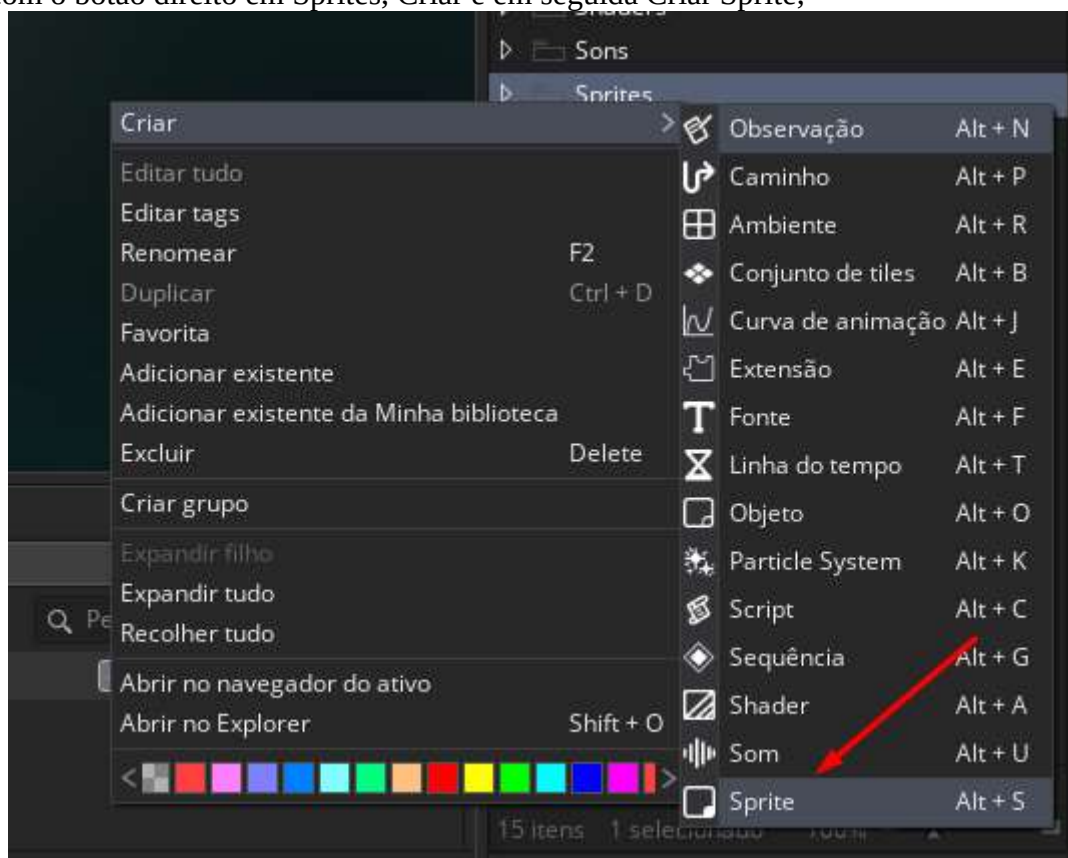


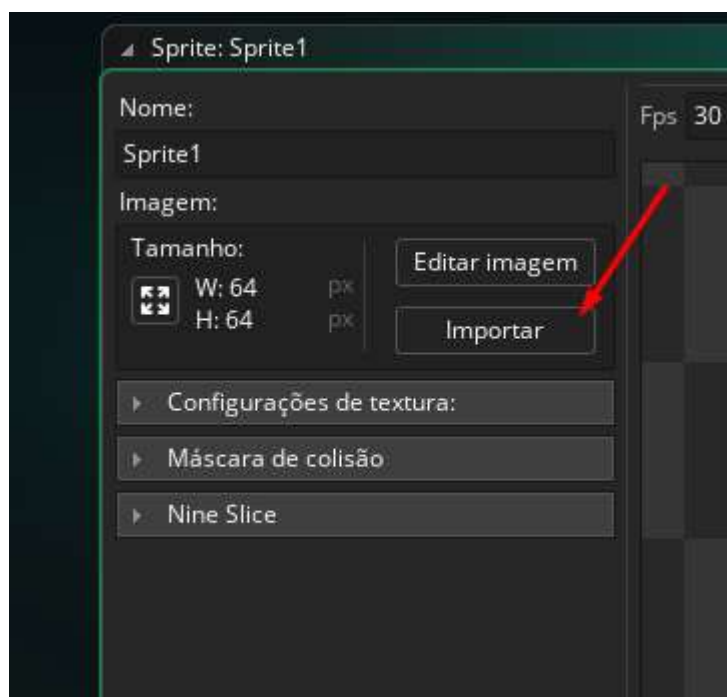
Tutorial de desenvolvimento do jogo:

Criação das sprites:

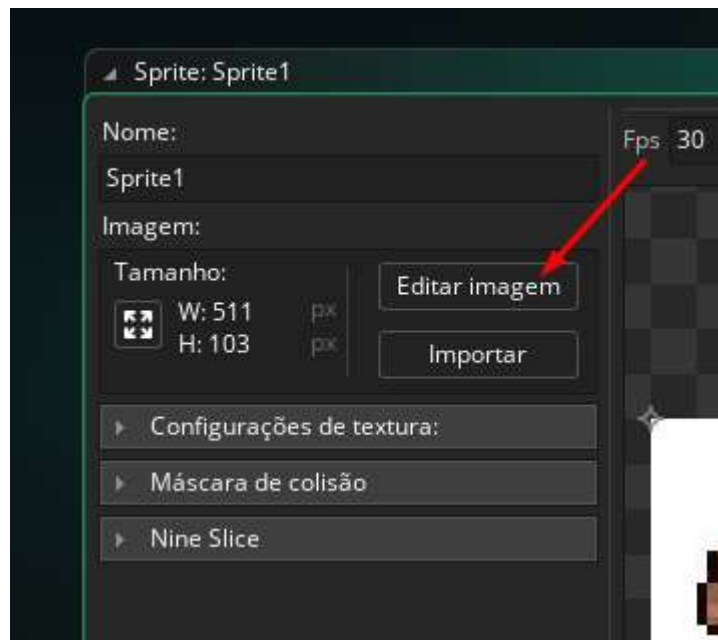
Clicar com o botão direito em Sprites, Criar e em seguida Criar Sprite;



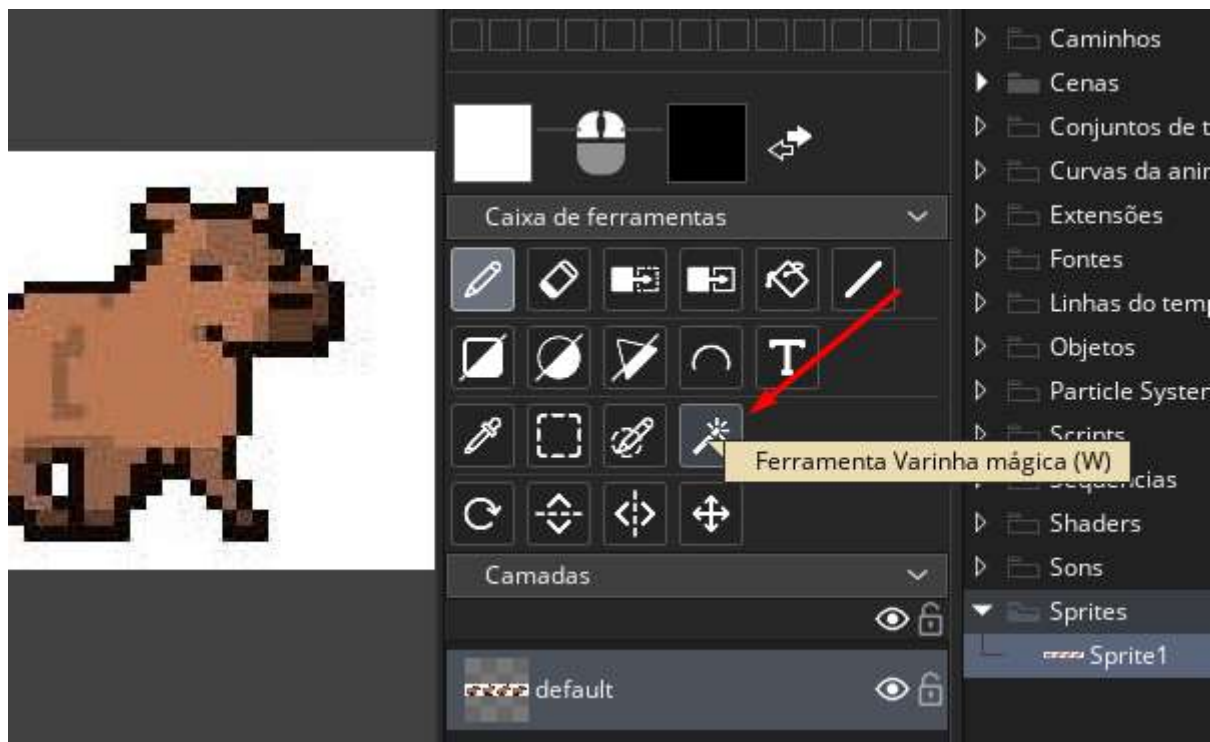
Na tela seguinte, clique em Importar:



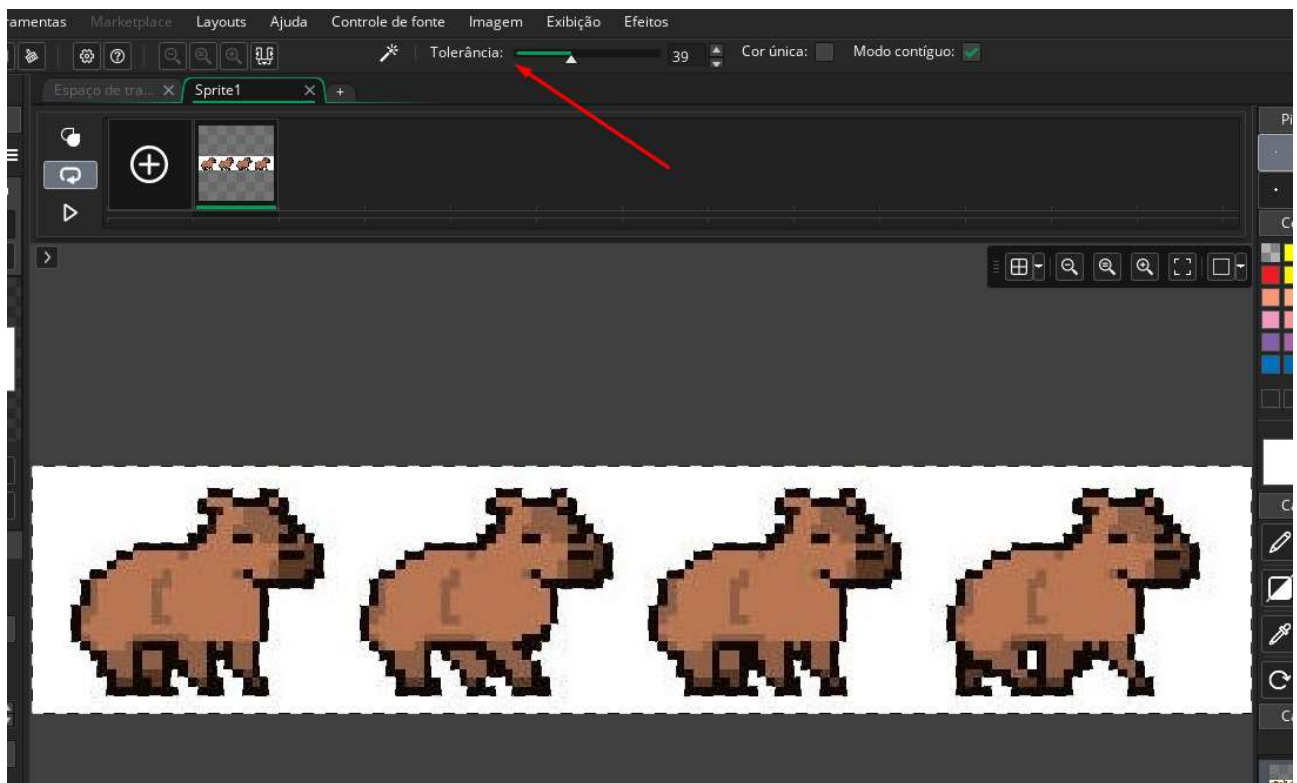
Após selecionar a imagem a ser importada, clique em Editar:



Depois clique na Ferramenta Varinha Mágica:

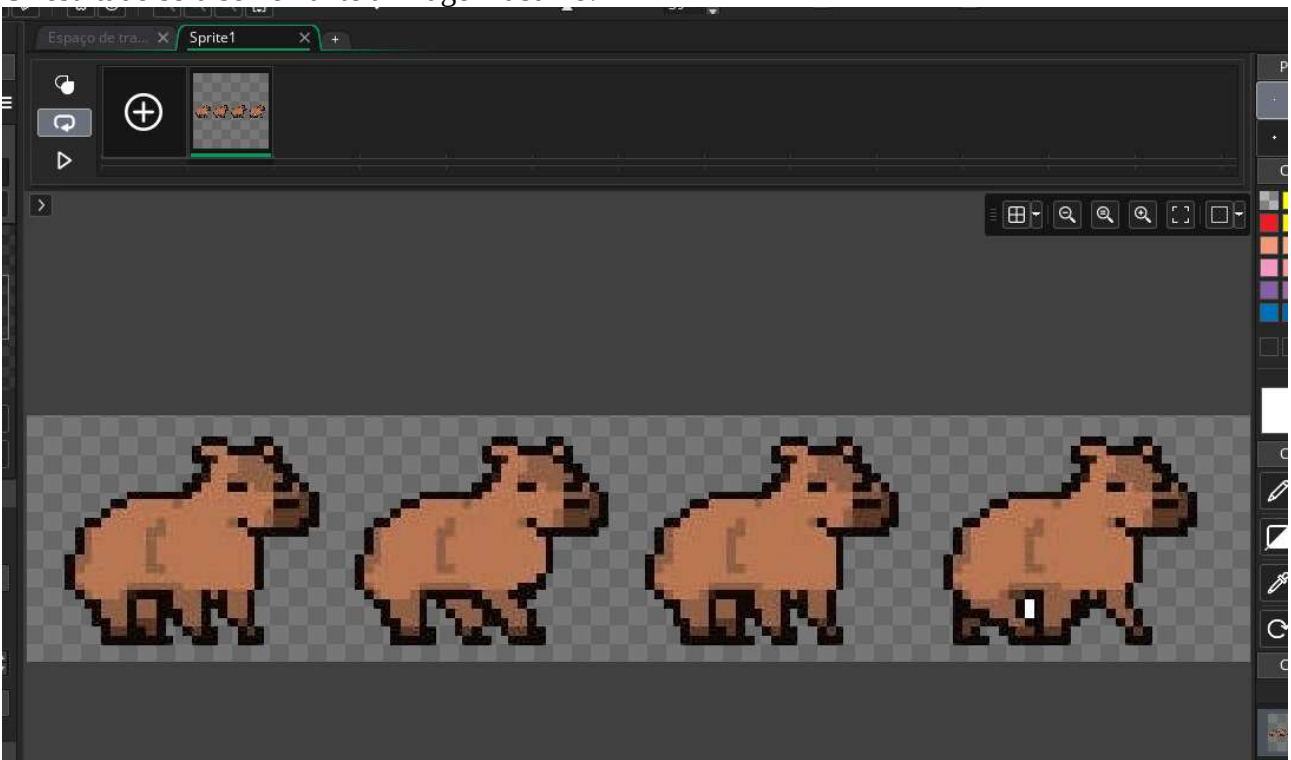


Depois de clicar com a Ferramenta Varinha Mágica na área que se deseja excluir da imagem, verifique a Tolerância e faça o ajuste, caso necessário:

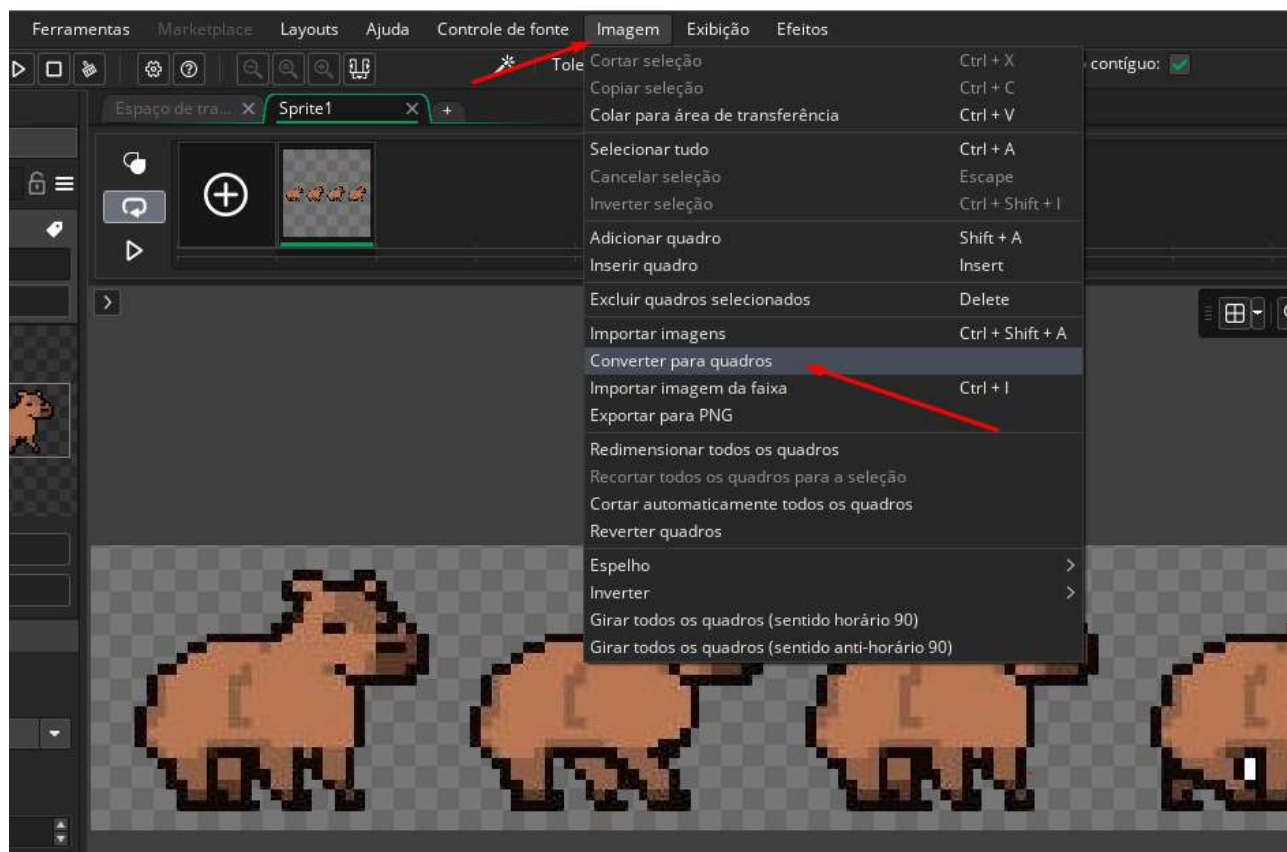


Após o ajuste da Tolerância, pressione a tecla Delete para apagar a parte que desejamos retirar da imagem.

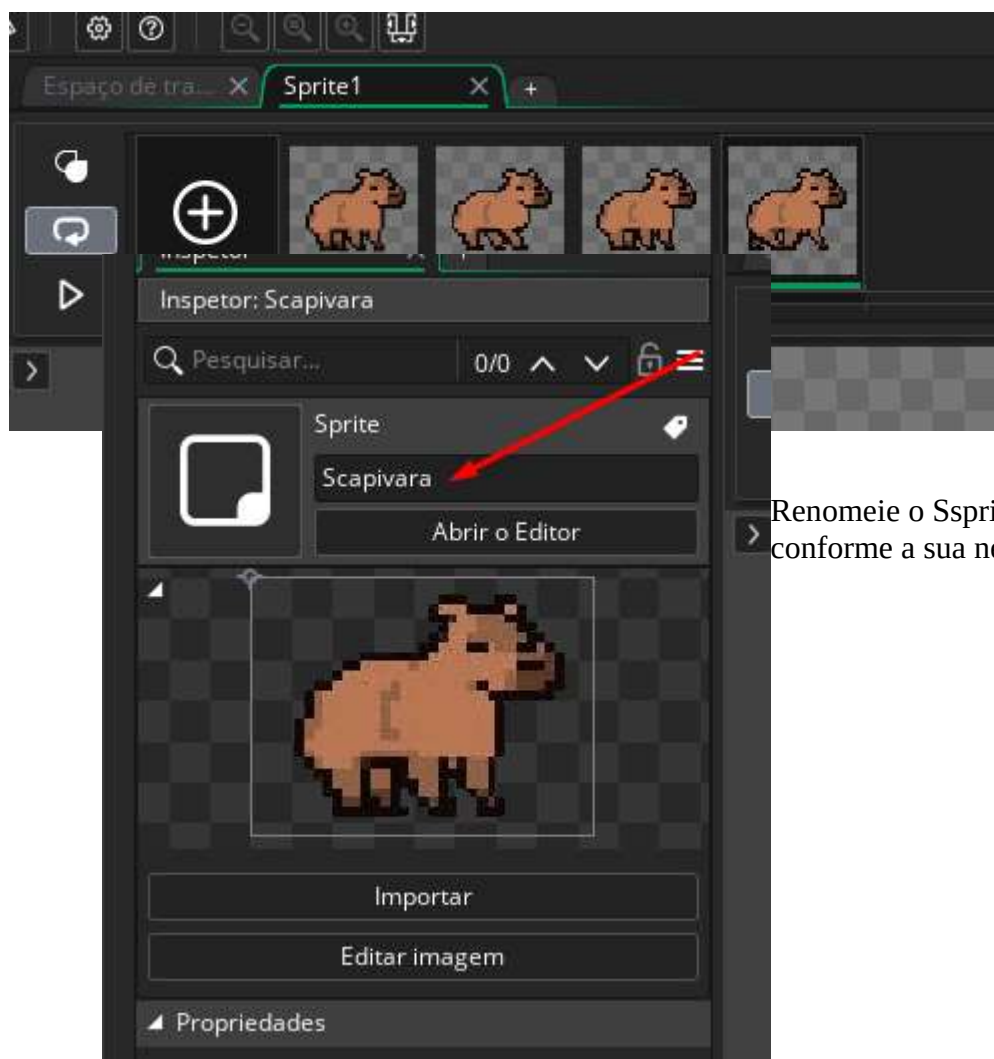
O resultado será semelhante à imagem abaixo:



Depois de Deletar, clique em Imagem e em seguida Converter para Quadros:



Após o ajuste dos quadros, a imagem deverá estar semelhante à imagem abaixo:

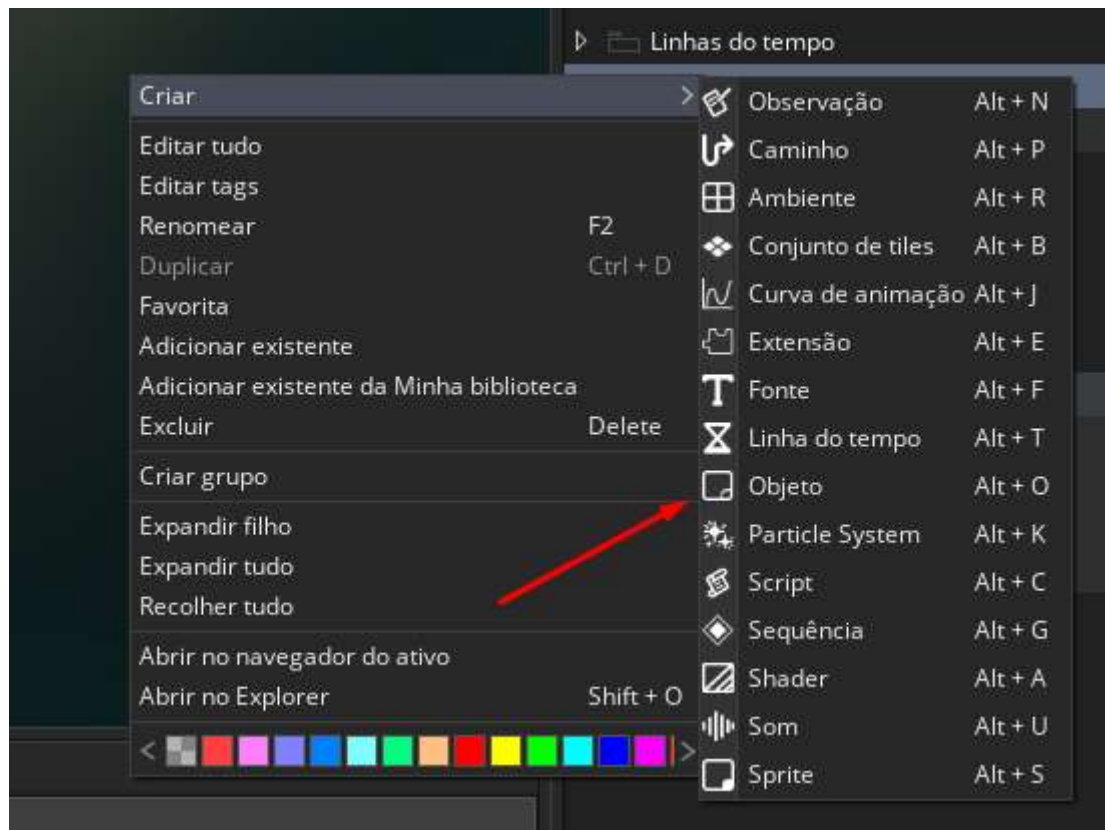


Renomeie o Ssprite conforme a sua necessidade:

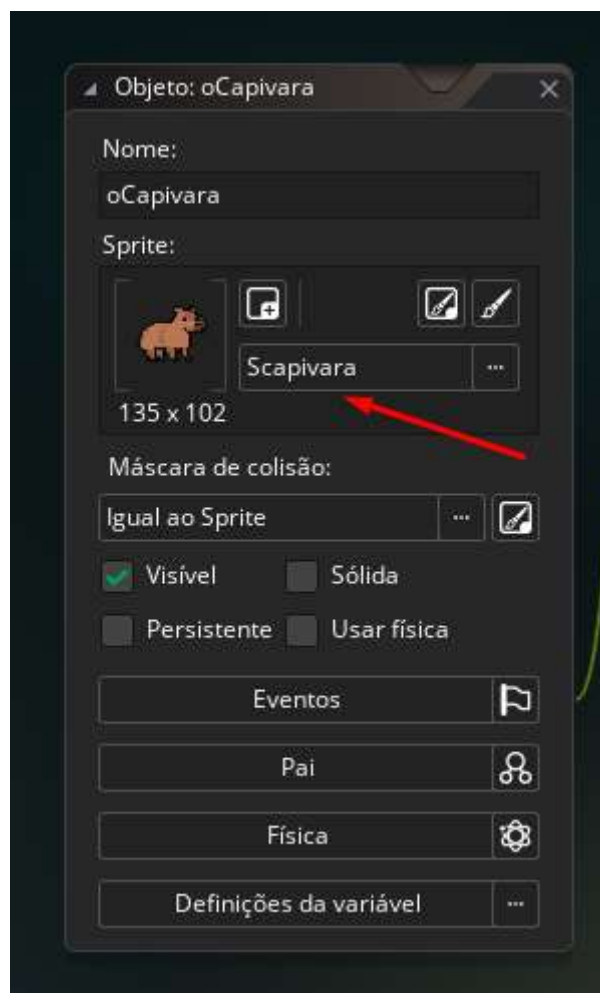
Seguindo o mesmo processo, crie Sprites daquilo que as capivaras gostam de comer, como frutas, por exemplo.

Após a criação das frutas, precisamos criar os respectivos objetos para cada Sprite. Esse objeto possui as ações da sprite.

Para isto, clique em Criar > Objeto, conforme a figura abaixo:

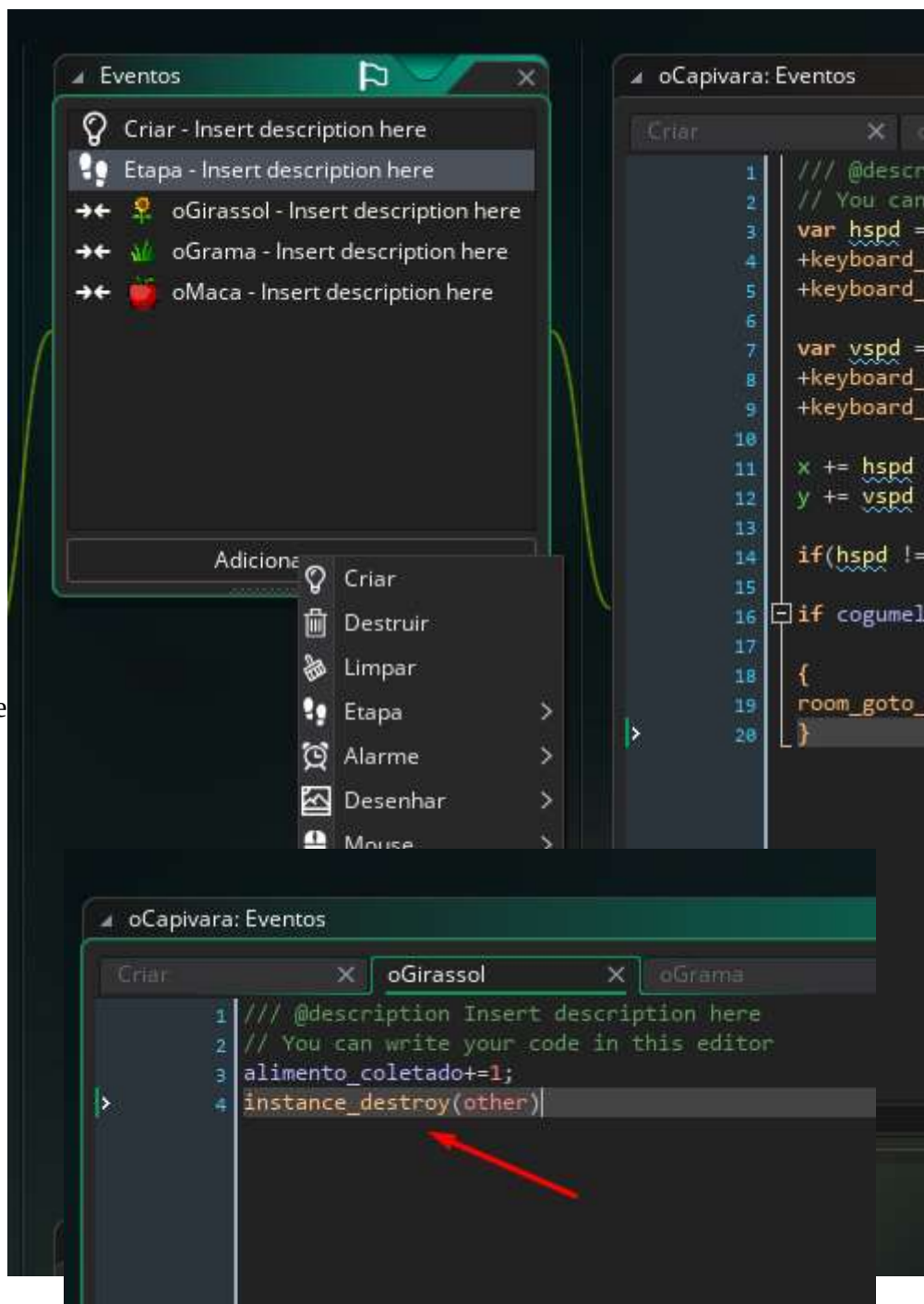


Após a criação do Objeto, precisamos dizer qual sprite ele vai representar. Na opção marcada selecione o Sprite correspondente:



