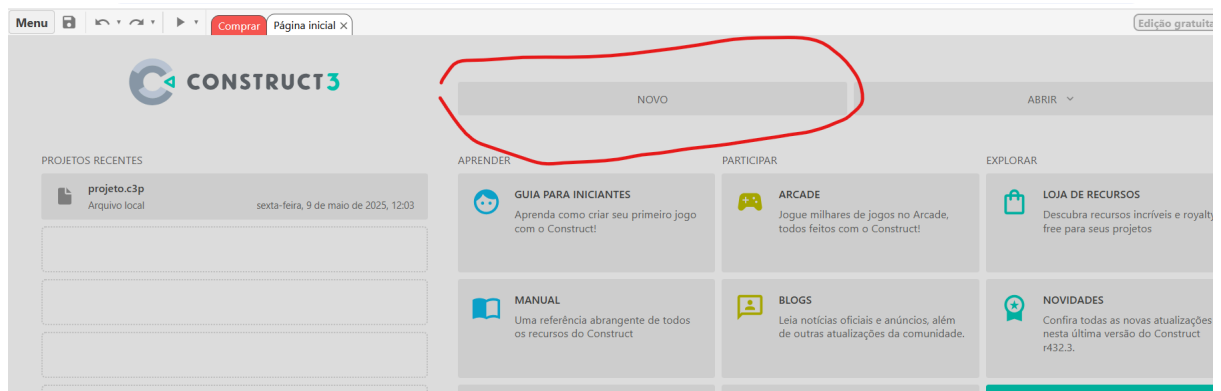




Fazendo o Jogo do Dino no Construct 3!

Passo 1: Vamos criar um novo projeto!



Novo projeto

Nome

Escolha uma pré-definição

Paisagem SD 16:9

Tamanho da tela

854

x

480

16:9

Orientações

Paisagem

Começar em

Folha de eventos

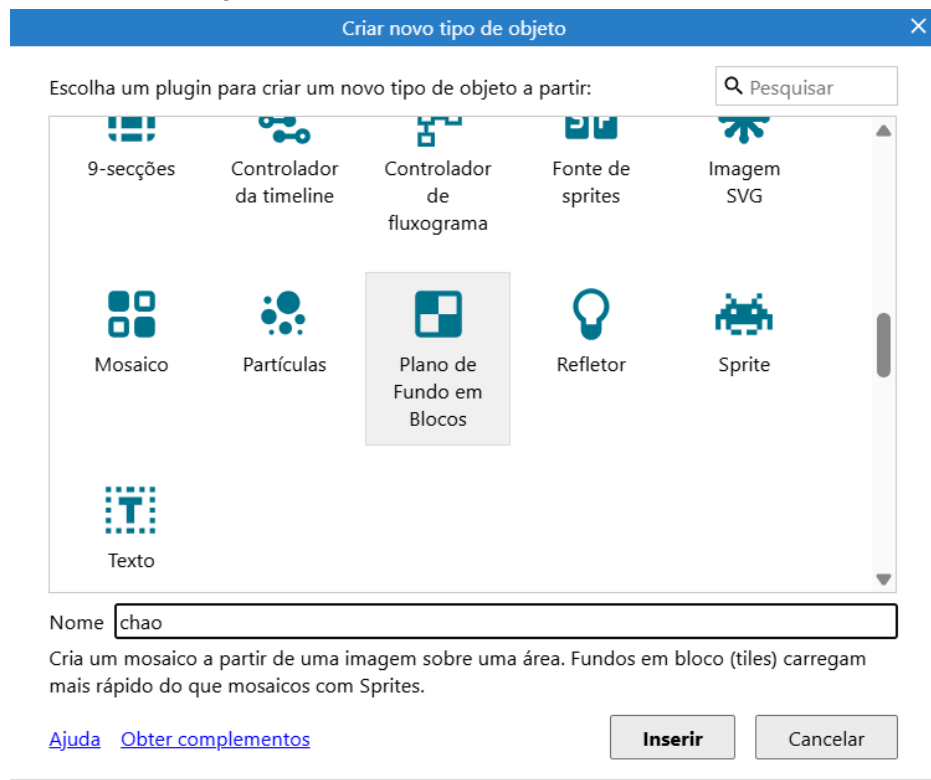
☐ Otimizar para pixel art

[Ajuda](#)

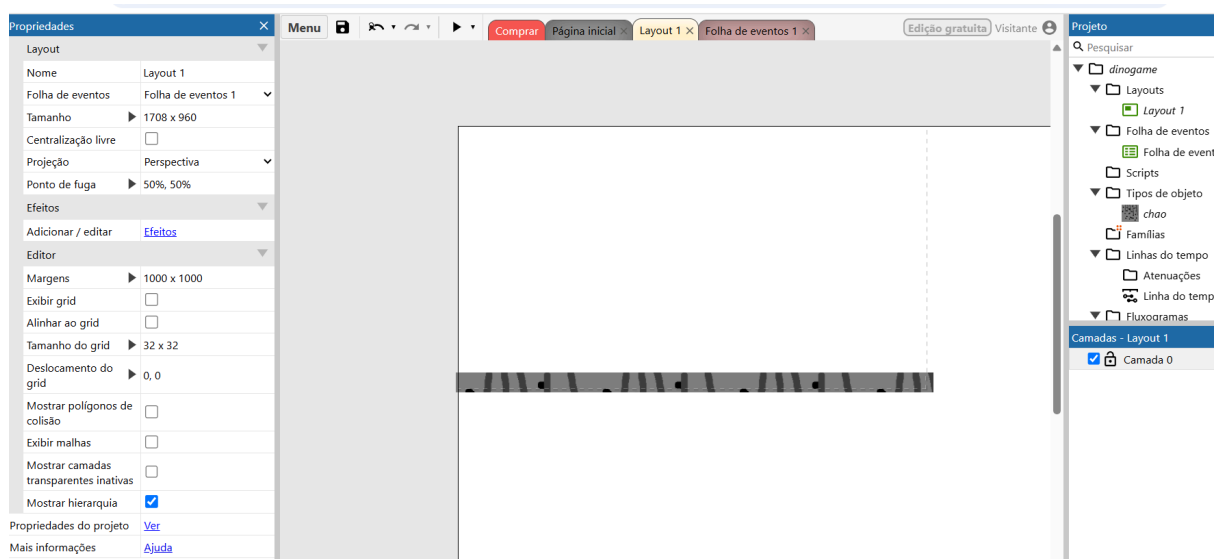
Criar

Cancelar

Passo 2: No centro da tela clique 2 vezes com o mouse para abrir nosso menu de objetos. Aqui escolha a opção de Plano de Fundo em Blocos e de o nome de Chão.



