



GAMES TEEN

Este material é de propriedade de Bichiatto & Barros Serviços LTDA-ME, CNPJ 24.445.753/0001-79, com nome fantasia Grupo Oportunidade®, registrada no INPI (www.inpi.gov.br) sob nº 911246843 e 911246908. Nenhuma parte desta publicação, incluindo projeto gráfico e ilustrações, poderá ser reproduzida ou transmitida por qualquer meio, seja ele eletrônico, fotográfico, mecânico, fotocópia ou outros. Todos os logotipos e telas empregados, os sites acessados na Internet e impressos nesta apostila são produtos exclusivos e de total propriedade de seus criadores, utilizados apenas como exemplos, visando ilustrar o conteúdo do curso.





SUMÁRIO

AULA 1	8
INTRODUÇÃO AOS JOGOS	8
INTRODUÇÃO	9
SOBRE JOGOS E JOGOS INDEPENDENTES	9
O QUE É O GAME MAKER?	11
CRIANDO CONTA YOYO GAMES.....	12
VERSÕES DO GAME MAKER.....	17
INSTALANDO O GAME MAKER.....	19
AULA 2	24
CONFIGURANDO O GAMEMAKER	24
INTRODUÇÃO	25
CONFIGURAÇÕES INICIAIS.....	25
CRIANDO PRIMEIRO PROJETO	29
ÁREA DE TRABALHO.....	32
SOBRE O GML VISUAL.....	36
PRINCIPAIS PASTAS E FERRAMENTAS	36
SALVANDO O PROJETO	36
VAMOS PRATICAR!.....	38
AULA 3	40
CENAS	40
INTRODUÇÃO	41
SOBRE AS CENAS	41
CAMADAS	41
CAMADAS E PROPRIEDADES DAS CAMADAS.....	45
PROPRIEDADES DA CENA.....	48
POSIÇÕES NA CENA	49
AULA 4	53
SPRITES.....	53
INTRODUÇÃO	54
SOBRE OS SPRITES	54
CRIANDO UM SPRITE	56
EDITAR IMAGEM	58
IMPORTANDO UM SPRITE	63
OPÇÕES DO SPRITE.....	64
VAMOS PRATICAR!.....	67
AULA 5	69



OBJETOS	69
INTRODUÇÃO	70
SOBRE OS OBJETOS	70
CRIANDO UM OBJETO.....	71
NOME DO OBJETO E SPRITE	73
MÁSCARA DE COLISÃO	75
OPÇÕES DO OBJETO	75
EVENTOS.....	76
AULA 6	81
INTRODUÇÃO AO GML VISUAL	81
INTRODUÇÃO	82
INTRODUÇÃO AO GML VISUAL	82
COLOCANDO OBJETO NA CENA.....	91
TESTANDO O JOGO	92
VAMOS PRATICAR!.....	93
AULA 7	95
VARIÁVEL	95
INTRODUÇÃO	96
O QUE É UMA VARIÁVEL?	96
CRIANDO UMA VARIÁVEL.....	98
DESENHANDO UMA VARIÁVEL NA CENA	101
OPERAÇÕES COM VARIÁVEIS	105
AULA 8	107
ESTRUTURA DE DECISÃO	107
INTRODUÇÃO	108
O QUE É UMA ESTRUTURA DE DECISÃO?	108
ONDE SÃO UTILIZADAS AS ESTRUTURAS DE DECISÃO?.....	109
ESTRUTURAS DE DECISÃO NO GAME MAKER.....	109
DESENHANDO RESULTADO NA TELA	114
VAMOS PRATICAR!.....	118
AULA 9	120
IMPORTANDO E CONFIGURANDO SPRITE	120
INTRODUÇÃO	121
IMPORTANDO E CONFIGURANDO SPRITE DO PERSONAGEM	121
CRIANDO E CONFIGURANDO OBJETO DO PERSONAGEM.....	127
COLOCANDO OBJETO DO PERSONAGEM NA SALA	129
CÂMERA SEGUINDO O PERSONAGEM	130
AULA 10	134



MOVIMENTAÇÃO	134
INTRODUÇÃO	135
MOVIMENTAÇÃO	135
CRIANDO VARIÁVEIS DO PERSONAGEM	136
EVENTO: TECLA PARA BAIXO	137
PARANDO ANIMAÇÃO	141
PROJETO 1 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 1)	144
AULA 11	146
TILE	146
INTRODUÇÃO	147
O QUE É TILE?	147
CRIANDO TILE-SHEET DO MAPA	148
CRIANDO MAPA	151
AULA 12	158
COLISÃO E OBSTÁCULOS	158
INTRODUÇÃO	159
COLISÃO E OBSTÁCULOS	159
O QUE É A COLISÃO?	159
IMPORTANDO SPRITE DA COLISÃO	159
CRIANDO OBJETO DA COLISÃO	160
EVENTO: COLISÃO	162
PROJETO 1 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 2)	168
AULA 13	170
INIMIGOS	170
INTRODUÇÃO	171
SOBRE OS INIMIGOS	171
IMPORTANDO SPRITE DO INIMIGO	171
CRIANDO OBJETO DO INIMIGO	174
AULA 14	184
VIDA DO PERSONAGEM	184
INTRODUÇÃO	185
VIDA DO PERSONAGEM	185
INTERFACE DE USUÁRIO	186
EVENTO: DESENHAR GUI (DESENHAR INTERFACE GRÁFICA DE USUÁRIO)	186
PROJETO 1 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 3)	193
AULA 15	195
IMPORTANDO SPRITES	195
INTRODUÇÃO	196
IMPORTANDO SPRITE DAS CHAVES E DO PORTÃO	196



