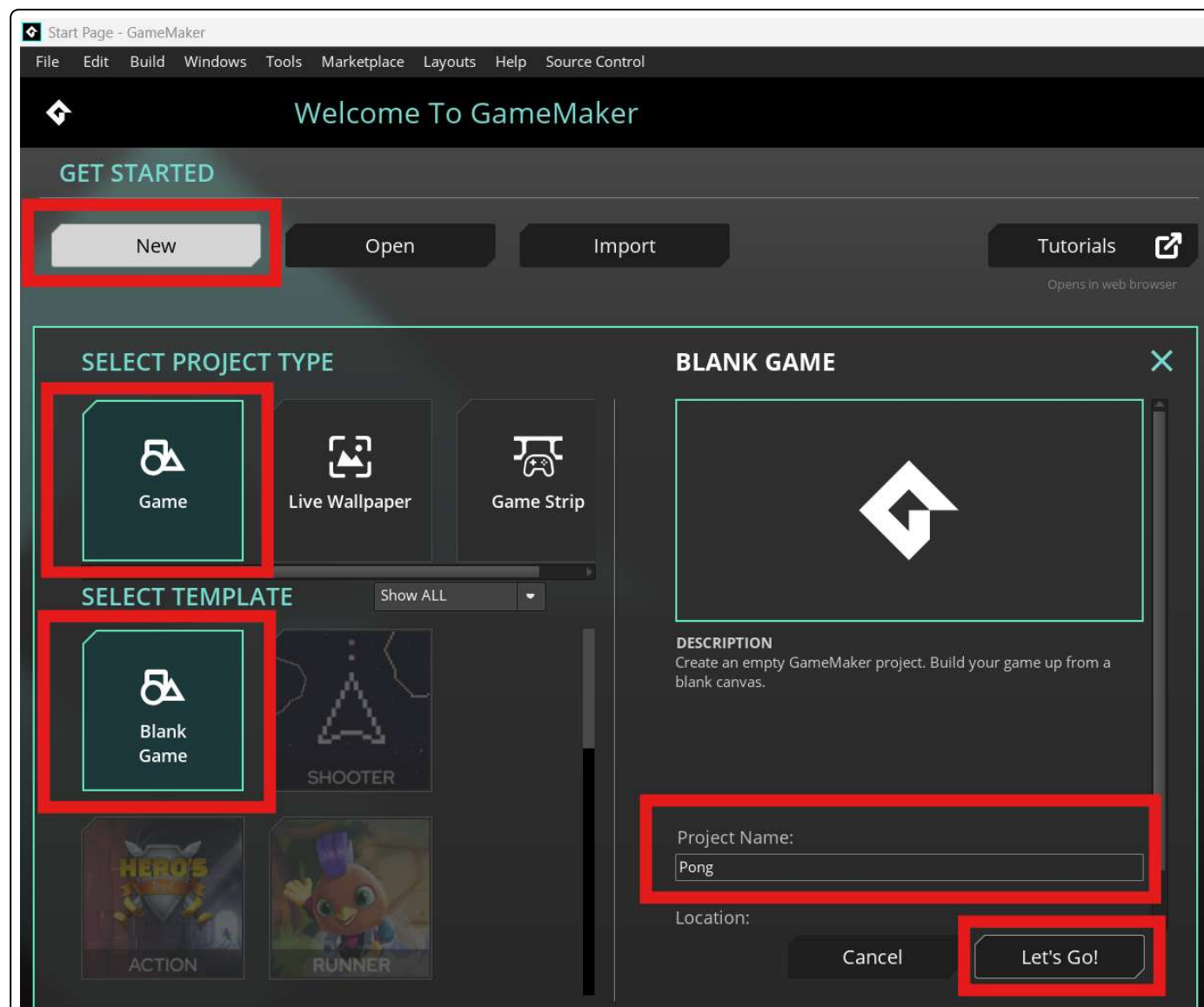


Tutorial para Jogo Pong

O objetivo deste tutorial é guiar o discente na construção do jogo pong. Siga os passos abaixo lendo com atenção para construir seu primeiro jogo no Game Maker ☺

Criar Projeto

Inicie um novo projeto no Game Maker seguindo os passos abaixo, não esqueça de preencher o nome do **projeto**.