Faça um desenho legal, mas simples, e o posicione na parte de baixo do quadrado pontilhado no centro do layout.



Na aba de propriedades, na esquerda, procure a opção de comportamentos, são eles que definem o que cada objeto pode ou não fazer.

Propriedades

Propriedades do tipo de objeto

| | |
|--------|--------------------------|
| Nome | chao |
| Global | <input type="checkbox"/> |
| Plugin | Plano de Fundo em Blocos |

Comum

| | |
|------------|------------------------------------|
| Posição | ▶ -4, 449 |
| Tamanho | ▶ 871 x 37 |
| Ângulo | 0° |
| Opacidade | 100% |
| Cor | <input type="text"/> 255, 255, 255 |
| Camada | Camada 0 ▼ |
| Elevação Z | 0 |
| Índice Z | 0 de 1 |
| UID | 2 |
| Etiquetas | |

Variáveis de instância

| | |
|--------------------|--|
| Adicionar / editar | Variáveis de instância |
|--------------------|--|

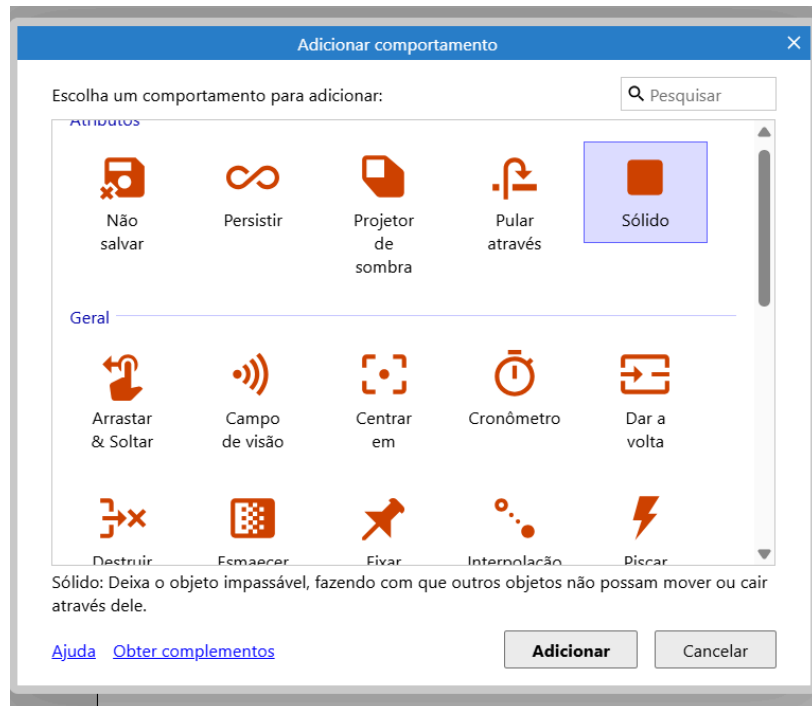
Comportamentos

| | |
|--------------------|--------------------------------|
| Adicionar / editar | Comportamentos |
|--------------------|--------------------------------|

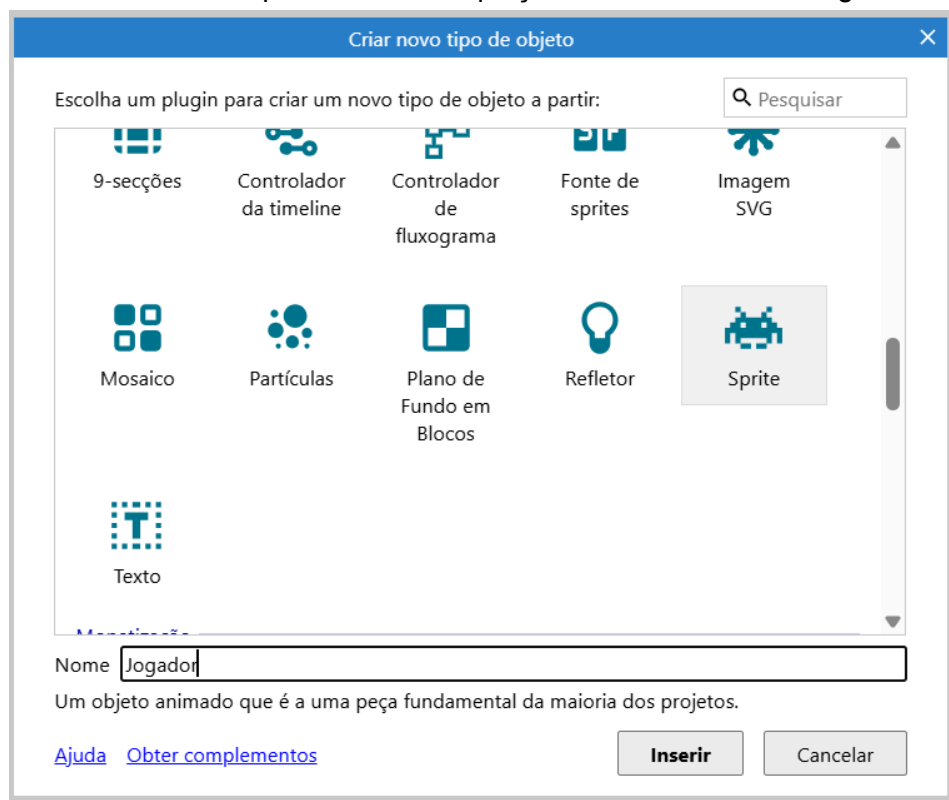
Efeitos

| | |
|--------------------|-------------------------|
| Modo de mesclagem | Normal ▼ |
| Adicionar / editar | Efeitos |

