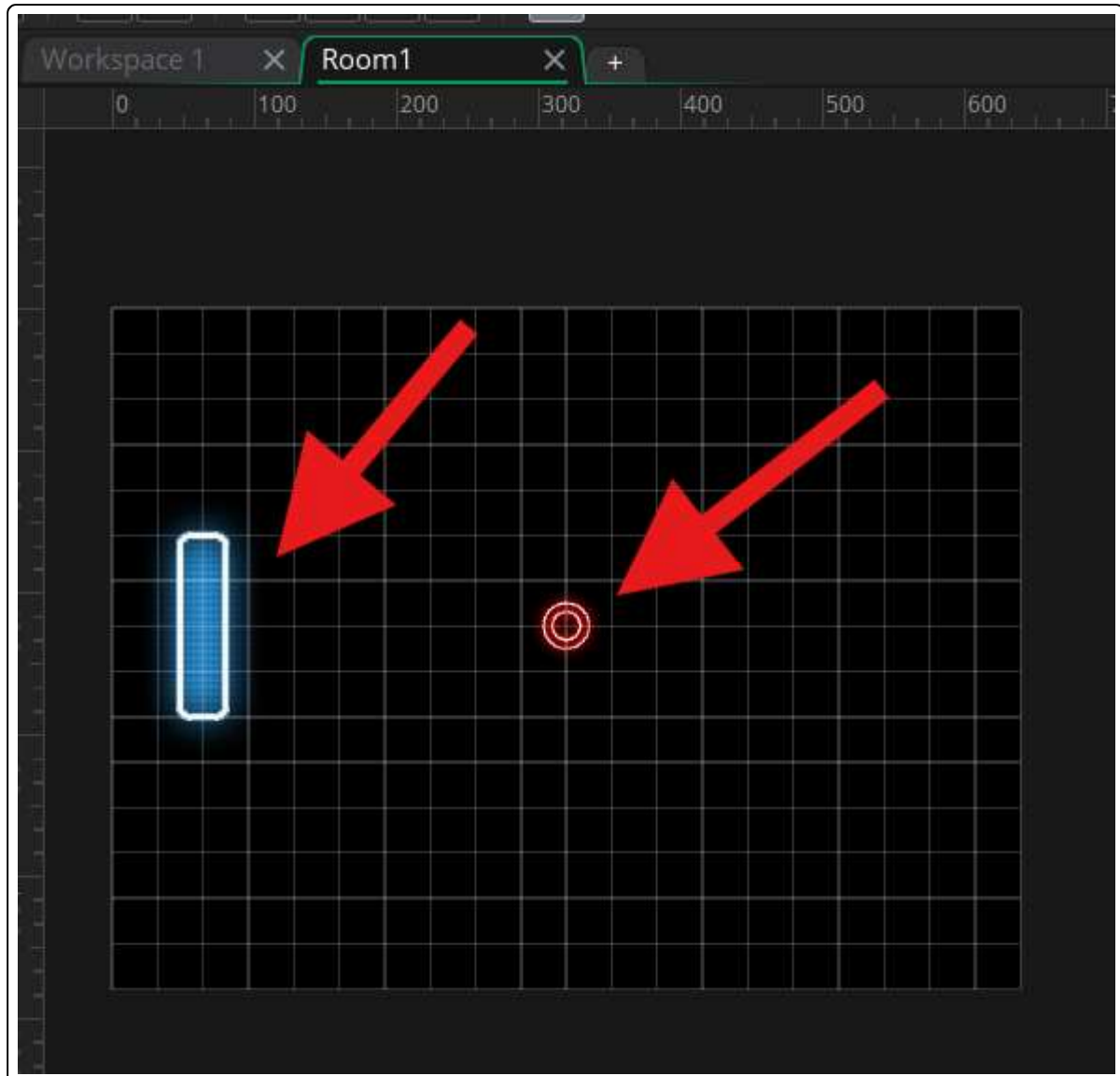
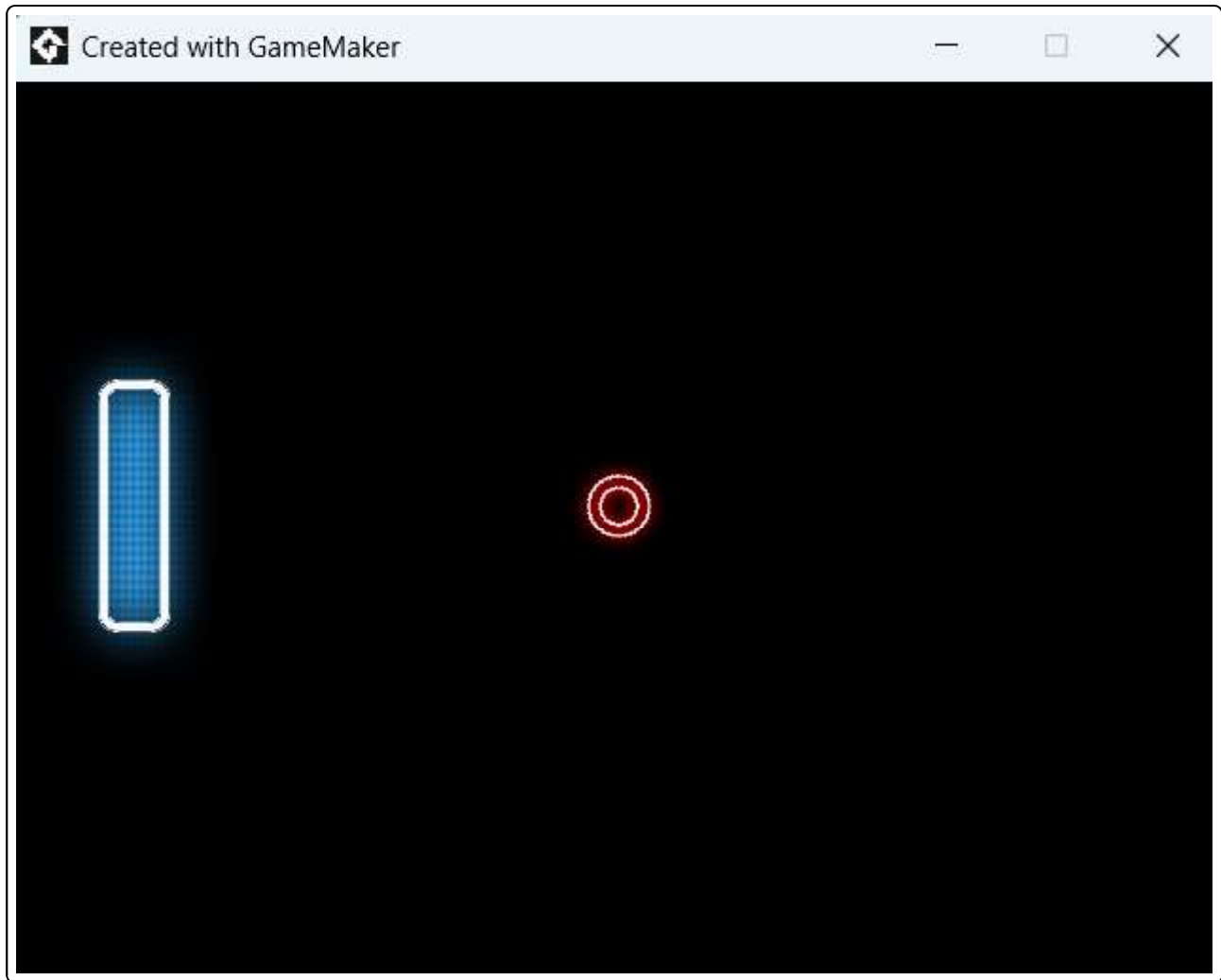


