

ROBLOX

e o Script Secreto



Cap:1

A Varinha do Desenvolvedor



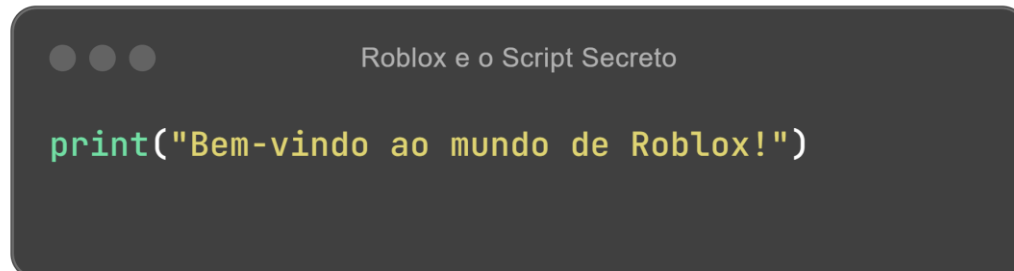
Começando com Scripts

A Varinha do Desenvolvedor

Começando com Scripts

No mundo de Roblox, os scripts funcionam como varinhas mágicas que dão vida aos seus jogos. Assim como Harry precisou de sua varinha em Hogwarts, você precisa do Lua, a linguagem de programação do Roblox Studio, para criar feitiços incríveis (ou melhor, funcionalidades).

O comando mais básico é o **print**. Ele funciona como o feitiço “Lumos” — acende a luz para entender o que está acontecendo. Veja como usar:



```
Roblox e o Script Secreto  
  
print("Bem-vindo ao mundo de Roblox!")
```

Quando você executar isso no Roblox Studio, uma mensagem aparecerá no console. Teste! Essa é a sua primeira magia!

Cap:2

Movendo objetos



Wingardium Leviosa!

Movendo Objetos

Wingardium Leviosa!

Agora que você sabe acender a luz, que tal mover objetos? Em Roblox, podemos usar scripts para isso. Vamos criar um feitiço que faz um bloco se mover quando o jogo é iniciado.

Feitiço em Ação

1. No Roblox Studio, insira uma Part (um bloco).
2. Clique com o botão direito nela e escolha "Insert Object > Script".
3. Cole o código abaixo:

```
local bloco = script.Parent

while true do
    bloco.Position = bloco.Position + Vector3.new(0, 1, 0) -- Sobe 1 unidade no eixo Y
    wait(0.5) -- Aguarda meio segundo
end
```

Este feitiço faz o bloco flutuar como se estivesse sob o efeito de "Wingardium Leviosa". Experimente!

Cap:3

Criando um Botão Mágico



Alohomora!

Criando um Botão Mágico

Alohomora!

Assim como o feitiço "Alohomora" abre portas, podemos criar um botão que faz algo acontecer no jogo. Vamos abrir o caminho para a criatividade!

Fazendo o Botão Funcionar

1. Crie uma "Part" e renomeie-a como "Botao".
2. Adicione um Script ao botão com o seguinte código:

```
local botao = script.Parent

botao.Touched:Connect(function(hit)
    print("Botão ativado por " .. hit.Name)
end)
```

Quando algo tocar o botão, ele registrará no console o nome do objeto que o ativou. Teste com um personagem ou outro objeto.

Cap:4

Criando um Jogo de LuZes



Lumos e Nox!

Criando um Jogo de Luzes

Lumos e Nox!

Vamos criar um feitiço que liga e desliga uma luz em resposta a um comando.

Passo a Passo

1. Adicione uma "Part" e insira um PointLight dentro dela.
2. Anexe o seguinte script na "Part":

```
local luz = script.Parent.PointLight
local ativado = true

while true do
    luz.Enabled = ativado
    ativado = not ativado -- Alterna entre ligado e desligado
    wait(1) -- Aguarda 1 segundo
end
```

Com isso, a luz vai piscar continuamente, como um feitiço "Lumos" seguido de "Nox". Imagine quantos efeitos legais você pode criar com isso!

Te vejo na Próxima Jornada...



Agora que você deu seus primeiros passos no universo mágico da programação para Roblox, está pronto para criar seus próprios feitiços. Assim como Harry precisou praticar para derrotar Voldemort, você precisa continuar explorando e testando seus scripts para se tornar um verdadeiro Mestre Jedi... opa, quer dizer, Feiticeiro Robloxiano!