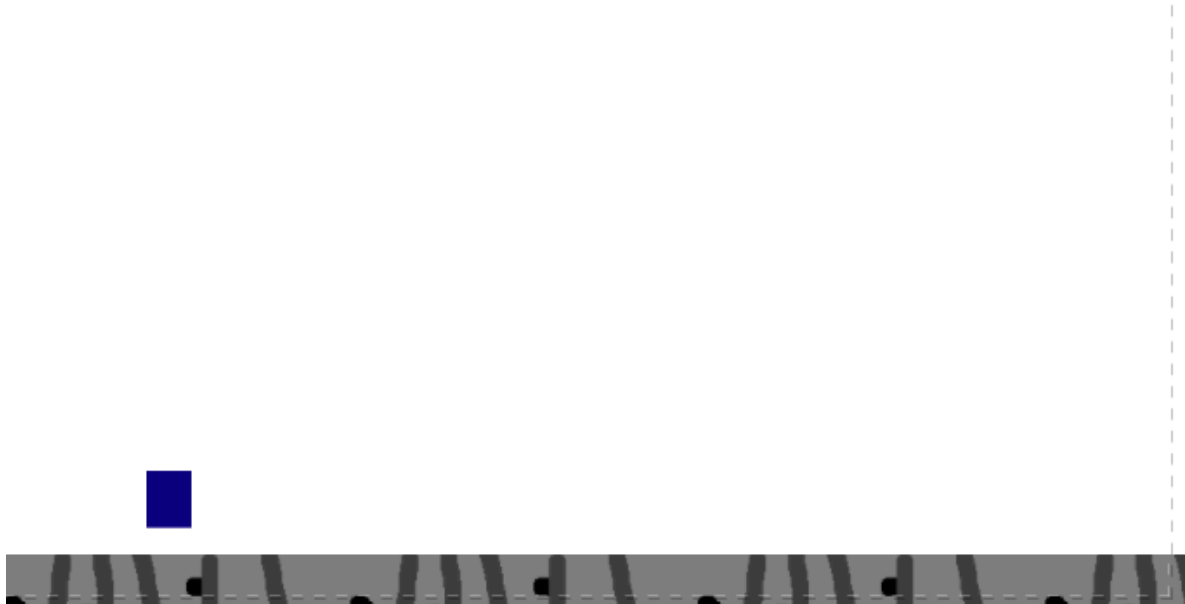
Selecione o comportamento Sólido, para que nosso chão não deixe nada passar por ele.



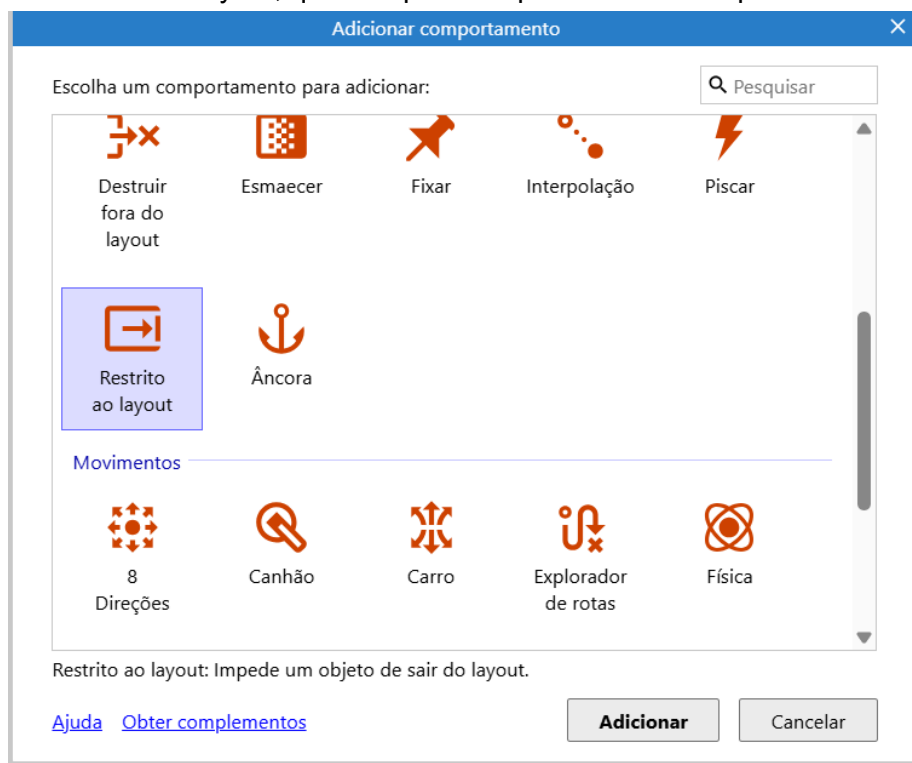
Passo 3: Agora é a hora de criarmos nosso Player! Clique duas vezes no centro e, dessa vez, selecione Sprite. Não se esqueça de nomeá-lo como Jogador!



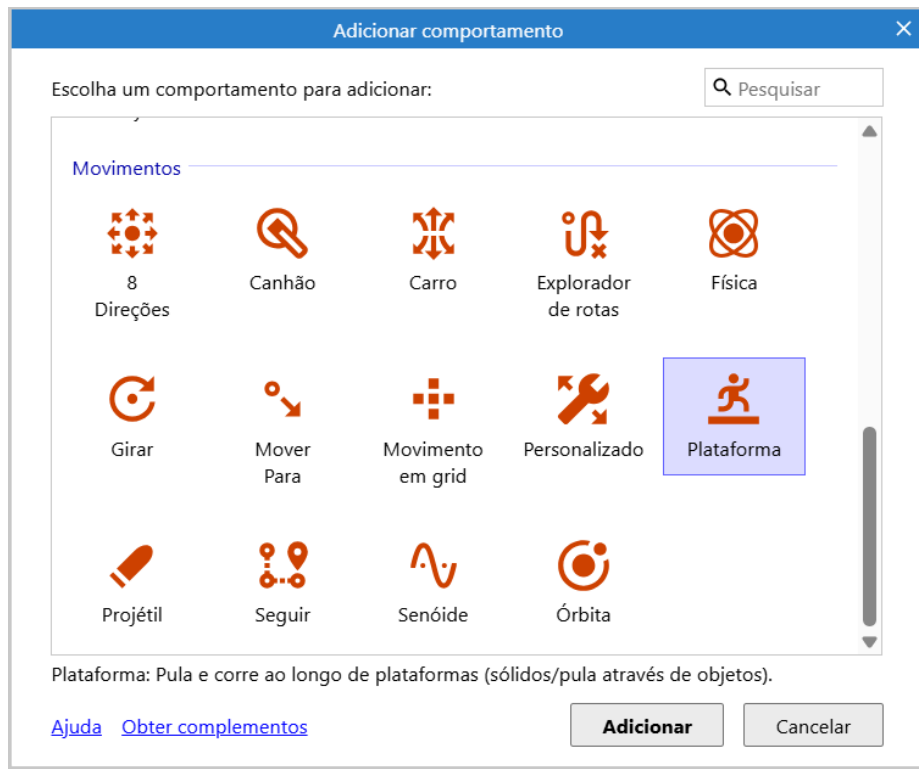
Ele deve ser algo simples, pinte de uma cor básica e o posicione no layout como na foto.