Configurando elementos Room

Agora vamos adicionar os **objetos** na room, **obj_padle** e **obj_ball**, para isso basta arrastar os objetos na room.

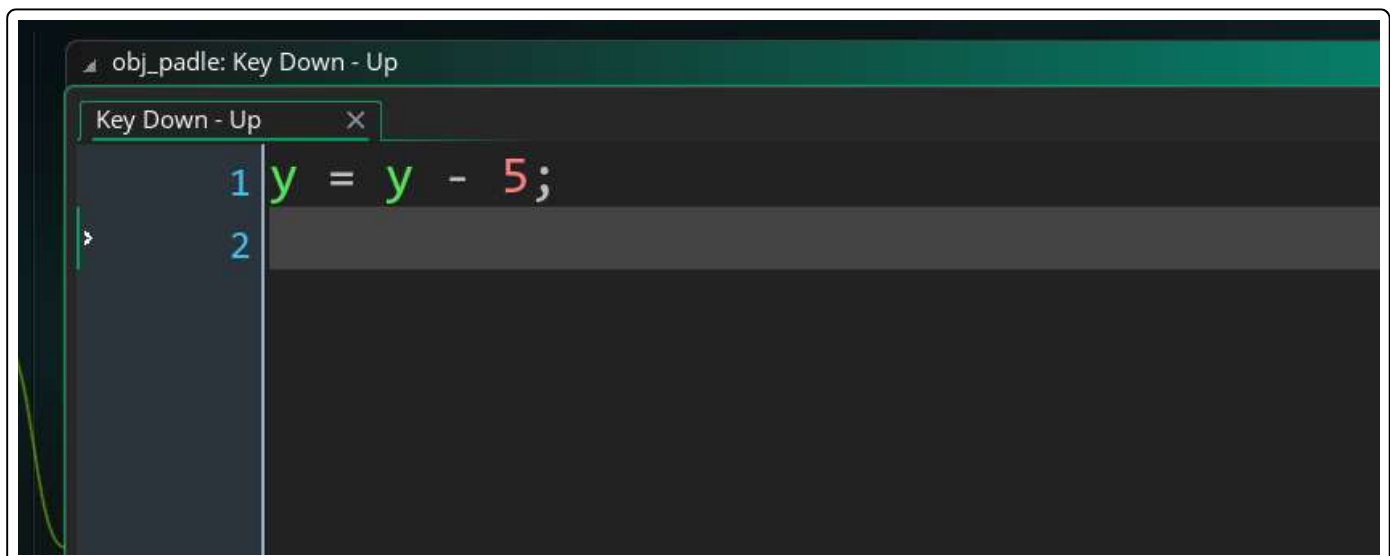
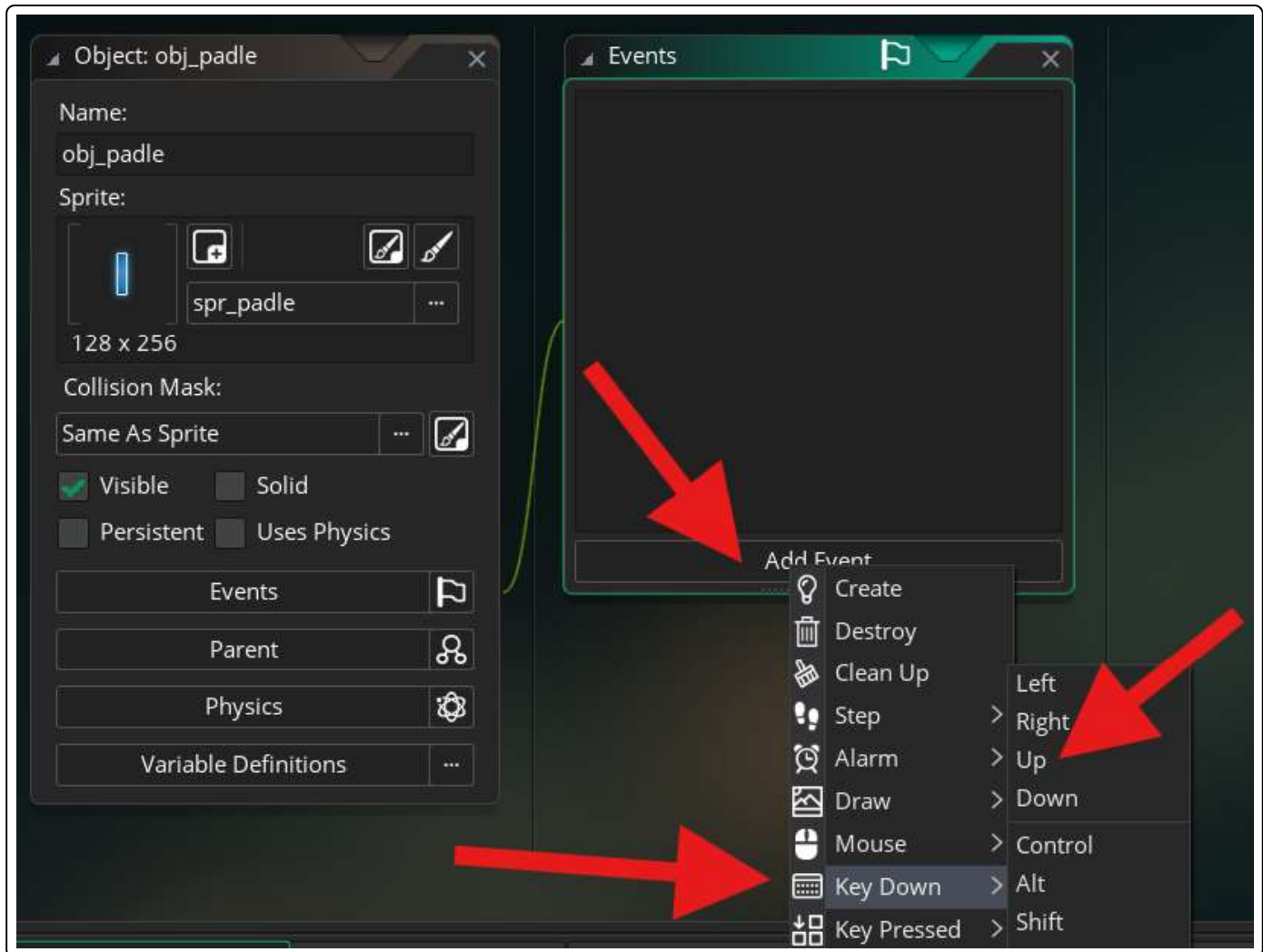