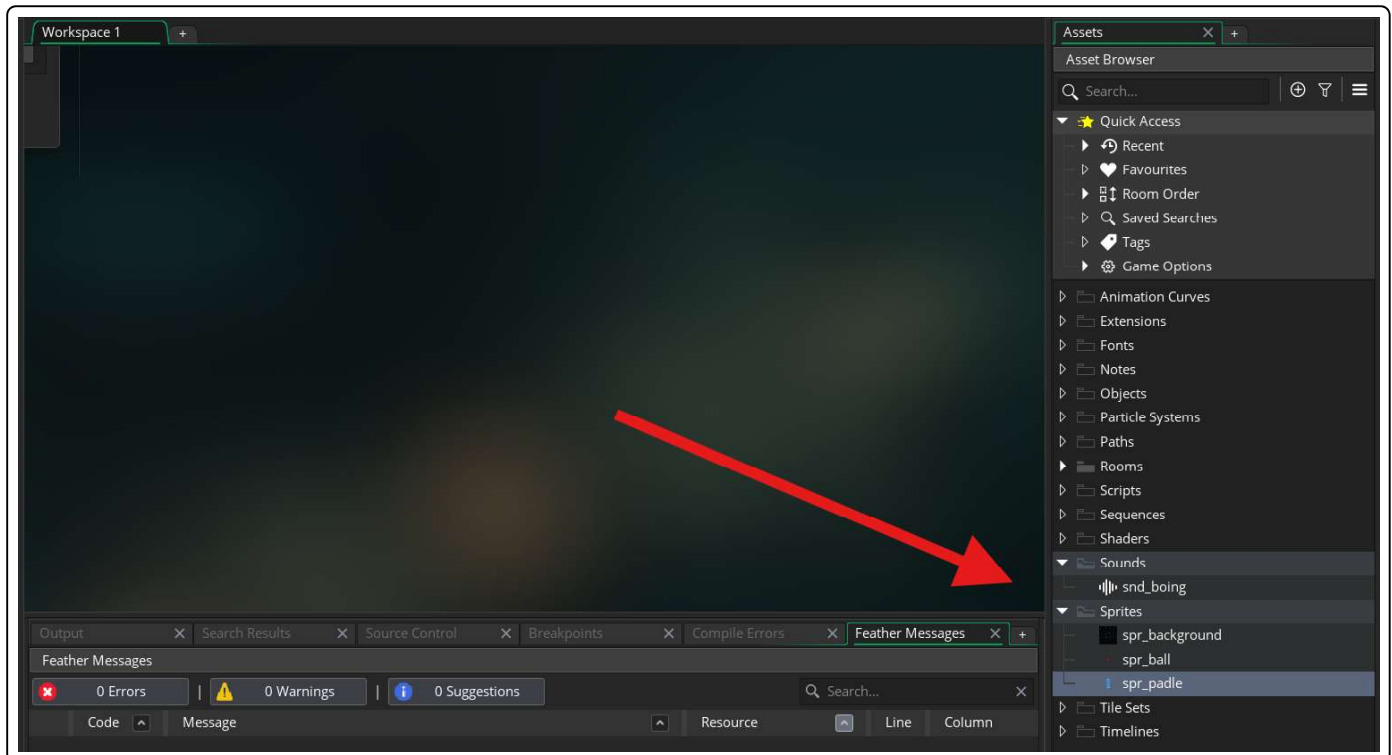
Importar os Recursos

Para desenvolver o jogo é necessário importar para o projeto alguns recursos, popularmente conhecidos como **assets**, estes que serão disponibilizados pelo professor, a lista de recursos é a seguinte:

- **snd_boing.ogg**: arquivo de som;
- **spr_background.png**: arquivo de imagem;
- **spr_ball.png**: arquivo de imagem;
- **spr_paddle.png**: arquivo de imagem;

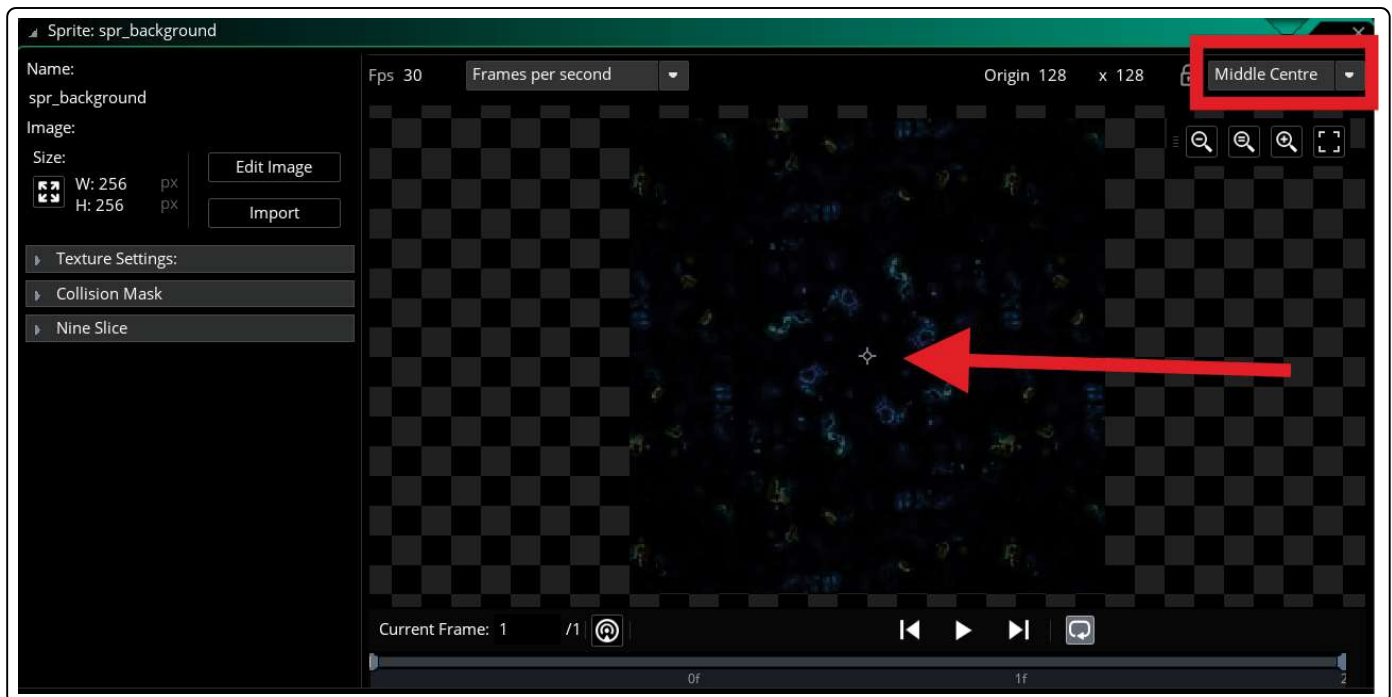
 snd_boing.ogg	12/08/2024 08:58	Arquivo OGG	15 KB
 spr_background.png	12/08/2024 08:58	Arquivo PNG	229 KB
 spr_ball.png	12/08/2024 08:58	Arquivo PNG	83 KB
 spr_padle.png	12/08/2024 08:58	Arquivo PNG	8 KB

Arraste os assets para dentro do Game Maker respeitando os diretórios, detalhes abaixo:

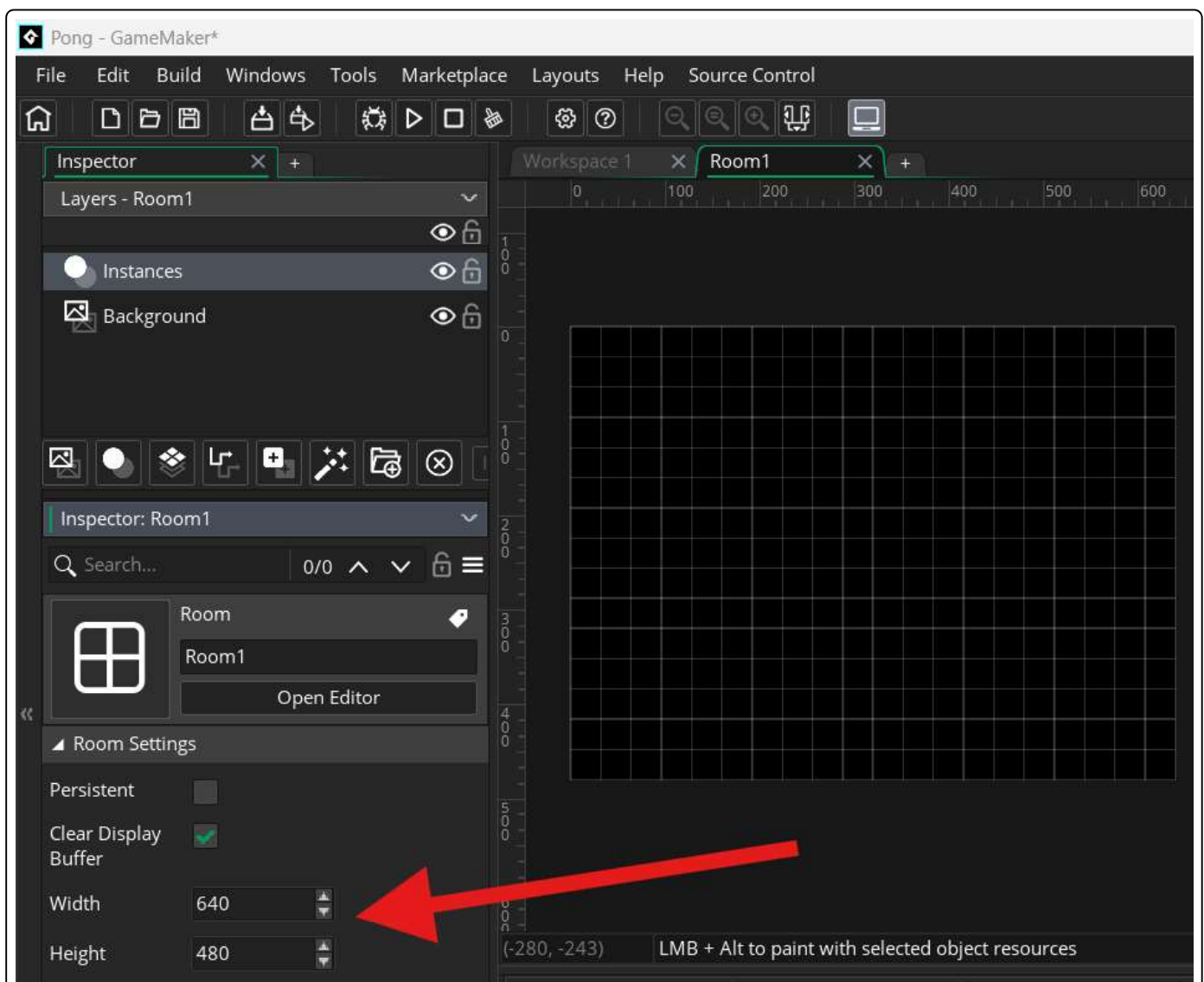


Configurando sprites e room

Para cada sprite é preciso configurar o centro para melhor uso na hora do jogo. No exemplo abaixo está sendo exibido a configuração para um sprite, **faça isso para os demais**. Para abrir o sprite na tela basta dar dois cliques **nele**.