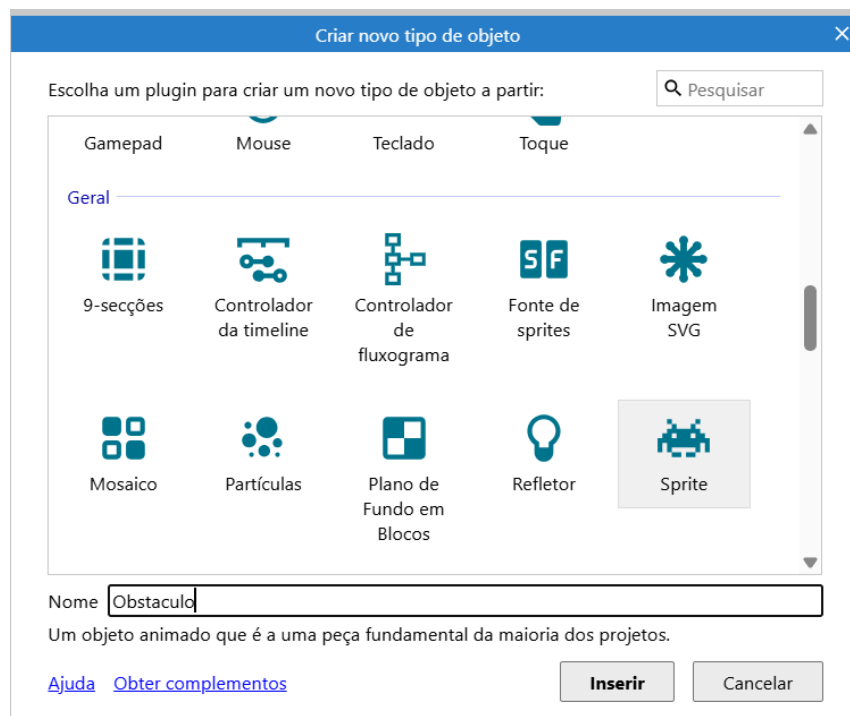
Como não queremos que o jogador caia da plataforma, vamos adicionar o comportamento Restrito ao Layout, que o impede de passar as linhas pontilhadas.



Vamos adicionar o comportamento de Plataforma também, para podermos movimentar o jogador com os botões do teclado.



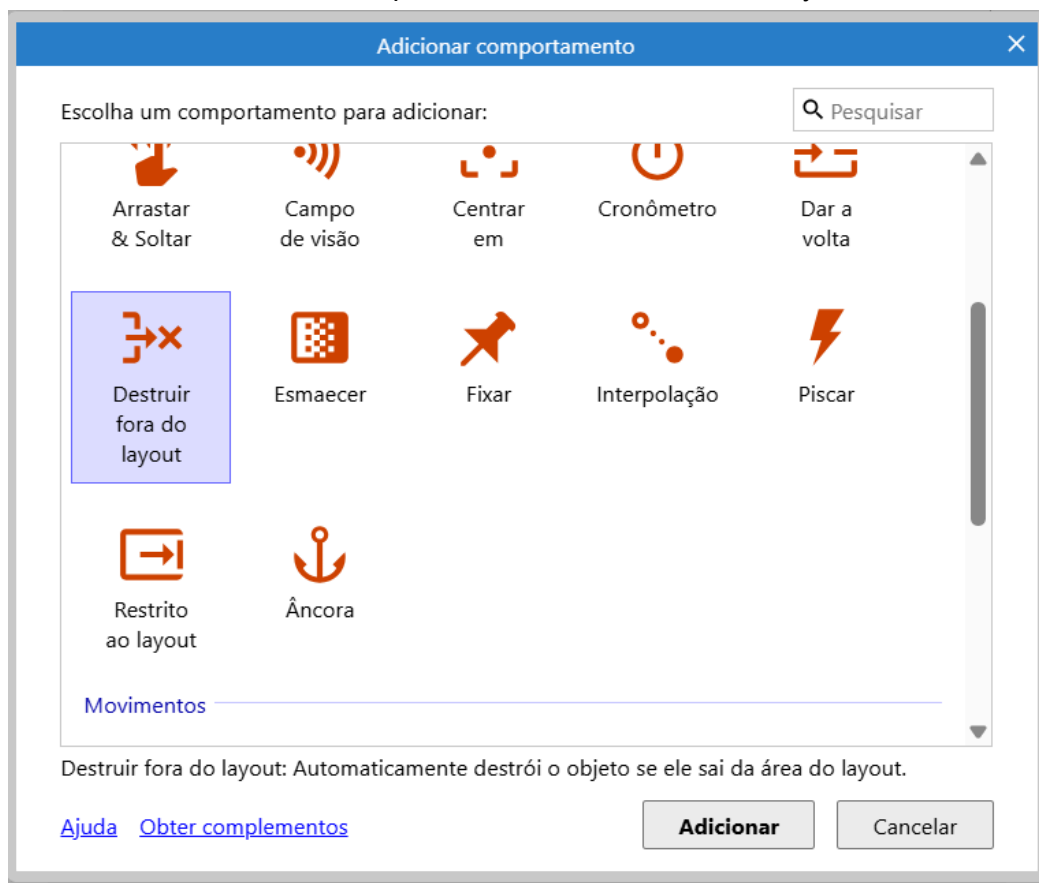
Passo 4: Vamos criar nossos obstáculos! Crie um novo sprite e o chame de Obstaculo.