Primeira execução do jogo, chegou o momento de começar a testar nosso jogo, para isso **pressione a tecla F5**

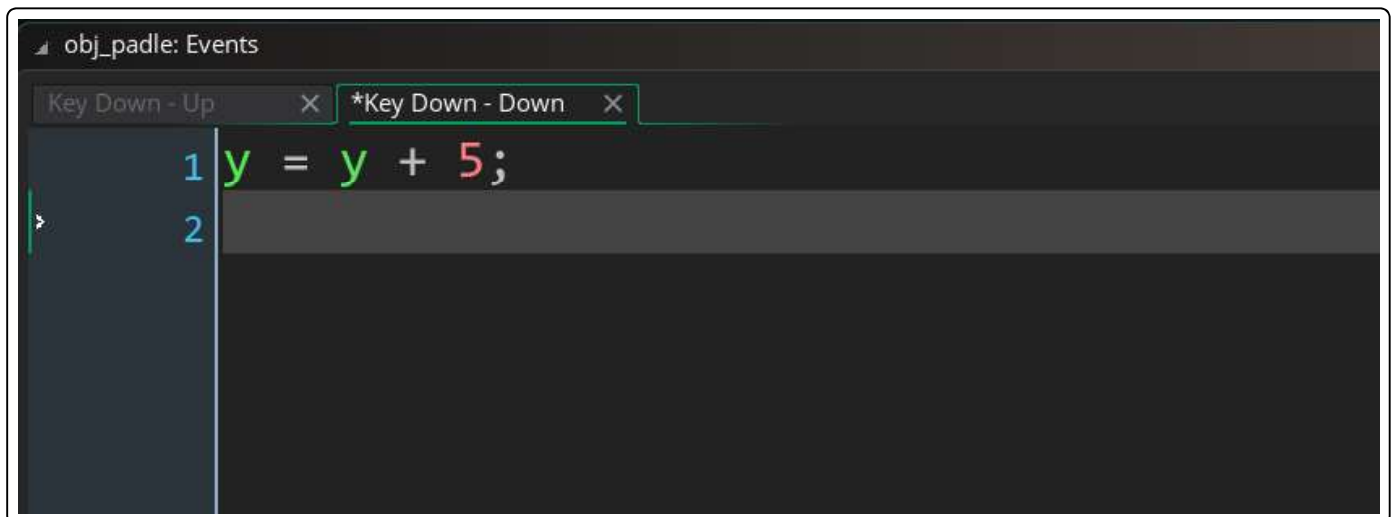
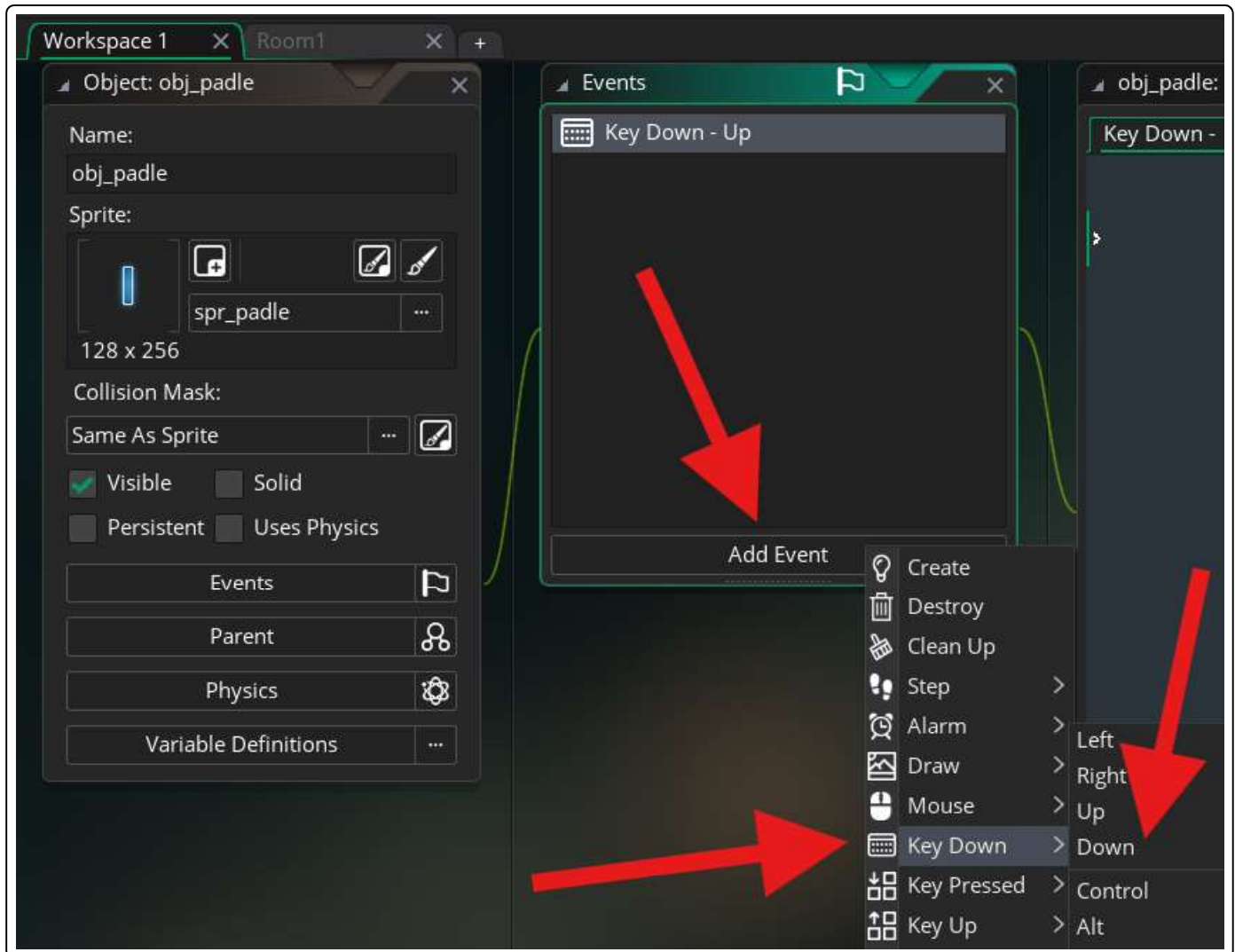


