**Create:**

width = 480;

height = 270;

op\_border = 8;

op\_space = 16;

pos = 0; //posição de seleção das opções, mais no step event

//pause menu

option[0,0] = "Novo Jogo";

option[0,1] = "Sair";

//settings menu

op\_length = 0; // acompanhe o quão longo a array é

level\_menu = 0;

**Step:**

//get inputs

up\_key = keyboard\_check\_pressed(ord("W"));

down\_key = keyboard\_check\_pressed(ord("S"));

accept\_key = keyboard\_check\_pressed(ord("Z"));

//guardar o numero de opções no menu atual

op\_length = array\_length(option[level\_menu]);

//move through menu

pos += down\_key - up\_key;

if pos >= op\_length{pos = 0};

if pos < 0{pos = op\_length};

//using the options

if accept\_key{

var \_sml = level\_menu;

switch(level\_menu){

//normal pause menu

case 0: //caso o valor do "level\_menu" seja 0:

switch(pos){

//começar o game

case 0:room\_goto(binicio); break;

//sair do jogo

case 1: game\_end(); break;

}

break;

//settings pause menu

case 1:

switch(pos){

//controles

case 0: break;

//volume

case 1: break;

//voltar

case 2: level\_menu = 0; break;;

}

break;

}

if \_sml != level\_menu {

pos = 0;

};

op\_length = array\_length(option[level\_menu]);

}

**Draw:**

//draw the menu background

draw\_sprite\_ext(sprite\_index, image\_index, x, y, width/sprite\_width, height/sprite\_height, 0, c\_white, 1);

// draw the options

draw\_set\_font(global.font\_main)

draw\_set\_valign(fa\_top); //alinhamento vertical

draw\_set\_halign(fa\_left);

//desenhando o texto

for(var i = 0; i < op\_length; i++)

{

var \_c = c\_white;

if pos == i {\_c = c\_yellow};

//image\_angle. draw\_text\_color(x+op\_border, y+op\_border+op\_space\*i, option[i], \_c, \_c, \_c, \_c, 1); //space\*i é para não ter tudo em um mexmo x e y

draw\_text\_transformed\_color(x+op\_border, y+op\_border+op\_space\*(4\*i), option[level\_menu,i], 1.5, 1.5, image\_angle,\_c, \_c, \_c, \_c, 1)

}