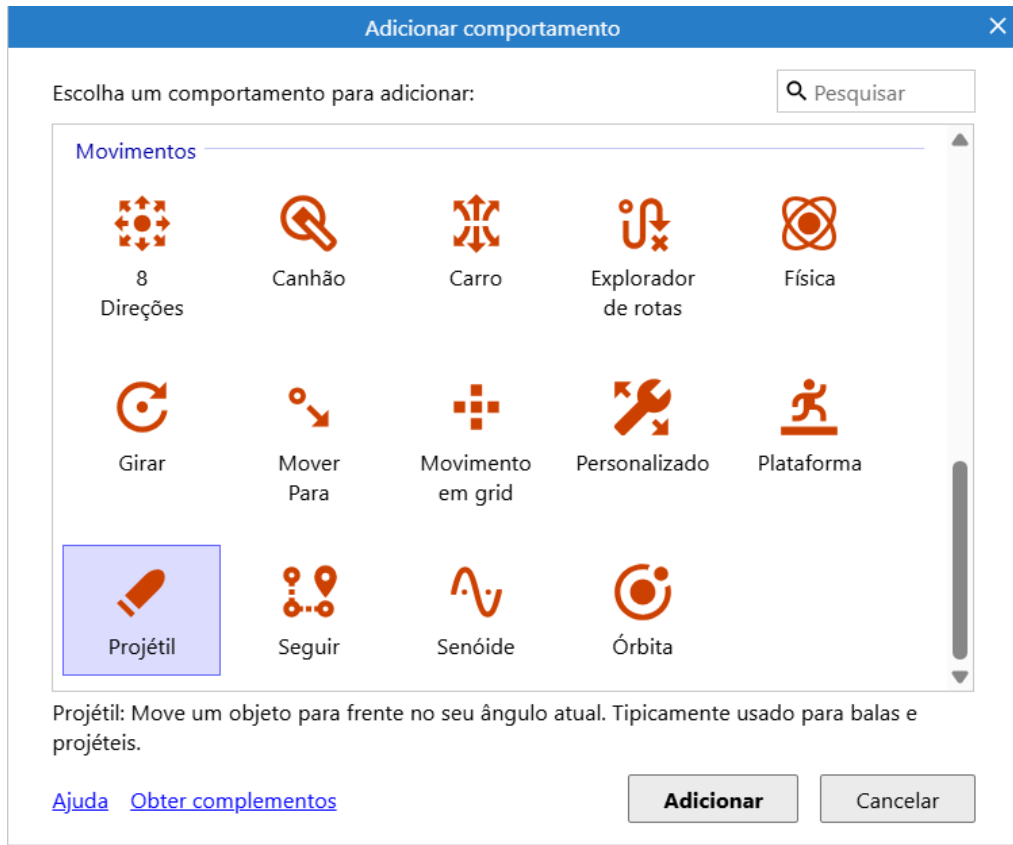
De uma cor diferente pra ele e o posicione no canto direito da tela.



Adicione o comportamento Destruir Fora do Layout.



Adicione o comportamento Projétil, para que o obstáculo tenha movimento.



Na esquerda, nas propriedades do nosso obstáculo, desligue a opção Definir Ângulo e ajuste a velocidade para -400, isso fará com que o obstáculo vá em direção ao jogador.

| Propriedades | |
|--------------------------|--|
| Ângulo | 0° |
| Opacidade | 100% |
| Cor | <input type="text" value="255, 255, 255"/> |
| Camada | Camada 0 ▾ |
| Elevação Z | 0 |
| Índice Z | 2 de 3 |
| UID | 4 |
| Etiquetas | |
| Variáveis de instância ▾ | |
| Adicionar / editar | Variáveis de instância |
| Comportamentos ▾ | |
| Projétil ▾ | |
| Velocidade | -400 ← |
| Aceleração | 0 |
| Gravidade | 0 |
| Ricochetear dos sólidos | <input type="checkbox"/> |
| Definir ângulo | <input type="checkbox"/> ← |
| Passo | <input type="checkbox"/> |
| Habilitado | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Adicionar / editar | Comportamentos |

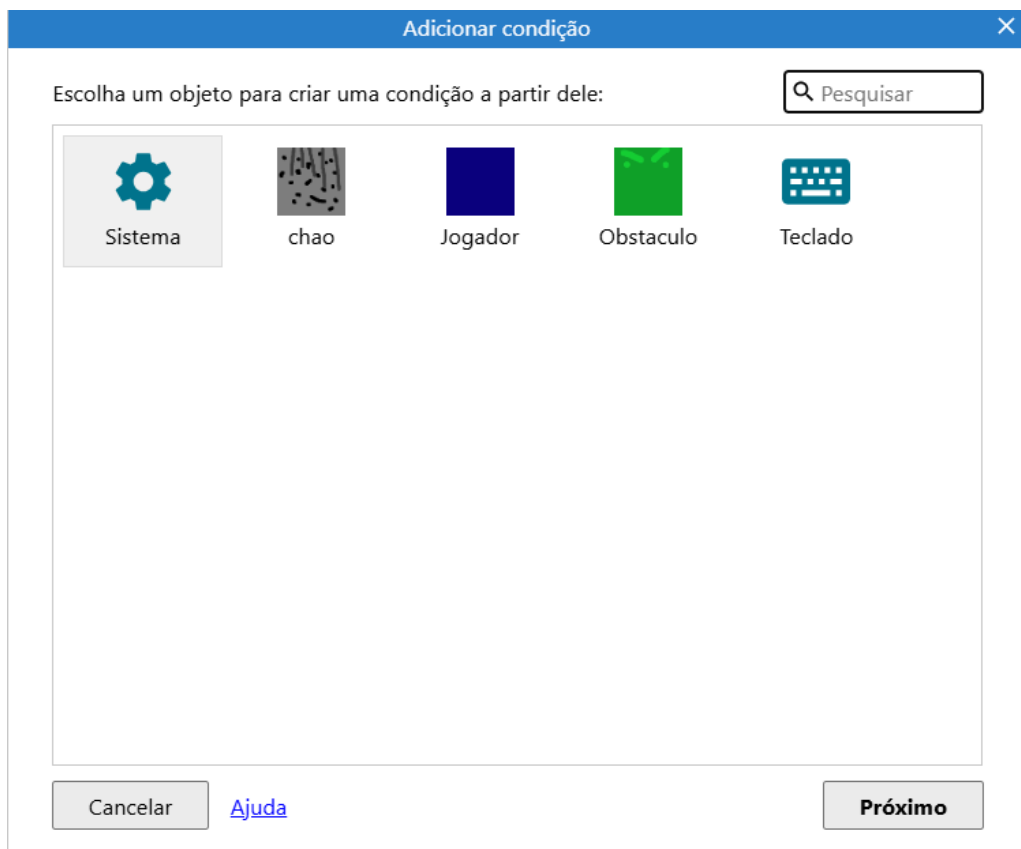
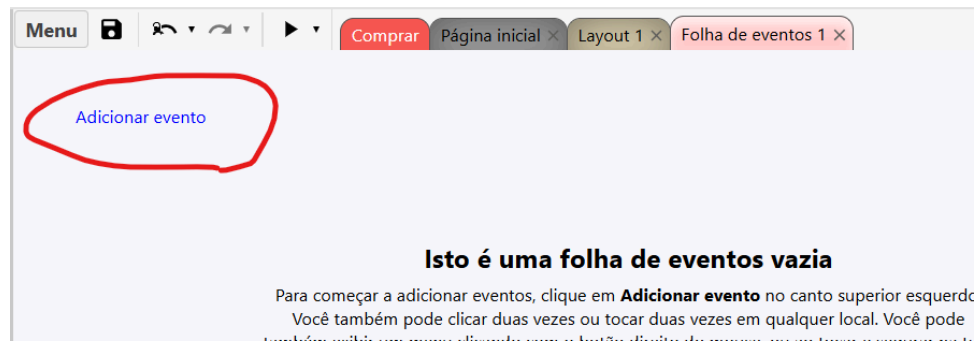
Agora se dermos Play, teremos uma noção breve de como vai funcionar o jogo! Mas como fazemos vários obstáculos aparecerem?