Eventos no Objeto Padle

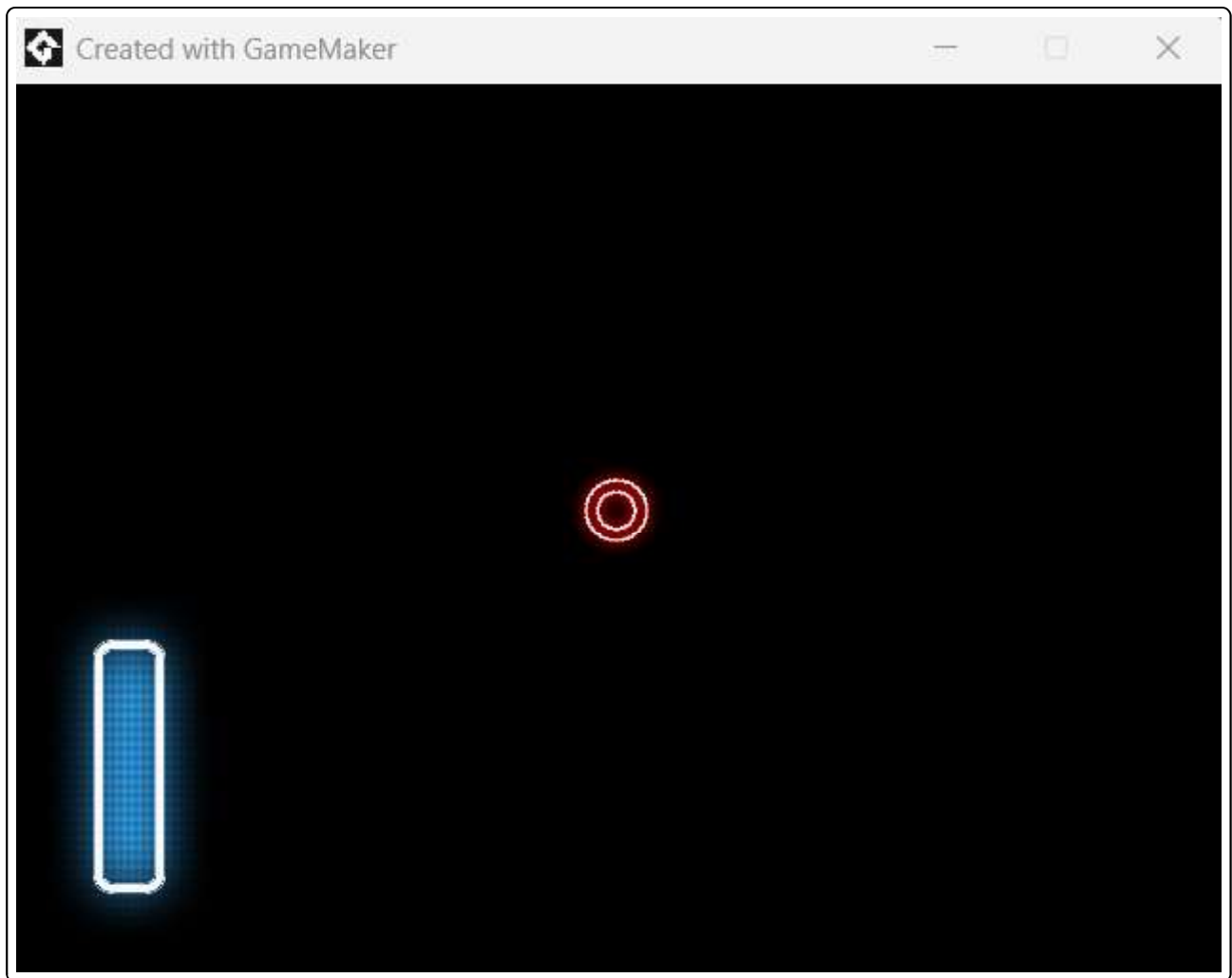
O jogo foi aberto, mas até o momento não tem nenhuma ação, para isso vamos adicionar **eventos** aos **objetos** que estão na room. Abra o objeto **obj_padle** e adicione o evento **Key Down** com **Up** com código abaixo.



