

## Page

var page = new Page(numero da página)

obs: a página inicia a partir da página zero

## Imagem

var imagem1 = new Imagem(id,source,posição x, posição y, comprimento, altura)

Uso de events e actions na class imagem

imagem1.events //define uma ação como clicar, arrastar, passar o mouse

ex:

imagem1.events.aoClicar(um metodo da classe action,parametros...)

imagem1.events.aoClicar(actions.checaValorExibeLabel,item, pagina que desejo inserir,label caso seja igual, label caso seja diferente)

Ao clicar o item será testado e o label exibido.

- item: item que desejo testar
- page: pagina que desejo inserir o label
- label1: label caso seja igual
- label2: label caso seja diferente

imagem1.events.aoClicar(actions.exibeMsg, msg1)

Ao clicar a action exibir a msg passada.

- msg1: mensagem que desejo que seja exibida.

imagem1.events.aoClicar(actions.mudarValor, item, valor)

- item: item que desejo alterar o valor.
- valor: valor que desejo que seja inserido no item.

imagem1.events.aoClicar(actions.irParaPagina,number)

- number: número da página que desejo inserir

imagem1.events.aoClicar(actions.checaValorMudadePagina,item, value, numberPage)

- item: item que desejo checar
- valor: valor que quero comparar com o do item
- numberPage: número da pagina que quero ir

`imagem1.events.aoClicar(actions.incrementar, item)`

- item: item no qual desejo que seja incrementado um número

`imagem1.events.aoClicar(actions.decrementar,item)`

- item: item no qual desejo que seja decrementado um número

`imagem1.events.aoClicar(actions.exibirLabel, page, label1)`

- page: que desejo inserir o label ao clicar
- label1: label a ser exibido quando imagem1 é clicada

`imagem1.events.aoClicar(actions.exibirMsg, msg)`

- msg: msg a ser exibida quando imagem1 é clicada.

`imagem1.events.aoClicar(actions.tocarAudio, idSound)`

- idSound: id do audio pertecente aquela cena.

`imagem1.events.aoClicar(actions.verdadeiroMudarImg, imagem, value , item)`

- item: se item for "true"
- imagem: imagem mudarar seu src para o indicado por value
- value: src que vai substituir o da img

## Label

`var text = new Label(id,texto a ser escrito,posição x,posição y)`

`text.setFont("30px Arial") //define o tamanho da fonte`

`text.setColor("green") //define a cor da fonte`

obs: para quebra de linha use "\n "

## Item

- A classe item serve para guarda valores para que sejam tratado durantes os eventos ou sejam usado para teste.

`var key = new Item(valor que desejo iniciar)`