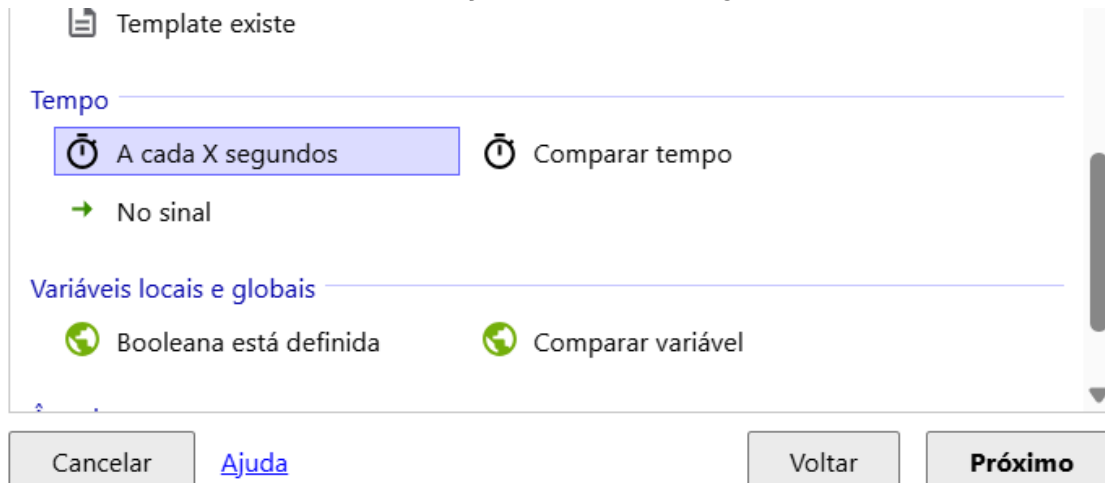
Passo 5: Para fazermos o jogo criar vários obstáculos devemos começar a programar! No canto superior, vá para a aba Folha de Eventos.



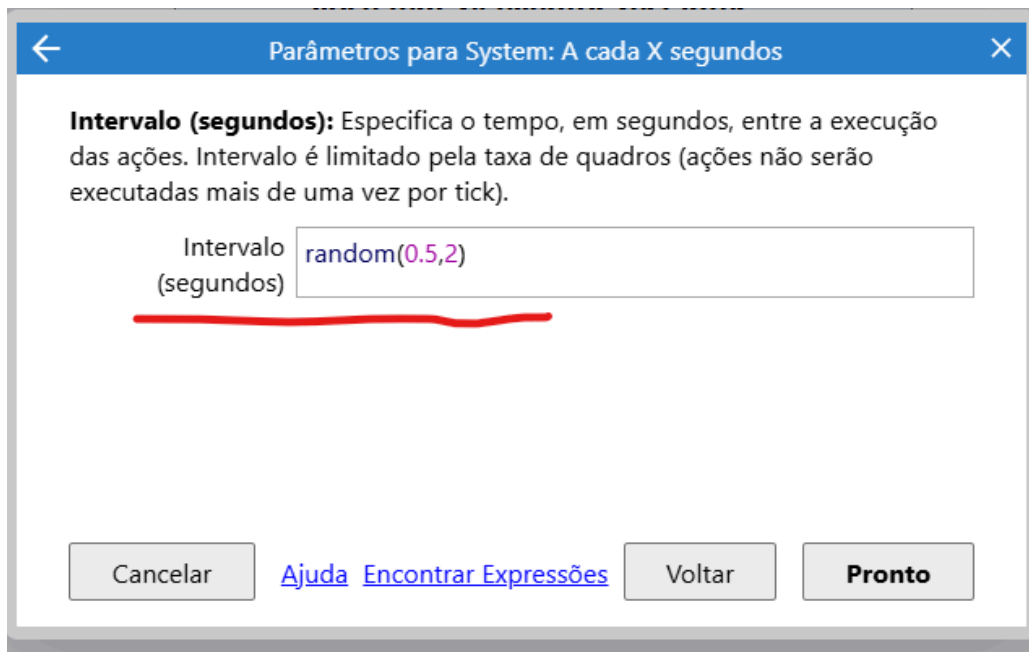
Clique em adicionar evento e escolha um evento de sistema.



Procure a opção de A cada X segundos.



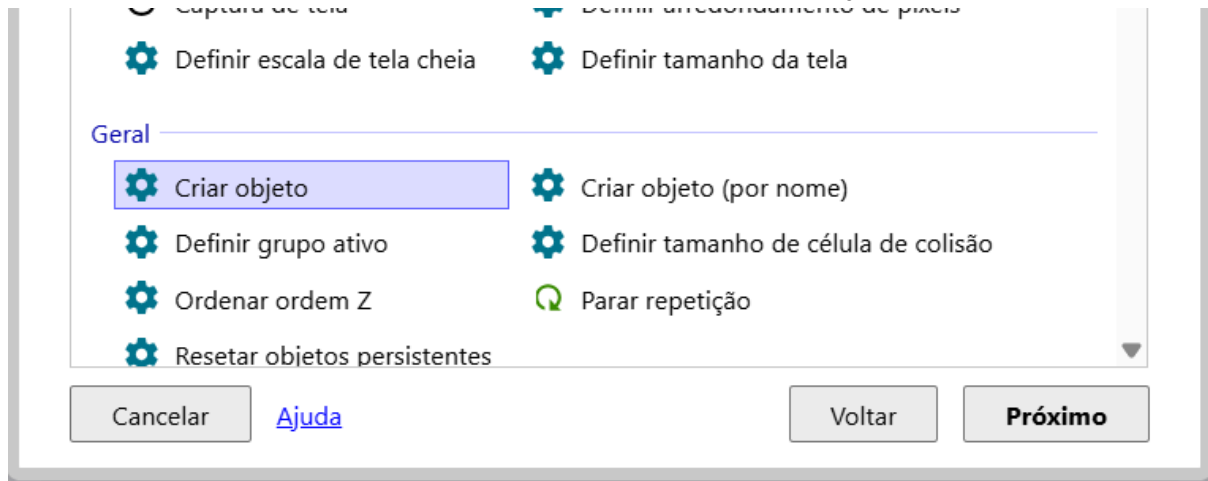
Queremos que os obstáculos sejam criados em tempos aleatórios, então devemos escrever **random(0.5,2)**, que diz ao sistema que o intervalo deve ser algo entre 0.5 segundos a 2 segundos.



