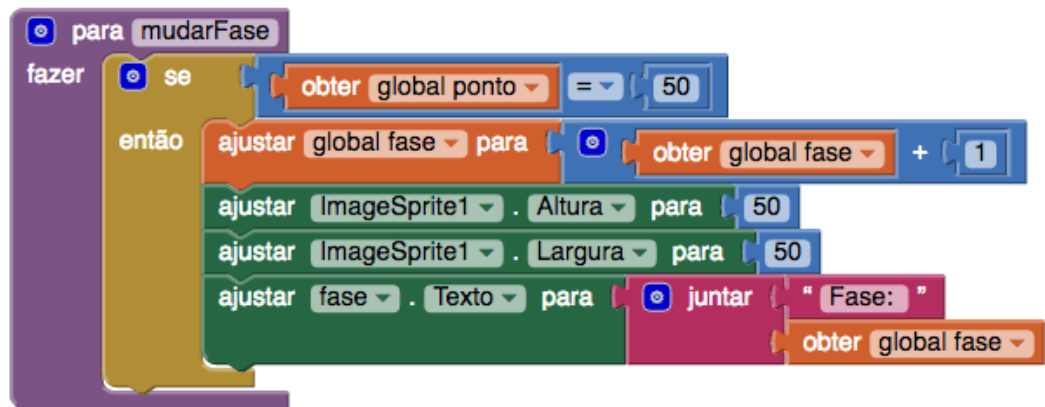
8. Faça a posição mudar de acordo com o Temporizador
 0. Selecione Temporizador e escolha a opção de "Quando.. Disparo" e chame o procedimento criado anteriormente para mudar de posição sempre que o temporizador cumprir seu tempo



9. Faça os pontos mudarem. Crie um procedimento (função) que ficará responsável por alterar o valor dos Pontos e modificar o texto da tela indicando os pontos corretamente

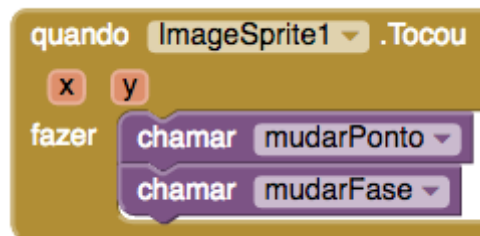


10. Faça a fase mudar. Crie um procedimento (função) que ficará responsável por verificar se passou de fase. E se a pontuação foi atingida, então vamos diminuir a imagem para dificultar o nível do jogo e alterar o texto contendo a fase.



○

11. Quando clicar na imagem do Android, faça alterar os pontos e verificar a mudança de fase.



○

Atividade

É possível implementar mudanças no jogo criado? Elabore e implemente alternativas como por exemplo: número de fases, figura na tela que, se acertada, representarão danos e perda de pontos ao jogador, botão de reset e finalizar, etc.