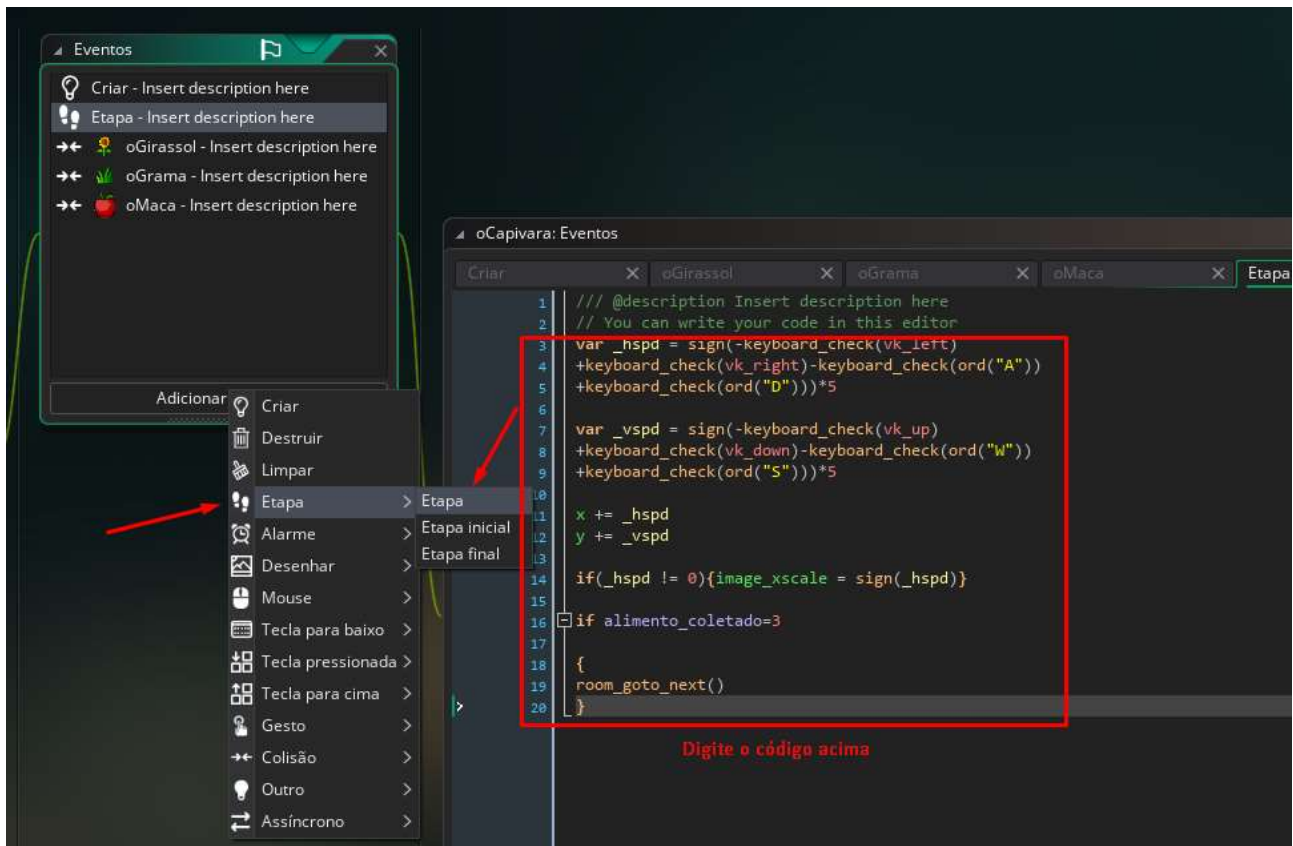
Precisamos agora adicionar os eventos. No botão “adicionar eventos”, vamos criar adicionar o evento de “criar” e iniciar uma variável com valor zero. Vamos contabilizar a quantidade de alimentos que a Capivara coletou.

Na tela seguinte, digite o seguinte código que estão nas linhas 3 e 4:



Repita o procedimento acima para os demais Objetos.

Para que o personagem se movimente pela tela, agora vamos adicionar uma etapa onde nosso personagem anda pela tela pressionando as teclas A, D, S, W do teclado. O `image_xscale` troca a posição quando o usuário anda para a esquerda ou direita e o método `room_goto_next()`, vai para a próxima fase somente quando a variável `alimento_coletado` for igual a 3.



Código completo:

```
var _hspd = sign(-keyboard_check(vk_left)
+keyboard_check(vk_right)-keyboard_check(ord("A"))
+keyboard_check(ord("D")))*5
```

```
var _vspd = sign(-keyboard_check(vk_up)
+keyboard_check(vk_down)-keyboard_check(ord("W"))
+keyboard_check(ord("S")))*5
```

```
x += _hspd
y += _vspd
```

```
if(_hspd != 0){image_xscale = sign(_hspd)}
```

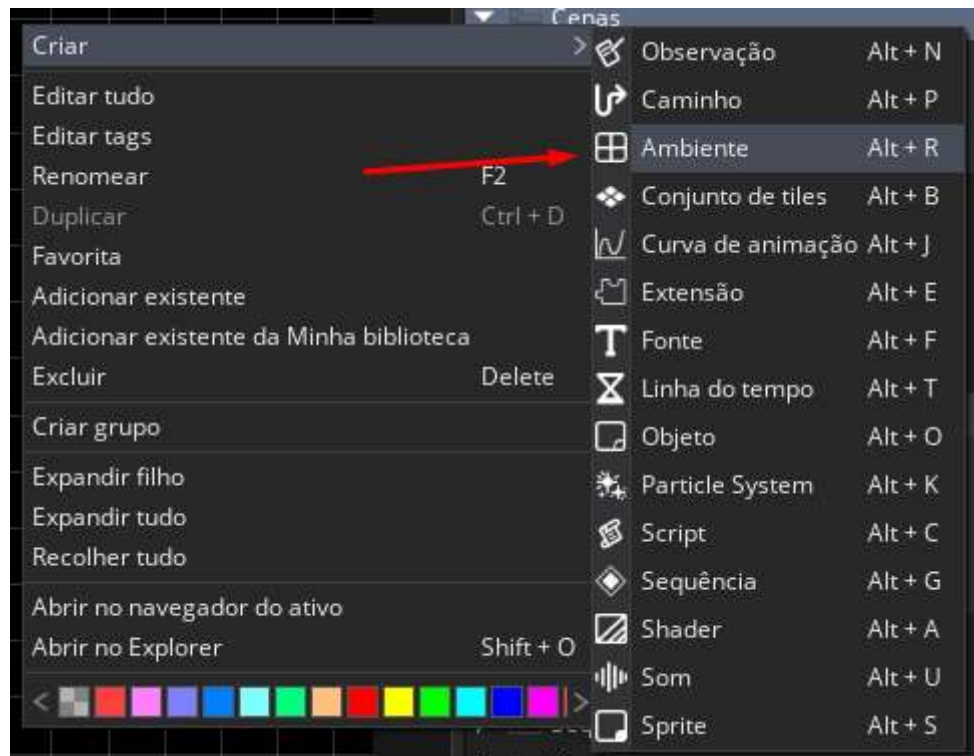
```
if alimento_coletado=3
```

```
{
```



```
room_goto_next()
}
```

Agora precisamos criar as Telas do nosso jogo, que aqui são chamadas de Cenas. Crie três ambientes na pasta Cenas, conforme a imagem abaixo:

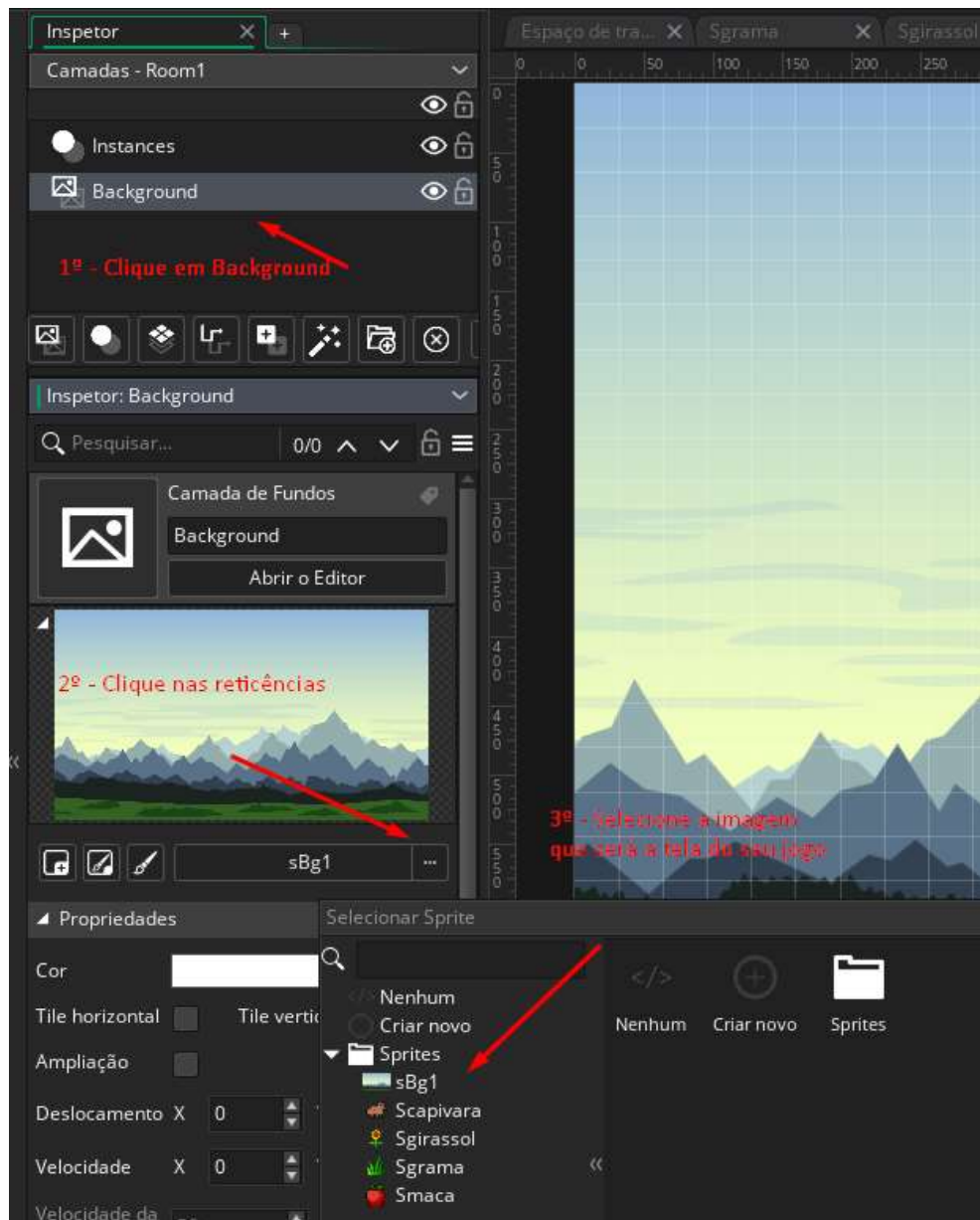


Em seguida a pasta Cenas ficará com os três Ambientes, conforme a imagem abaixo:

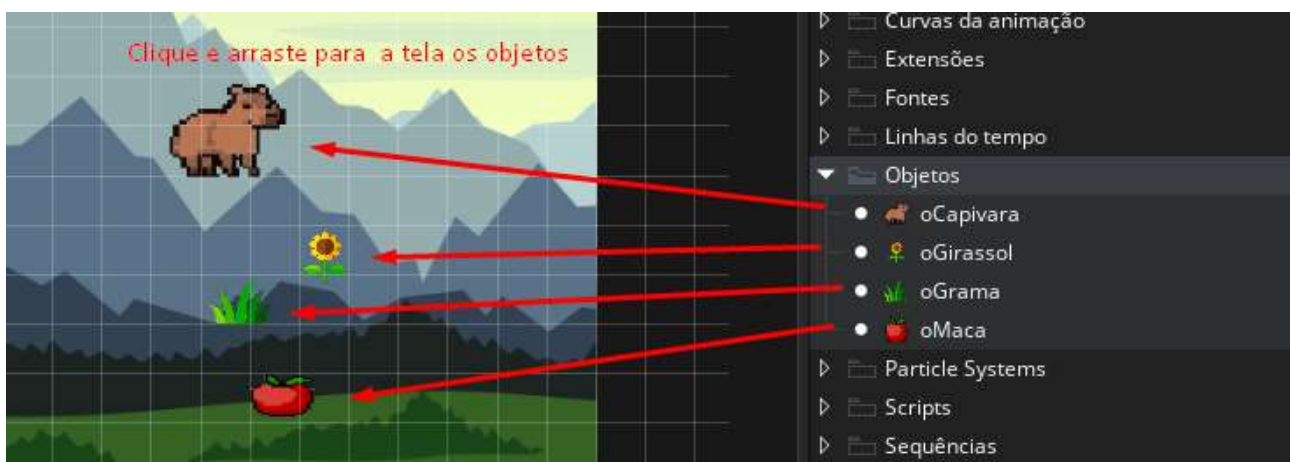


Com o ambiente selecionado mude o fundo clicando em Background, selecione o botão “sem sprite”, selecione uma sprite de fundo e aperte Ok, conforme a imagem abaixo:

Com o



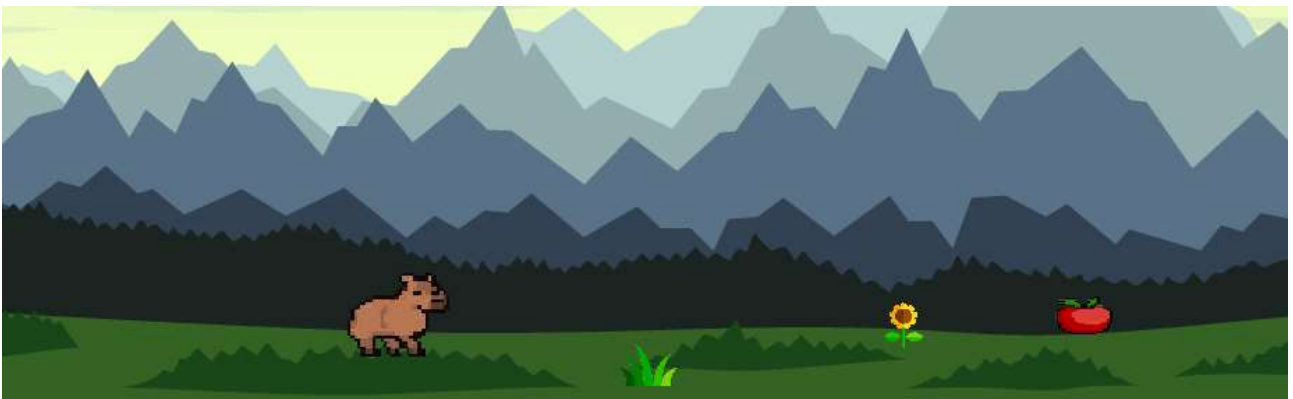
Background já com a imagem de fundo inserida no passo acima, arraste os objetos para as cenas e jogue o jogo.



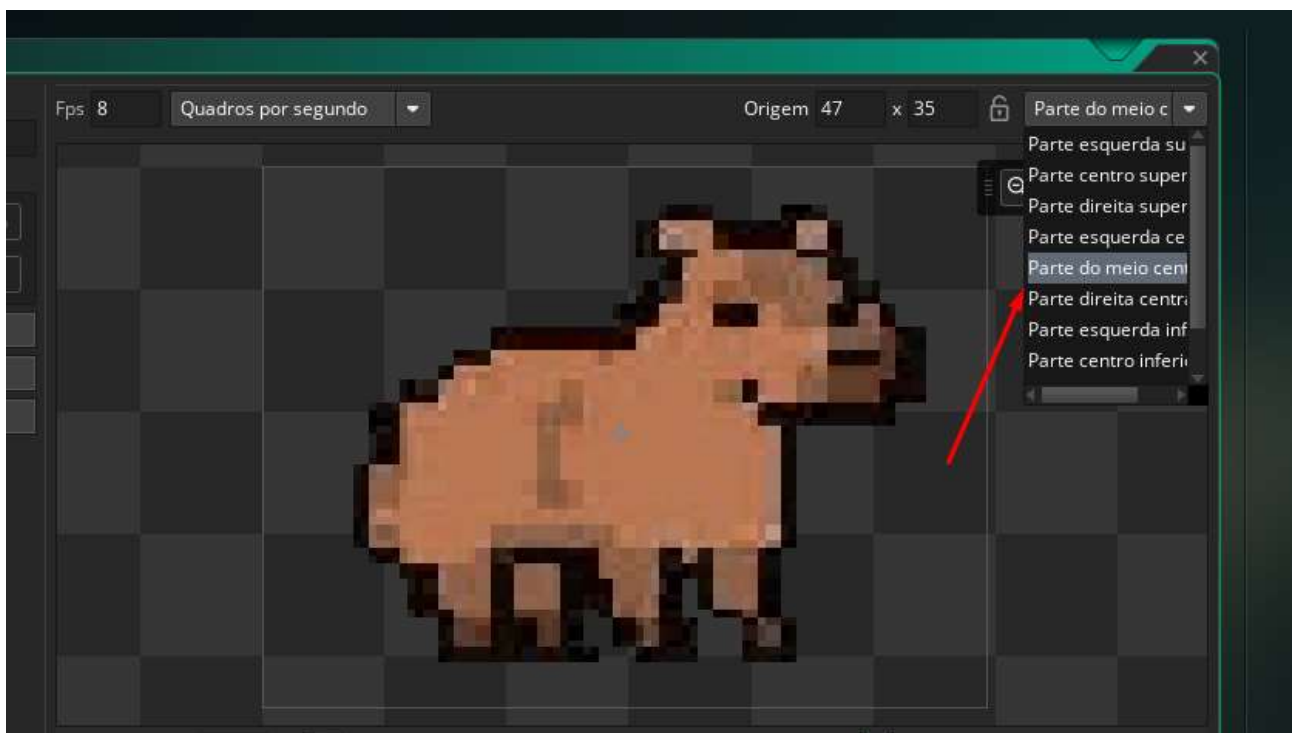
Para rodar o jogo, clique no ícone abaixo:



Após o Play, o jogo será iniciado. Controlando a Capivara toque nos três objetos para a tela fechar automaticamente o jogo:

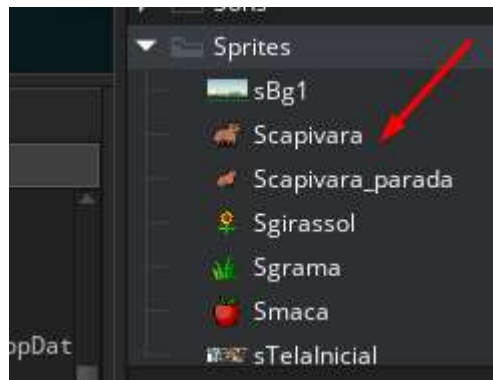


Depois vamos centralizar o ponto de origem do Sprite da Capivara, acessando a opção abaixo:

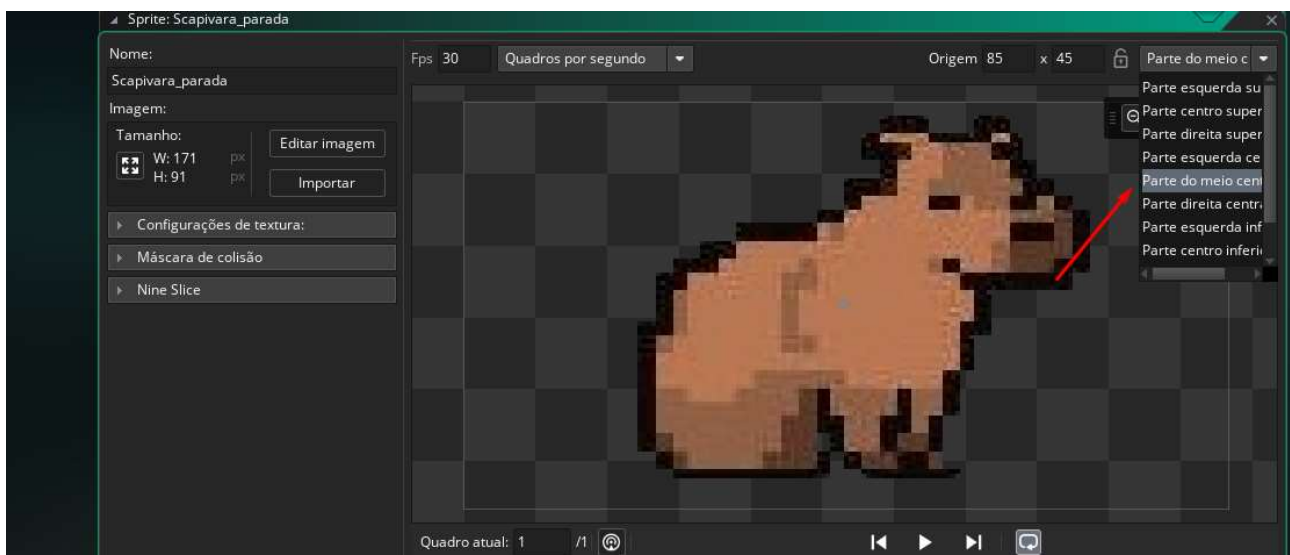


Adicionando o Sprite da Capivara Parada:

Crie uma nova sprite da Capivara, só que agora uma única imagem, simulando que a Capivara está parada. Clique em importe, entre na pasta sprites, acesse a pasta que contém os seus frames e selecione uma das imagens do personagem parado, como visto anteriormente:



Nesta nova Sprite, Agora deixe o ponto de origem para parte do meio central e modifique a máscara de camada seguindo o exemplo abaixo:

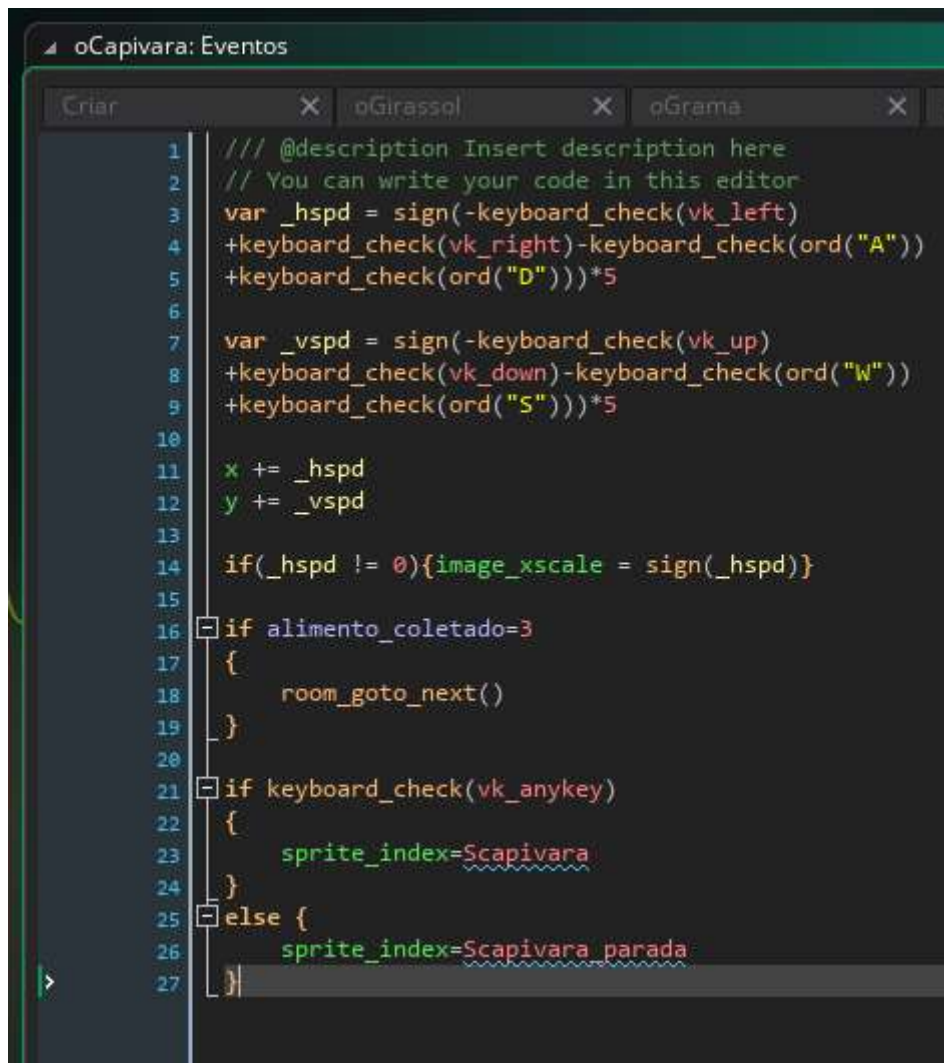


Agora troque a sprite do objeto do personagem que estava andando pelo nosso novo sprite parado:



Para fazer que a Capivara ande somente no acionar das teclas ASDW, acrescente uma condição na etapa do personagem que verifica qualquer tecla pressionada, se for verdade ative a função `sprite_index=nome da sprite andando` senão ative a função `sprite_index=nome da sprite parado`.