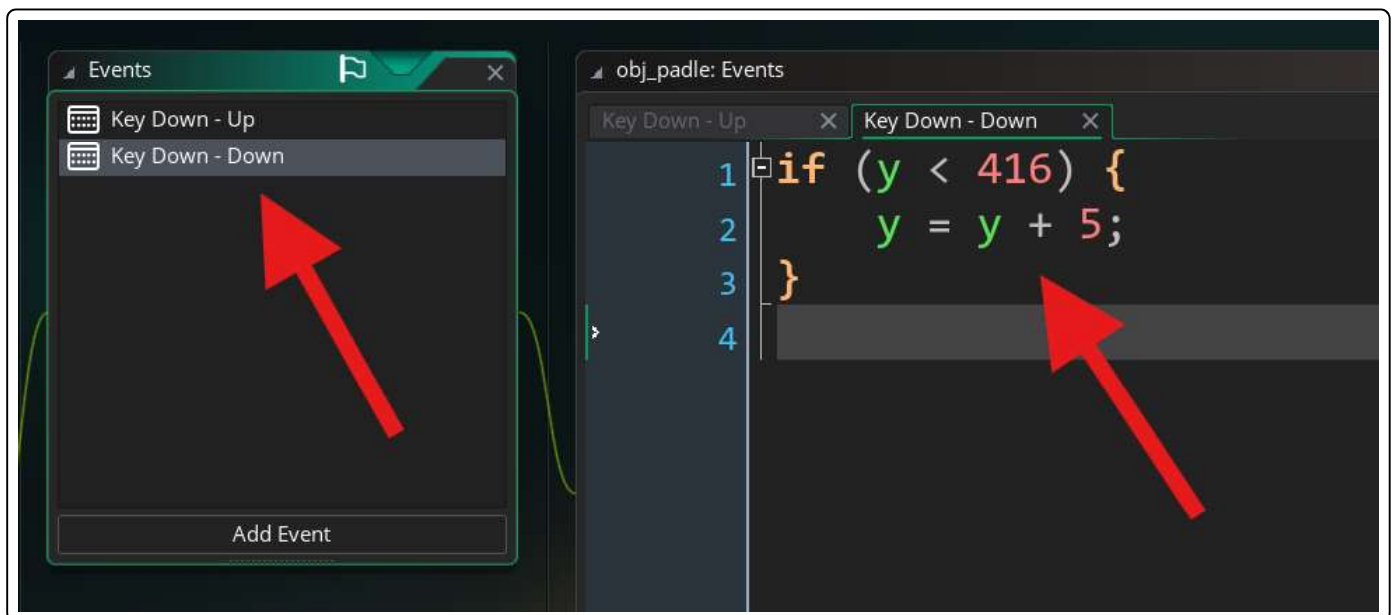
Agora adicione o evento **Key Down** com **Down** com código abaixo.

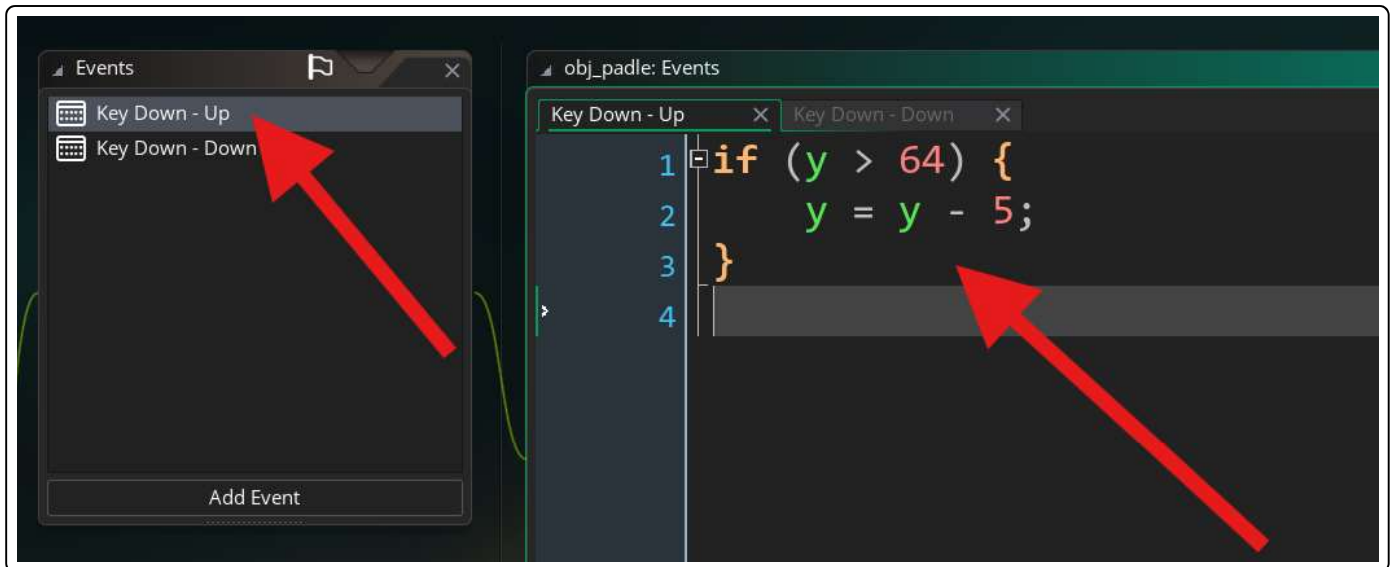


Execute novamente o jogo e use as teclas  e  verifique o que acontece.