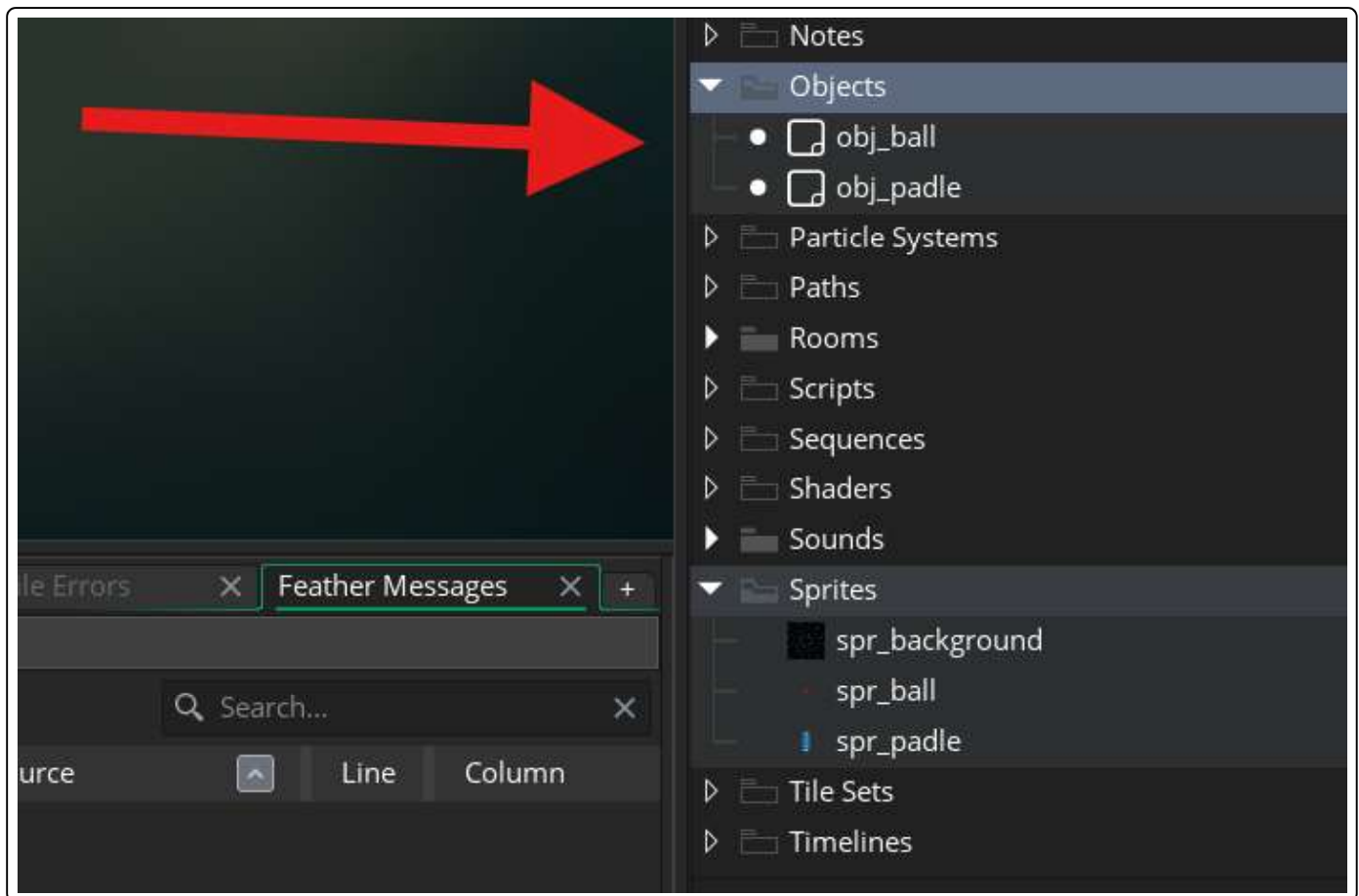


O próximo passo é configurar o tamanho da **room**, para configuração do jogo que foi pensada, para largura deixar com **640** (width) e altura **480** (height).