Na última linha da etapa, adicione o seguinte código, conforme a imagem:

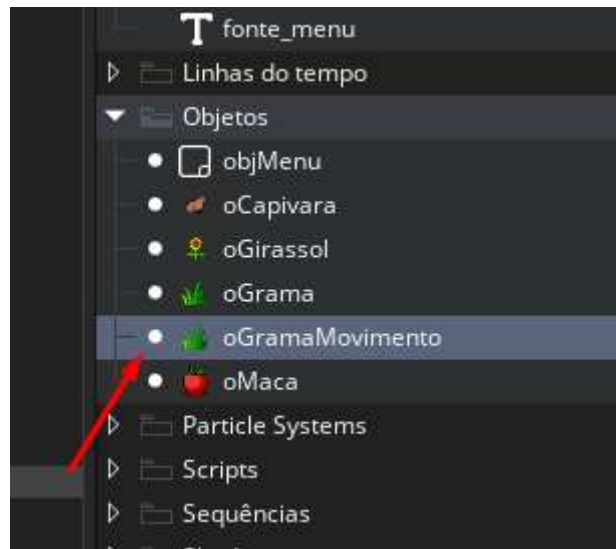


```
1  /// @description Insert description here
2  // You can write your code in this editor
3  var _hspd = sign(-keyboard_check(vk_left)
4  +keyboard_check(vk_right)-keyboard_check(ord("A"))
5  +keyboard_check(ord("D")))*5
6
7  var _vspd = sign(-keyboard_check(vk_up)
8  +keyboard_check(vk_down)-keyboard_check(ord("W"))
9  +keyboard_check(ord("S")))*5
10
11  x += _hspd
12  y += _vspd
13
14  if(_hspd != 0){image_xscale = sign(_hspd)}
15
16  if alimento_coletado==3
17  {
18      room_goto_next()
19  }
20
21  if keyboard_check(vk_anykey)
22  {
23      sprite_index=Scapivara
24  }
25  else {
26      sprite_index=Scapivara_parada
27  }
```

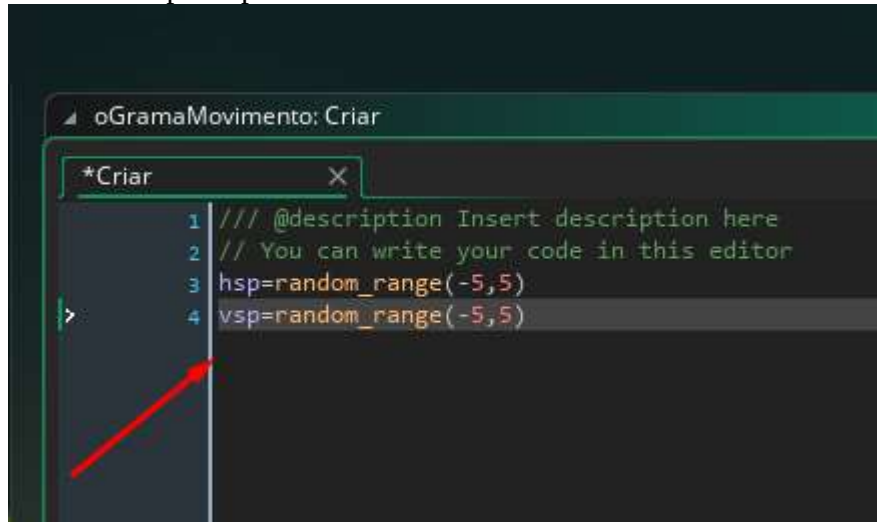
Código acima:

```
if keyboard_check(vk_anykey)
{
    sprite_index=Scapivara
}
else {
    sprite_index=Scapivara_parada
}
```

O próximo passo é deixar que os alimentos na tela se locomovam de forma aleatória. Para isso vamos duplicar a grama, pois esse objeto duplicado vai se movimentar sozinho. Clique com o botão direito nele e clique em duplicar. Logo em seguida renomeie para oGramaMovimento e clique duas vezes para abrir suas ações

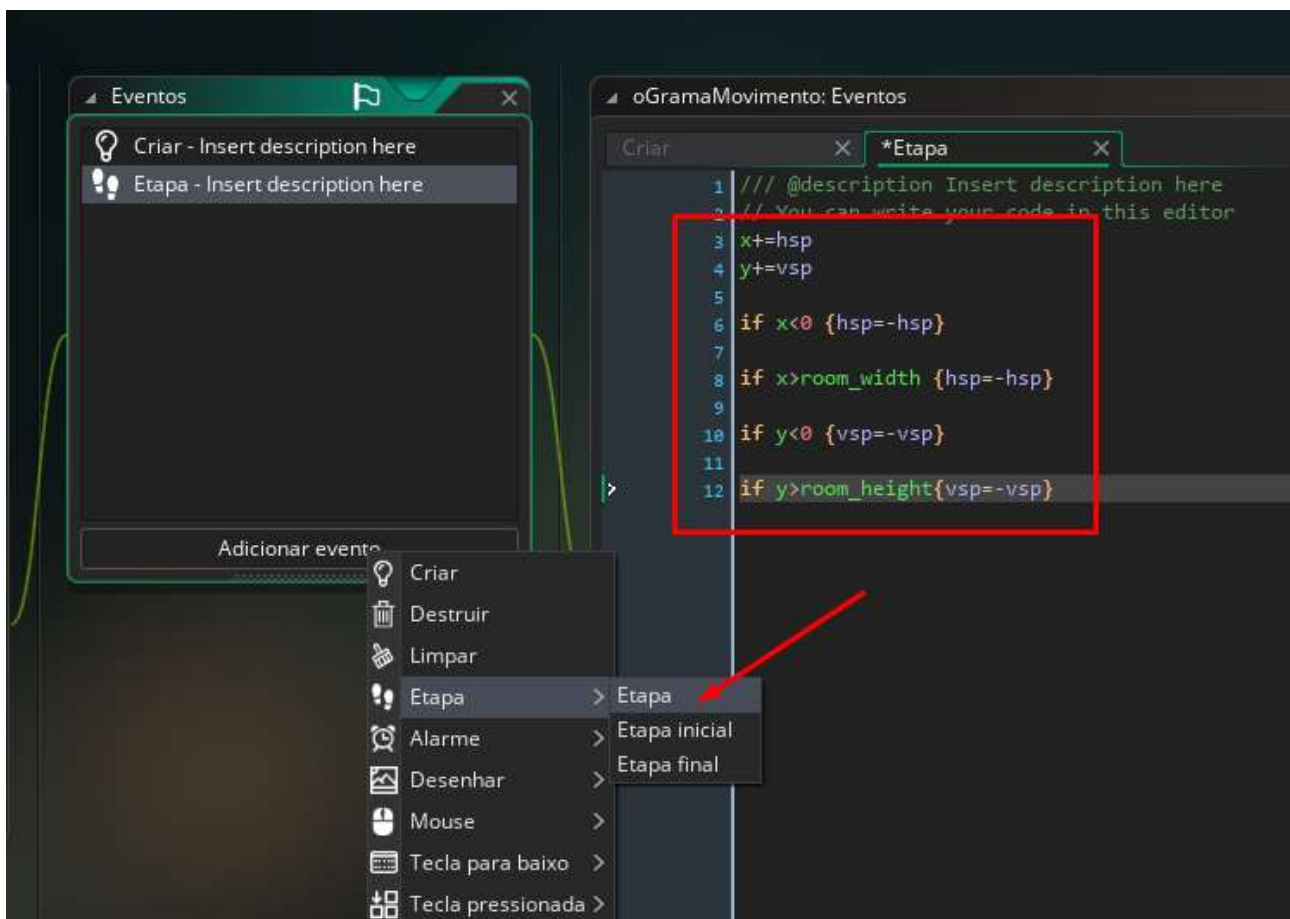


Com o objeto oGramaMovimento aberto vamos ativar a ação de criar para adicionar valores randômicos nas variáveis hsp e vsp



```
1 /// @description Insert description here
2 // You can write your code in this editor
3 hsp=random_range(-5,5)
4 vsp=random_range(-5,5)
```

Agora vamos ativar o evento de etapa e fazer os eixos x e y do oGramaMovimento ganharem velocidade atribuindo hsp e o vsp a eles. Dentro dos ifs vamos verificar se o objeto está saindo da tela, se sim ele precisa voltar para ela novamente perdendo seus valores de velocidade:



```
1 /// @description Insert description here
2 // You can write your code in this editor
3 x+=hsp
4 y+=vsp
5
6 if x<0 {hsp=-hsp}
7
8 if x>room_width {hsp=-hsp}
9
10 if y<0 {vsp=-vsp}
11
12 if y>room_height{vsp=-vsp}
```

Adicionar evento

- Criar
- Destruir
- Limpar
- Etapa
- Alarme
- Desenhar
- Mouse
- Tecla para baixo
- Tecla pressionada

Etapa

- Etapa
- Etapa inicial
- Etapa final