

# Introdução ao Desenvolvimento de Jogos

## Construct 3

### Entendendo melhor alguns conceitos



Aula 05



5.1

Versões do Construct3



5.2

Aprendendo “Comportamento”



Sólido



Pular através



5.3

Aprendendo “Efeito”



Bojo



Brilho

Continua...

# Introdução ao Desenvolvimento de Jogos

## Construct 3

### Entendendo melhor alguns conceitos



Aula 05

...Continuação

5.4

Mais sobre folha de eventos

5.5

Orientação a objeto



Referência a objeto



Referência a atributo de um objeto

5.6

Projetando estratégias



5.1

## Versões do Construct3


- Gratuita
  - Para visitantes
    - 25 eventos
    - 2 camadas por layout
    - 2 efeitos por projeto
    - 0 famílias
  - Para registrados
    - 50 eventos
- Paga



5.2

## Aprendendo “Comportamento”

“Comportamento” no Construct3 são funcionalidades embarcadas que dão a “objetos” comportamentos ou características específicas.



Sólido



Pular através



5.3

## Aprendendo “Efeito”



Bojo



Brilho

5.4

## Mais sobre folha de eventos

- Criando mais ações no mesmo evento
- Criando mais eventos

5.5

## Orientação a objeto



Referência a objeto

Jogador



Referência a atributo de um objeto

Jogador.Altura

5.6

## Projetando estratégias

Criando combinações de layout, eventos e ações que se tornem armadilhas estratégicas no jogo

5.6

## Projetando estratégias

Criando combinações de layout, eventos e ações que se tornem armadilhas estratégicas no jogo

Próxima Aula

Entendendo melhor outros conceitos