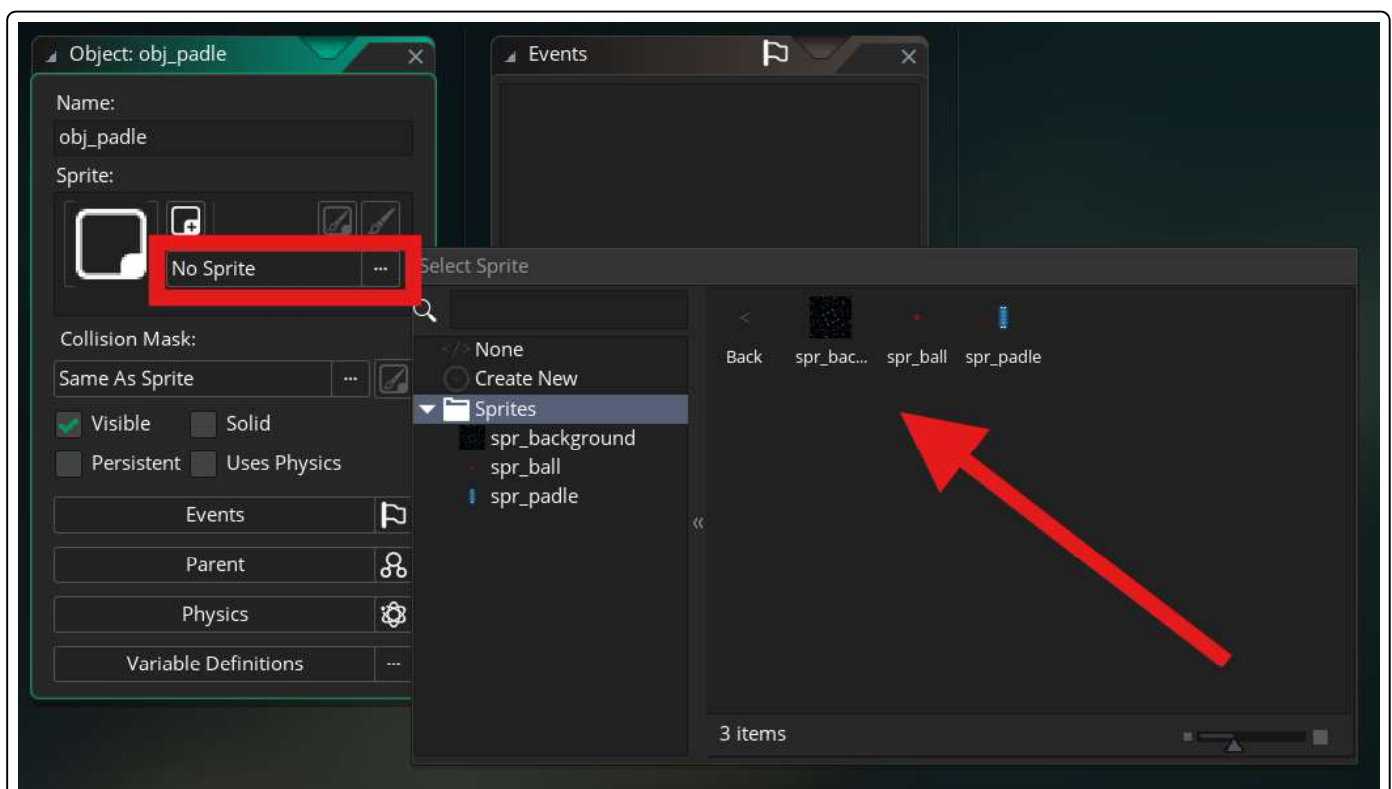


Criar e associar Objetos

Para os sprites **spr_ball** e **spr_padle** deve ser criado **um objeto**, crie os objetos clicando com botão direito do mouse na pasta, **Objects**, posteriormete **altere o nome**.