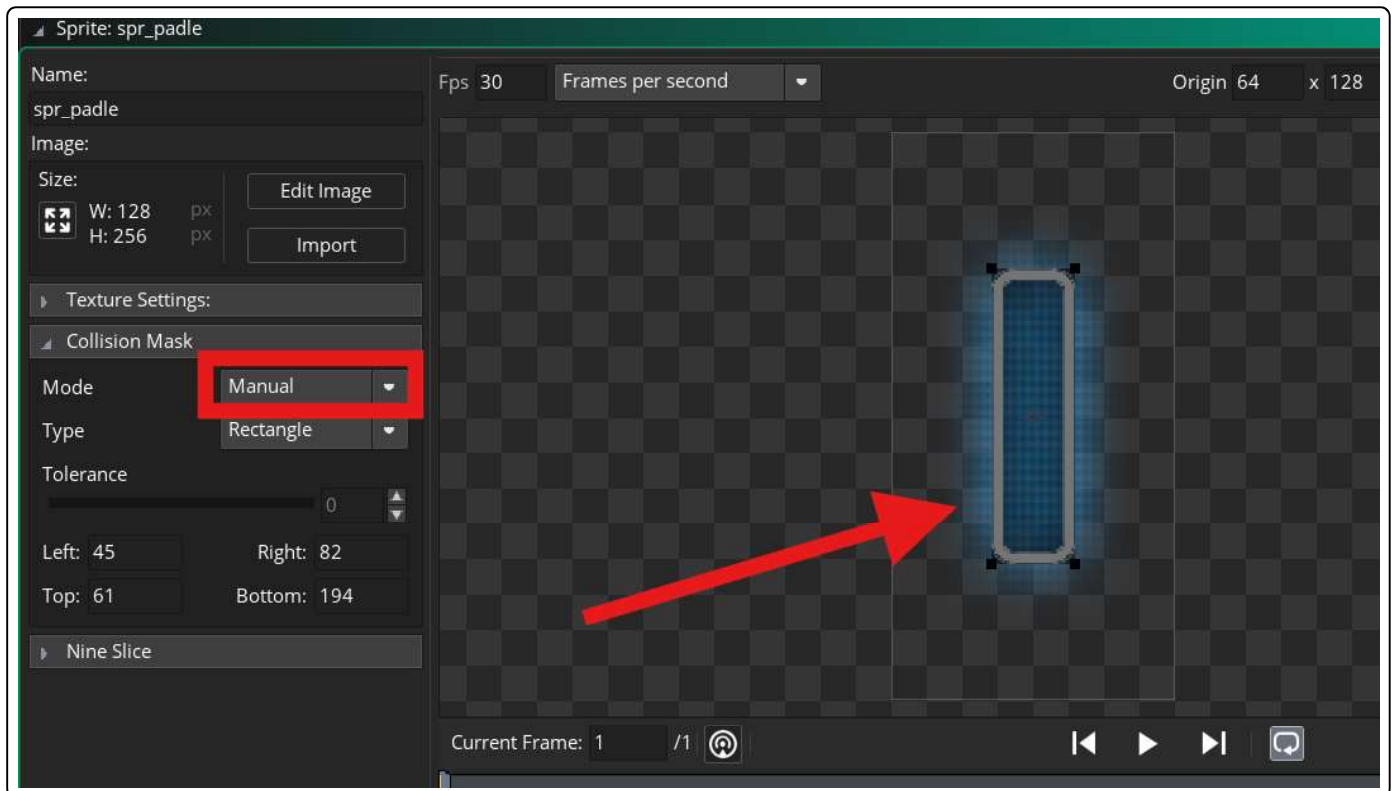


Agora quando movimentamos nossa raquete até o final ela chega a ficar fora da nossa room, precisamos delimitar os eventos de **Up** e **Down**. Para isso atualize o códigos dos eventos:



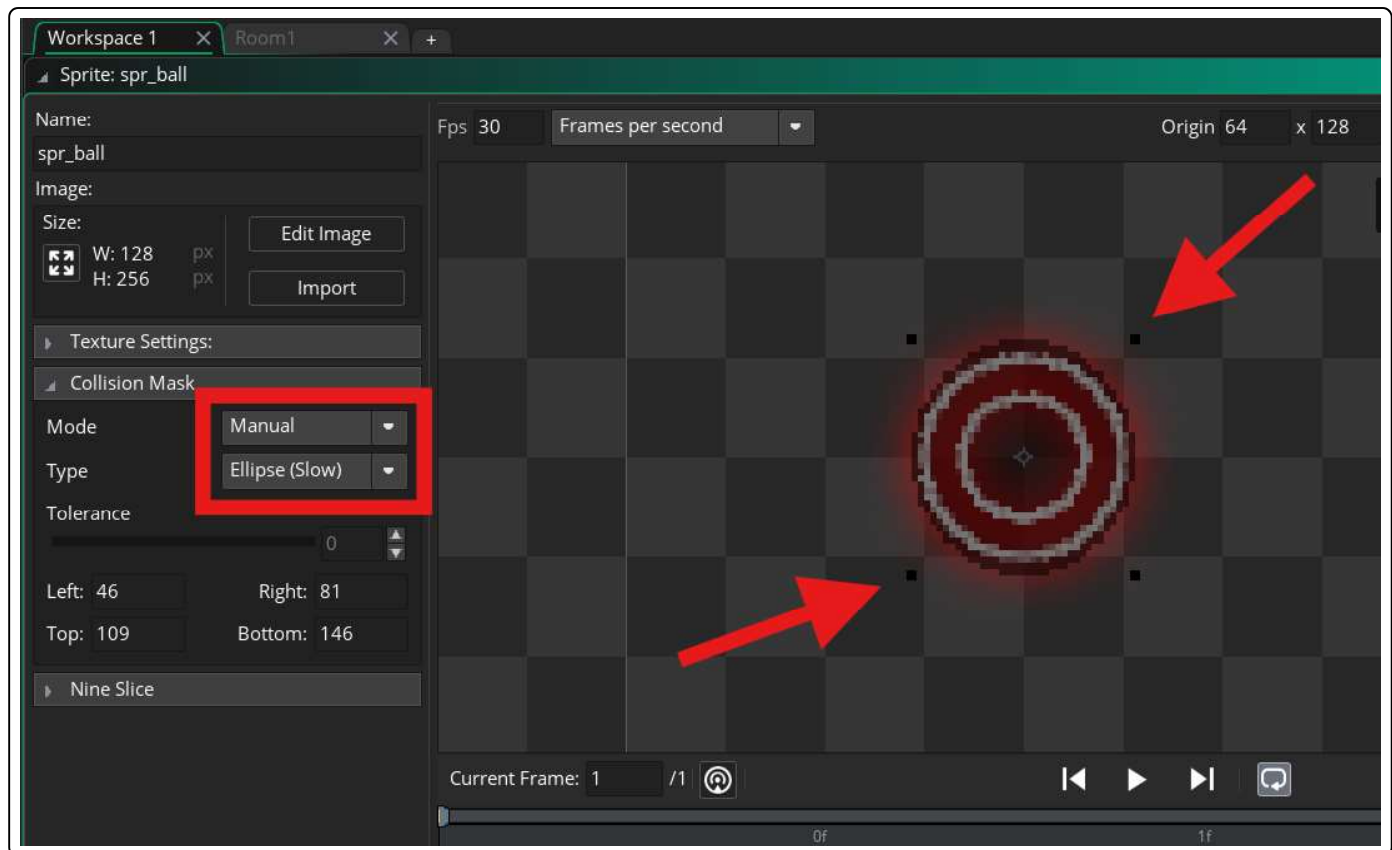


Por último é preciso ajustar a máscara de colisão do **spr_padle**.