CRIANDO OBJETO DAS CHAVES E O DO PORTÃO	198
COLETANDO CHAVES COM O PERSONAGEM	201
ABRINDO O PORTÃO	205
AULA 16	209
FINALIZANDO O JOGO	209
INTRODUÇÃO	210
IMPORTANDO SPRITES	210
PARTE FINAL DO JOGO	212
MENU E FINAL.....	215
FALAS	219
CONFIGURAÇÕES E PROFUNDIDADE	219
PROJETO 1 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 4).....	222
AULA 17	224
CONFIGURANDO BOTÕES E TELAS	224
INTRODUÇÃO	225
CONFIGURANDO BOTÕES E TELAS	225
CENA INICIAL	230
CENA FINAL.....	233
AULA 18	238
IMPORTANDO SONS.....	238
INTRODUÇÃO	239
IMPORTANDO SONS.....	239
COLOCANDO SONS NOS BOTÕES	241
FALAS, DERROTA E MÚSICA	242
DANO, CHAVES E PORTÃO.....	245
ORGANIZANDO PASTAS.....	246
PROJETO 1 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 5).....	248
AULA 19	250
NOVO PROJETO	250
INTRODUÇÃO	251
INTRODUÇÃO AO GML (GAME MAKER LANGUAGE)	251
NOVO PROJETO.....	251
OLÁ MUNDO!.....	255
DICAS E INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES	259
AULA 20	261
IMPORTANDO SPRITES DO PERSONAGEM	261
INTRODUÇÃO	262
IMPORTANDO SPRITES DO PERSONAGEM	262
CRIANDO E CONFIGURANDO O PERSONAGEM.....	269
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 1).....	271



AULA 21	273
CRIANDO O MAPA.....	273
INTRODUÇÃO	274
CRIANDO O MAPA.....	274
CRIANDO PRIMEIRO MAPA	275
CRIANDO OBJETO DE COLISÃO	277
AULA 22	279
VISUALIZANDO A MOVIMENTAÇÃO	279
INTRODUÇÃO	280
VISUALIZANDO A MOVIMENTAÇÃO	280
O QUE É GRAVIDADE?.....	281
MOVIMENTAÇÃO.....	281
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 2).....	293
AULA 23	295
CRIANDO VARIÁVEIS.....	295
INTRODUÇÃO	296
CRIANDO VARIÁVEIS.....	296
COLISÃO VERTICAL E GRAVIDADE	299
AULA 24	309
COLISÃO HORIZONTAL.....	309
INTRODUÇÃO	310
COLISÃO HORIZONTAL	310
BAÚ E CHAVE	313
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 3).....	320
AULA 25	322
INIMIGO.....	322
INTRODUÇÃO	323
INIMIGO	323
ANALISANDO O INIMIGO.....	326
AULA 26	338
VIDA DO PERSONAGEM.....	338
INTRODUÇÃO	339
VIDA DO PERSONAGEM.....	339
TELA DE DERROTA (TENTAR NOVAMENTE).....	343
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 4).....	350
AULA 27	352
ARMA DO PERSONAGEM	352
INTRODUÇÃO	353
ARMA DO PERSONAGEM.....	353



MENU INICIAL	360
AULA 28	363
CRIANDO FASE DE FOGO	363
INTRODUÇÃO	364
CRIANDO FASE DE FOGO	364
CRIANDO INIMIGO DE FOGO	368
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 5)	374
AULA 29	376
CRIANDO FASE DE GELO	376
INTRODUÇÃO	377
CRIANDO FASE DE GELO (FASE FINAL) E VILÃO FINAL	377
CRIANDO TILE E MAPA	380
SOBRE OS CHEFES	382
AULA 30	388
MOVIMENTAÇÃO E AÇÕES DO VILÃO	388
INTRODUÇÃO	389
MOVIMENTAÇÃO E AÇÕES DO VILÃO	389
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 6)	402
AULA 31	404
CENAS COMPLEMENTARES	404
INTRODUÇÃO	405
CENAS COMPLEMENTARES	405
CENA INICIAL	405
TELA ENTRE FASES	407
CENA FINAL	408
CONTROLES	409
AULA 32	412
SONS NO JOGO	412
INTRODUÇÃO	413
SONS NO JOGO	413
EXPORTANDO PROJETO	418
CONFIGURAÇÕES DO INSTALADOR	419
PROJETO 2 PARA CONCLUSÃO DO CURSO (PARTE 7)	421