

Desenvolvimento de Jogos

6 - Configurando Layouts e criando elementos de fim de jogo

1. Acesse a ferramenta através do link <https://www.construct.net>. Clique no botão “Launch Construct 3” e depois no botão “Launch the Guided Tour” e depois escolha a opção “Agora não obrigado”.
2. Na tela inicial clique em Abrir -> Arquivo e escolha o arquivo criado na Aula 5. Caso você não tenha esse arquivo da aula passada ela está disponível no Sistema Acadêmico.
3. Vamos fazer uma nova Tela de Fim de Jogo (Game Over). Para isso faça os seguintes passos:
 - a. No lado direito da ferramenta estão as pastas e arquivos do Projeto. Procure a pasta “Layouts”, clique com o botão direito e escolha “Adicionar Layout”;
 - b. Em seguida selecione a opção “Adicionar folha de eventos” para acrescentar também uma nova folha de eventos para esse layout;
 - c. Por fim renomeie o novo layout para “Game Over” e a nova folha de eventos para “Eventos – Game Over”;
 - d. Neste novo layout (Game Over) dê dois cliques em qualquer parte e selecione a opção de Sprite e clique novamente em qualquer lugar da tela;
 - e. Na tela do editor de animações, selecione a opção de carregar imagem e escolha a imagem da Game Over e feche o editor de animações;
 - f. Redimensione a imagem para que ela fique do tamanho do layout (ou um pouco maior);
 - g. Vamos configurar os eventos desse novo layout:
 - i. Clique na folha de eventos “Eventos – Game Over”;
 - ii. Insira um sprite com um botão de “Continuar” sempre lembrando de renomear os sprites;
 - iii. Crie um evento de “Mouse -> Ao clicar em objeto” e selecione o sprite que acabou de inserir. Coloque as ações de “Sistema -> Ir para o Layout” e selecione o Layout 1 e também a ação de “Sistema -> Definir valor” colocando a variável pontos para o valor 0;
 - iv. Agora clique a “Folha de Eventos 1” e procure o evento quando o inimigo colide com o jogador e veja que não precisamos mais mostrar a “imagem do Game Over” podendo ser deletada essa ação.
 - v. Também precisamos colocar um evento que mostre a tela de Game Over quando o jogador morrer. Para isso, no mesmo lugar onde você acabou de excluir a ação crie uma nova ação de “Sistema -> Ir para o Layout” e selecione “Game Over”;
 - h. Agora vamos testar para ver se quando o jogador morre aparece a tela de Game Over e se apertar o botão de continuar começamos o jogo de novo;

4. Vamos criar um Sprite para o Portal e um Texto que irão aparecer depois que o jogador conseguir uma pontuação específica no jogo. Quando o jogador chegar neste portal o jogo acaba.
- Clique na aba “Layout 1”;
 - Dê dois cliques na área cinza fora do layout e escolha o objeto Sprite e clique novamente em qualquer lugar da tela;
 - Na tela do editor de animações, selecione a opção de carregar imagem e escolha a imagem do Portal e feche o editor de animações;
 - Redimensione a imagem para que ela fique um pouco maior do que a imagem da explosão;
 - Coloque o nome de “portal”;
 - Vamos criar um texto também que mostre quando o portal aparecer (estiver aberto).
 - Dê dois cliques em qualquer parte do layout e escolha o objeto Texto; clique novamente em qualquer lugar da tela;
 - Posicione o texto bem embaixo da escrita “Pontuação”;
 - Coloque o nome de “textoPortal”;
 - Coloque o comportamento de “Ancora”;
 - E no texto escreva “O Portal está aberto!”, colocando da mesma cor e tamanho do que os outros textos do jogo;
 - Em propriedades, desmarque a opção de “Visibilidade inicial”.
 - Agora vamos colocar os eventos para fazer aparecer o portal:
 - Clique na folha de eventos “Folha de Eventos 1”;
 - Adicione um evento de “Sistema -> Comparar Variável” e coloque a variável “pontos” igual a 5 (depois você pode aumentar). Clique com o botão direito do mouse na parte cinza mais escura desse evento e escolha a opção “Adicionar -> Adicionar outra condição”, escolha “Sistema -> Ativar uma vez enquanto verdadeiro”. Vamos colocar 2 ações nesse evento:
 - Adicione a ação “Sistema -> Criar objeto” e escolha o objeto portal, posição random(400) em X e random(400) em Y (pode ser mudado depois);
 - Adicione a ação “textoPortal -> Definir visibilidade” para visível;
5. Vamos acrescentar também uma Tela de Vitória. Quando o jogador conseguir chegar no portal que aparece para terminar o jogo (fase). Para isso faça os seguintes passos:
- No lado direito da ferramenta estão as pastas e arquivos do Projeto. Procure a pasta “Layouts”, clique com o botão direito e escolha “Adicionar Layout”;
 - Em seguida selecione a opção “Adicionar folha de eventos” para acrescentar também uma nova folha de eventos para esse layout;
 - Por fim renomeie o novo layout para “Tela de Vitória” e a nova folha de eventos para “Eventos – Tela de Vitória”;
 - Neste novo layout (Tela de Vitória) dê dois cliques em qualquer parte e selecione a opção de Sprite e clique novamente em qualquer lugar da tela;

- e. Na tela do editor de animações, selecione a opção de carregar imagem e escolha a imagem da Tela de Vitória e feche o editor de animações;
 - f. Redimensione a imagem para que ela fique do tamanho do layout (ou um pouco maior);
6. Agora criamos um evento para quando o jogador encostar no portal chamar a tela de vitória.
 - a. Clique na folha de eventos “Folha de Eventos 1”;
 - b. Crie um evento de “Jogador -> Ao colidir com outro objeto” e selecione o portal;
 - c. Crie uma ação de “Sistema -> Ir para o Layout” e escolha Tela de Vitória;
7. Agora vamos testar para ver se depois de destruir 5 monstros tanto o portal quanto o texto aparecem na tela. Quando o jogador encostar no portal deve aparecer a Tela de Vitória;
8. Veja se todos os layouts funcionam como deveriam, mude os valores que fazem o portal e também onde ele vai aparecer. Se quiser, pode acrescentar outros itens (textos, layouts e etc.).
9. Salve seu projeto em: Menu -> Projeto -> Salvar como -> Baixar uma cópia, colocando o nome de “Aula 6 – [seu nome]”.