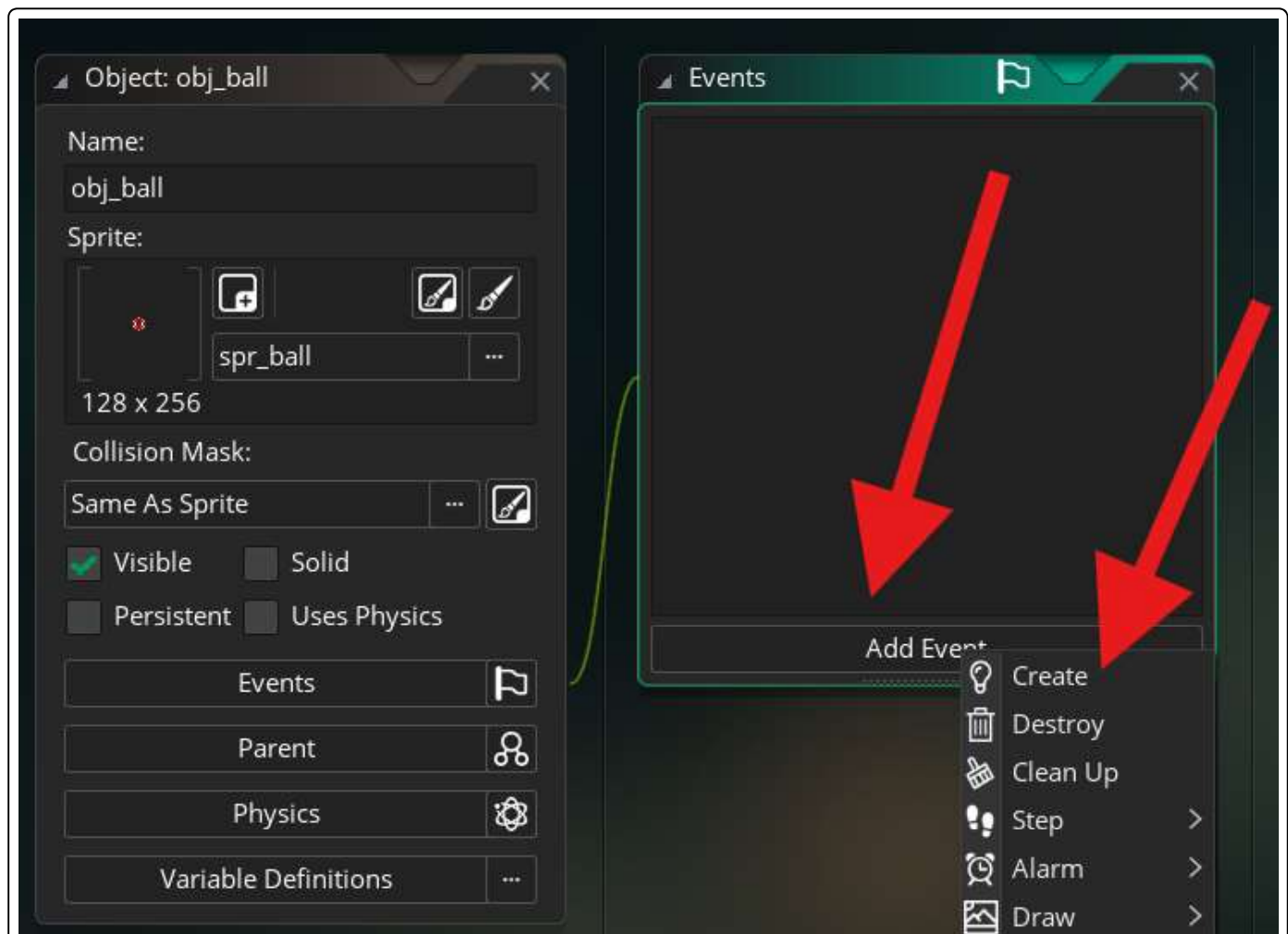


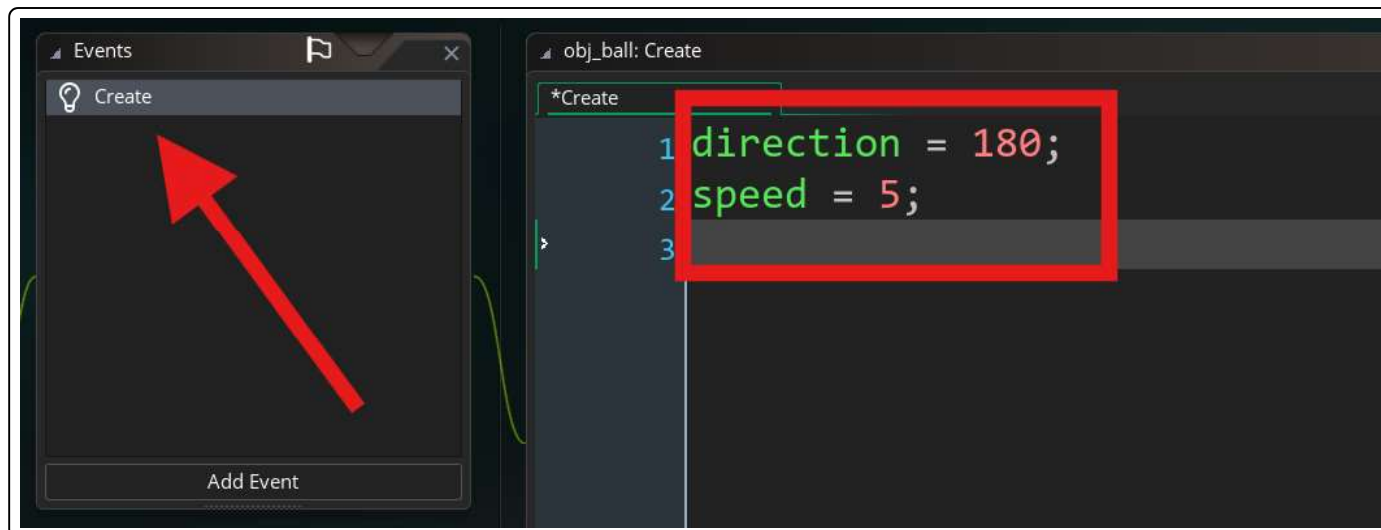
Eventos no Objeto Ball

Para começar faça o ajuste na máscara de colisão do **spr_ball**.

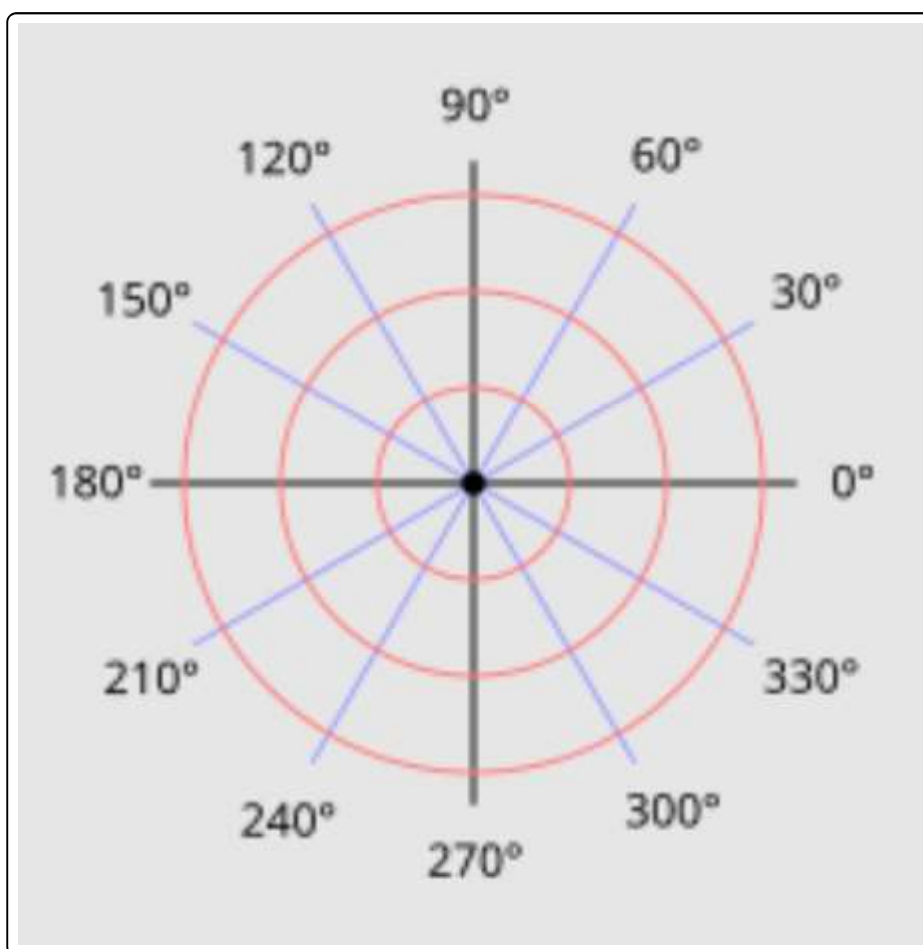


Adicionar evento **Create** no **obj_ball**, use o código baixo para configurar a **direção** e a **velocidade** da bola.





A direção dos objetos dentro da room segue a direção das **coordenadas polares**.



Agora execute novamente o jogo com a tecla **F5**. Note que o **obj_ball** está se movendo em direção à raquete, mas não acontece nada 🤖.

Configurando colisão entre objetos

Adicionar um evento de **colisão** no **obj_ball** colidindo com **obj_paddle**.