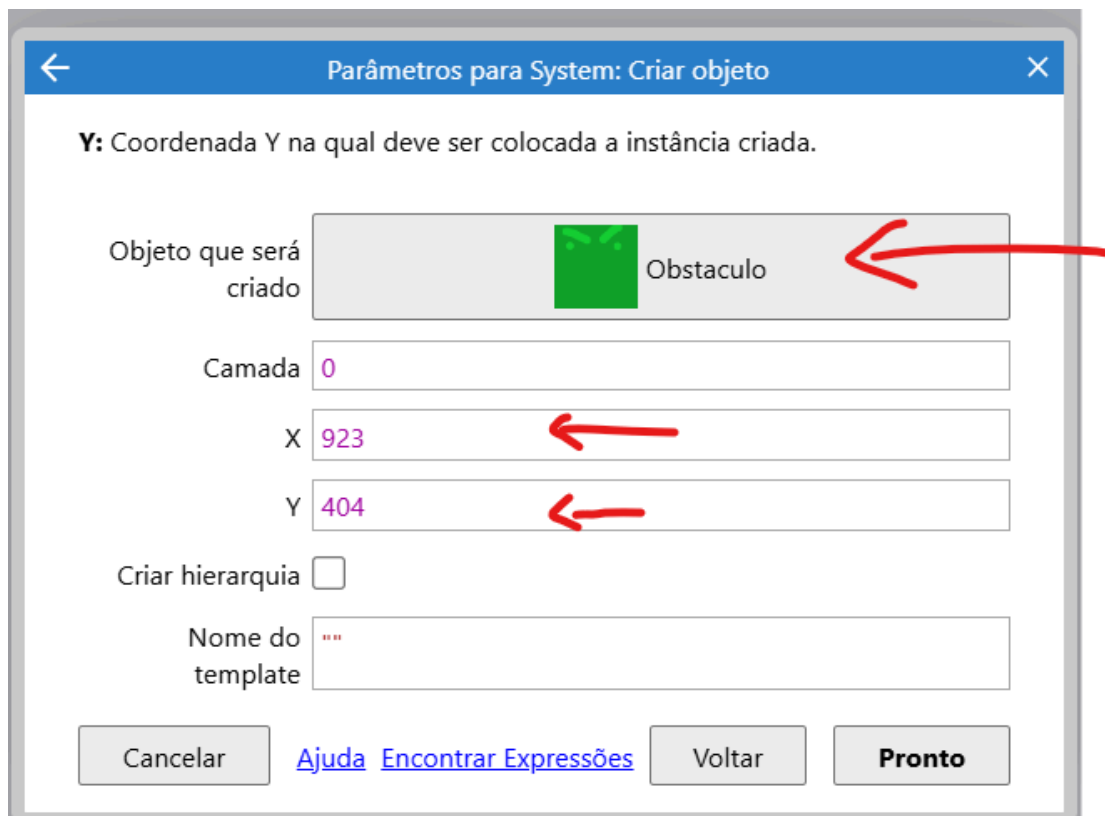
Agora vamos falar pro sistema criar nossos obstáculos.



Nos eventos de sistema, procure Criar objeto.