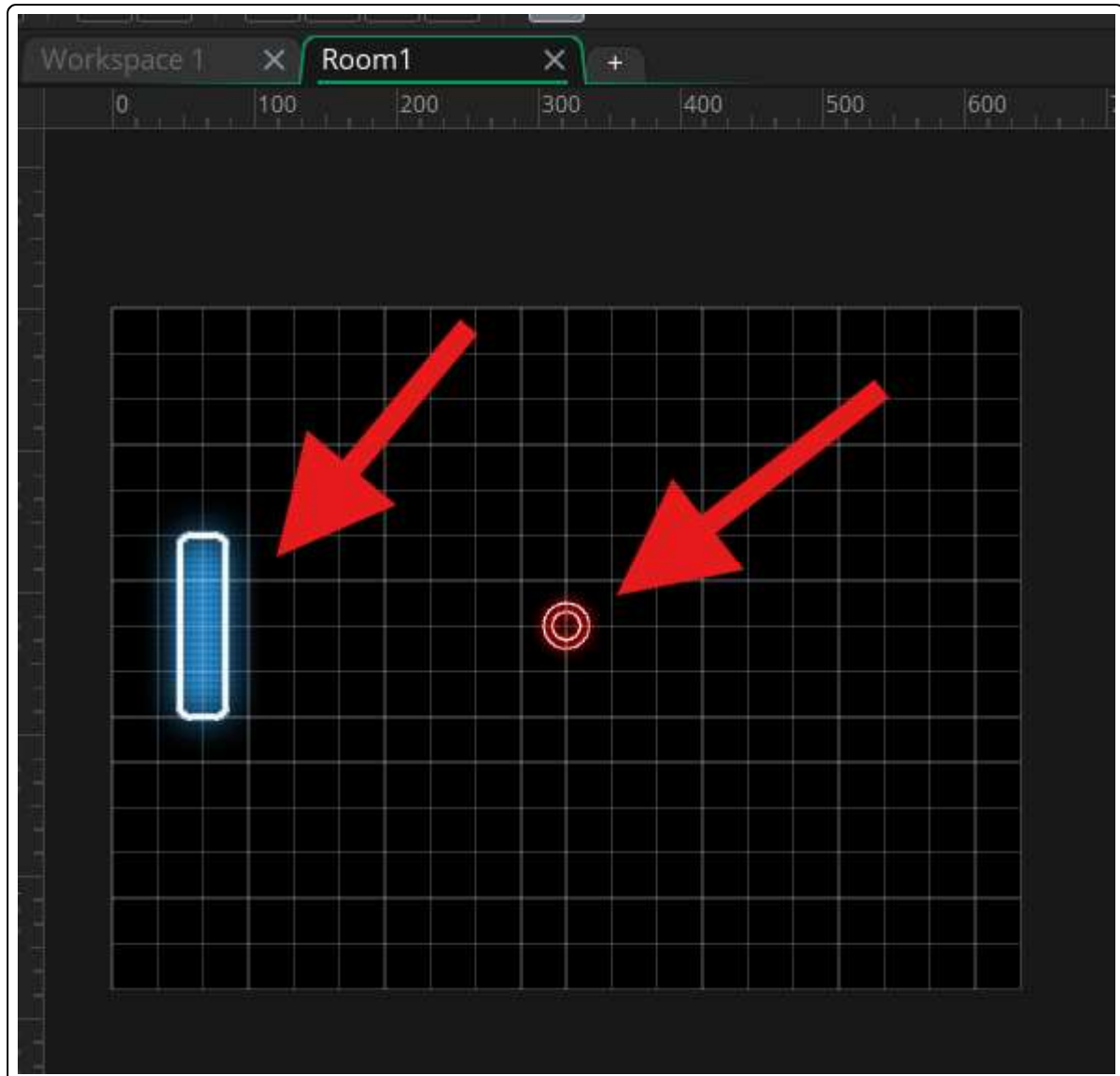


Agora devemos associar aos **objetos criados** os sprites, abra o objeto com **duplo clique** e associe o sprite



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**