

- *Global constant número* **SecondsPerObstacle** = 1
- *Global constant número* **JumpStrength** = 500
- *Global constant número* **SCROLLSPEED** = 300 *// in pixels per second*
- *Global número* **Score** = 0
- *Global número* **Record** = 0
- *Global booleana* **End** = falso
- *Global string* **Recordista** = ""

Start

Sistema	Ao iniciar layout
Score...	Definir texto para 0
TiledB...	Definir X para 0
TiledB...	Definir X para 0
Sistema	Definir Score para 0
TopPipe	Destruir
Botto...	Destruir
Bird	Definir vetor Y de Platform para -JUMPSTRENGTH
Bird	Definir o ângulo para 320 graus
Áudio	[Play Surfin Bird com repetição at volume 0 dB (stereo pan 0, tag "som")]
Áudio	Vai para a etiqueta de "" até 2.7 segundos
Áudio	Definir o volume de "som" para -15 dB

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Start'

+ Adicionar a 'Start' ...

Movement

// When we touch (or click) make the bird jump by setting a negative vector Y (as in, suddenly set the vertical speed to upwards).

Touch	Ao início de qualquer toque
Bird	Definir vetor Y de Platform para -JUMPSTRENGTH
Bird	Definir o ângulo para 320 graus

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

// Rotate the bird by 60 degrees per second.

Sistema	A cada tick
Bird	Rotacionar $60 \times dt$ graus no sentido horário

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Movement'

+ Adicionar a 'Movement' ...

Collisions

// End the game if the bird touches any obstacle or leaves the layout.

Bird	Está sobrepondo	TiledBackground2
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Bird	Está sobrepondo	TopPipe
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Bird	Está sobrepondo	BottomPipe
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Bird	Está fora do layout	
Sistema	Definir End para Verdadeiro	
Áudio	Parar ""	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Collisions'

+ Adicionar a 'Collisions' ...

Ending

Sistema	End & Score > Record	
Sistema	Ir para End	
Sistema	Alternar End	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema	End & Score < Record	
Sistema	Ir para Start	
Sistema	Alternar End	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema	End & Score = Record	
Sistema	Ir para Start	
Sistema	Alternar End	

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Ending'

+ Adicionar a 'Ending' ...

Scoring

// The first time each bottom pipe goes past the bird to the left, add 1 to the score - but only do that once per pipe.

Botto...	$X \leq \text{Bird.X}$
Botto...	É Scored
Sistema	Adicionar 1 para Score
Score...	Definir texto para <i>Score</i>
Botto...	Definir Scored para <i>Verdadeiro</i>

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Scoring'

+ Adicionar a 'Scoring' ...

Background

// Keep the backgrounds moving to simulate motion.

TiledB...	$X \leq -560$
TiledB...	Definir X para 0

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

TiledB...	$X \leq -410$
TiledB...	Definir X para 0

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Sistema	A cada tick
Botto...	Definir X para $\text{BottomPipe.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$
TopPipe	Definir X para $\text{TopPipe.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$
TiledB...	Definir X para $\text{TiledBackground2.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$
TiledB...	Definir X para $\text{TiledBackground.X} - \text{SCROLLSPEED} \times dt$

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

// Destroy pipes going off the left of the screen so they don't keep going forever and slow the game down.

TopPipe	$X < -50$
TopPipe	Destruir

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Botto...	$X < -50$
Botto...	Destruir

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Background'

+ Adicionar a 'Background' ...

Obstacle

// At regular intervals create new pipes to avoid.

Sistema	A cada SECONDSPEROBSTACLE segundos
Sistema	Criar objeto TopPipe na camada 0 em $(440, aleatorio(50, -250))$, criar hierarquia: <i>Falso</i> , template: ""
Sistema	Criar objeto BottomPipe na camada 0 em $(440, TopPipe.Y + 750)$, criar hierarquia: <i>Falso</i> , template: ""
Score...	Mover para o topo da camada
Botto...	Definir Scored para <i>Falso</i>

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento a 'Obstacle'

+ Adicionar a 'Obstacle' ...

+ Adicionar ação

+ Adicionar...

Adicionar evento

+ Adicionar...

Você tem 16 eventos restantes

Enquanto estiver logado na edição gratuita do Construct, você poderá usar até 50 eventos em um projeto. [Adquira uma assinatura](#) para desbloquear os recursos completos do Construct.