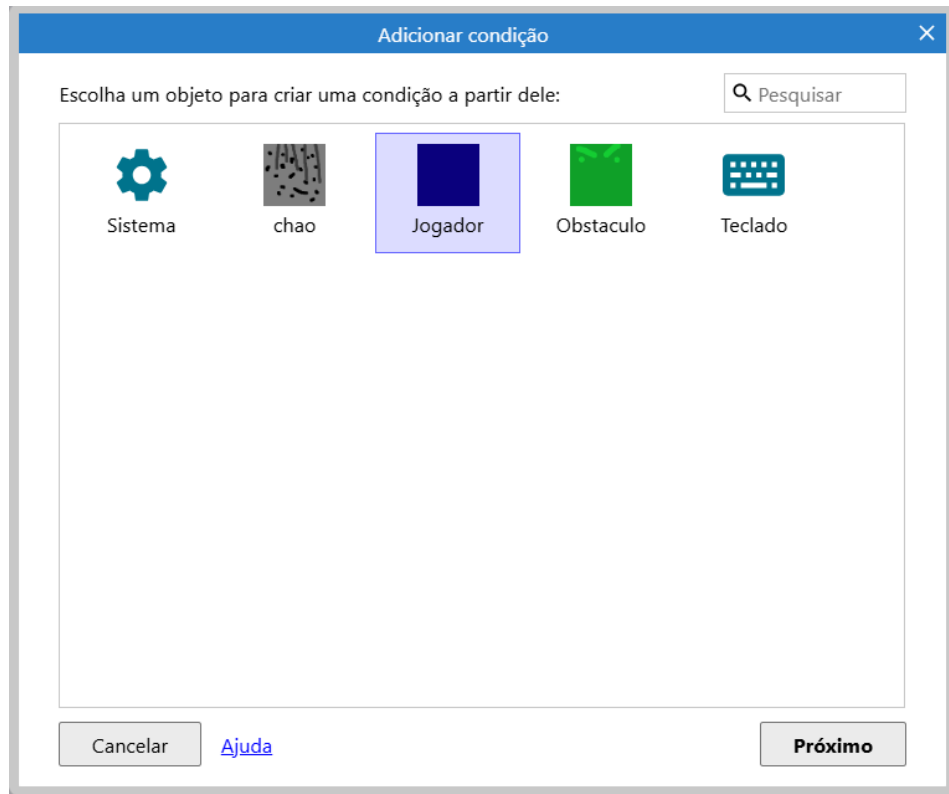


Selecione o obstáculo e bote 923 na posição X e 404 na posição Y

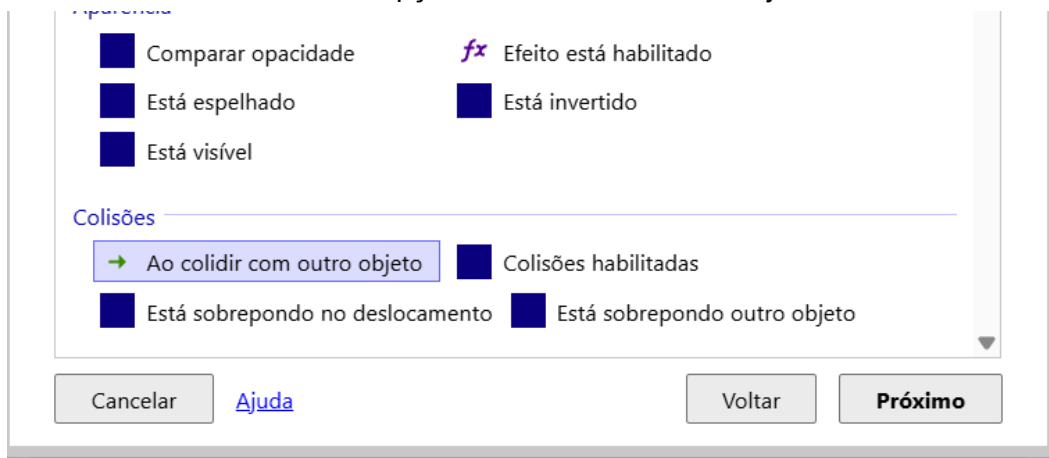


Passo 6: Quando o jogador encostar em um obstáculo ele perde, então o jogo deve recomeçar.

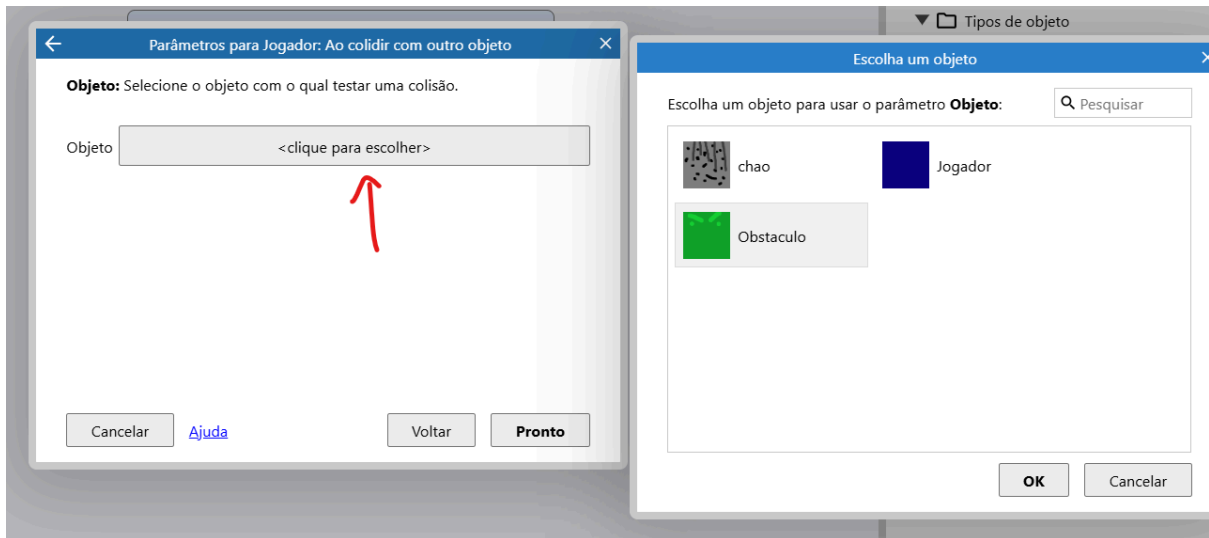
Adicione um novo evento e selecione o jogador



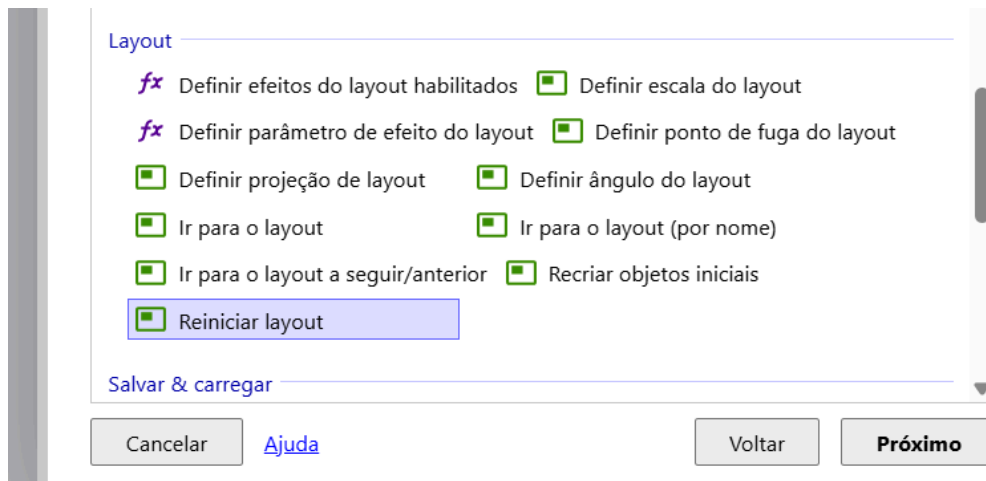
Procure a opção Ao colidir com outro objeto.



Escolha o obstáculo.



Agora, escolha a opção do sistema e procure Reiniciar layout.




E simples assim, nosso jogo está pronto!

Passo extra: Se você quiser deixar as coisas um pouco mais difíceis, é possível trocar o Y do spawn do obstáculo por **random(104,410)** que fará com que os obstáculos sejam gerados em posições aleatórias.

Parâmetros para System: Criar objeto

X: Coordenada X na qual deve ser colocada a instância criada.

Objeto que será criado



Obstaculo

Camada

0

X

923

Y

random(104,410)

Criar hierarquia

☐

Nome do template

""

Cancelar

[Ajuda](#) [Encontrar Expressões](#)

Voltar

Pronto