




GRANDO

GGAMES

Conhecendo os comandos Variáveis, Sensores e Operadores



Vamos ver:

 Movimento	 Eventos
 Aparência	 Controle
 Som	 Sensores
 Caneta	 Operadores
 Variáveis	 Mais Blocos





Criar uma variável

Permite criar e nomear uma variável; com a variável são criados automaticamente os 5 blocos abaixo.

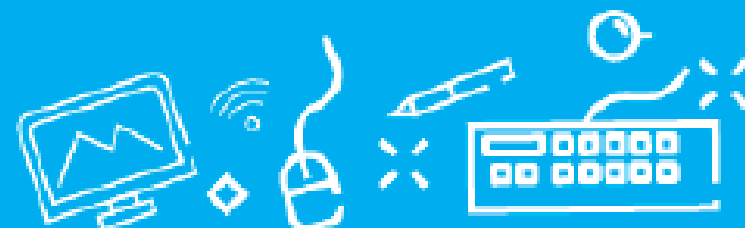
Relata o valor atual da variável (do nome que estiver selecionado).

Dá à variável indicada o incremento/decremento especificado.

Adiciona o valor da variável indicada para o valor especificado.

Mostra, no Palco, o monitor da variável indicada.

Retira, do Palco, o monitor da variável indicada.





Criar uma lista

Permite criar e nomear uma lista; com a lista são criados automaticamente os 9 blocos.

Relata o valor atual da lista.



Coloca o item digitado na lista especificada.

Retira, da lista o elemento cuja posição estiver indicada.

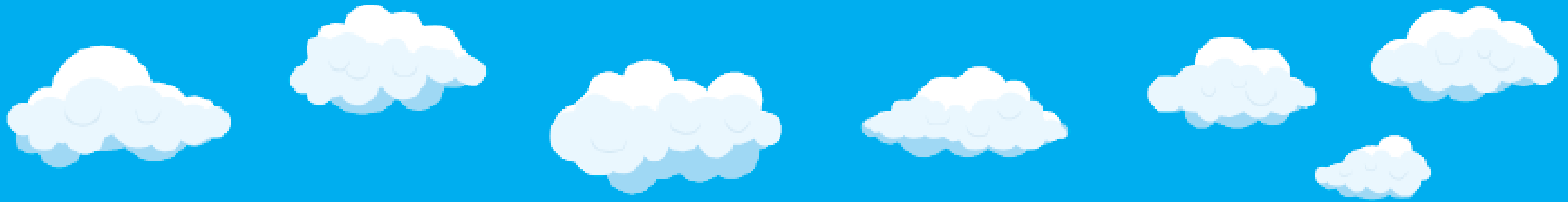
insira thing na posição 1 de Teste

Insere o elemento escrito na posição indicada da lista especificada.

substitua o item 1 de Teste por thing

Substituí o elemento da posição indicada pelo item especificado.



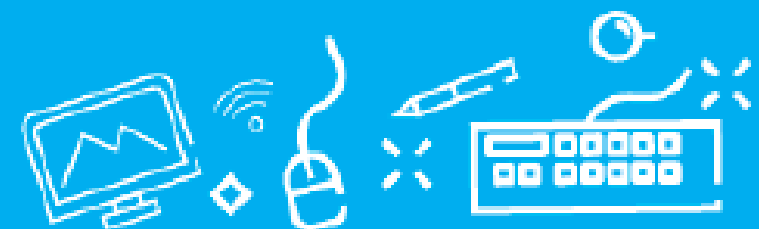


Dá o valor do item especificado.








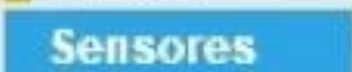




Dá o número de elementos da lista.

Esses pontiagudos são verdadeiro ou falsos

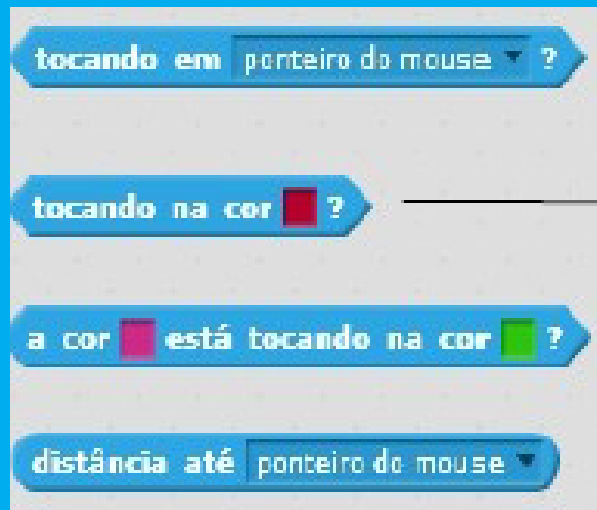




E agora?

 Movimento	 Eventos
 Aparência	 Controle
 Som	 Sensores
 Caneta	 Operadores
 Variáveis	 Mais Blocos



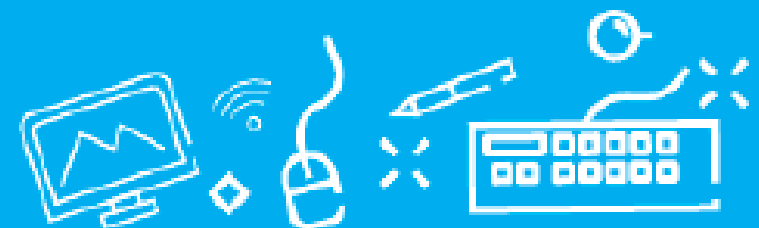


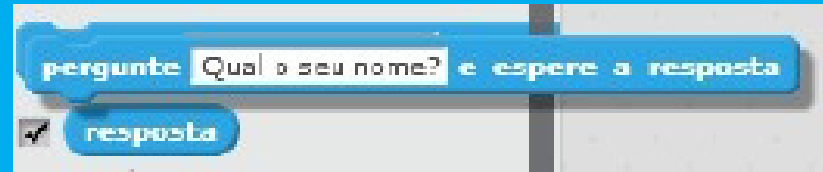
Relata "Verdadeiro" se a sprite está tocando em 1 sprite especificado e "Falso" se não estiver.

Relata "Verdadeiro" se a sprite está tocando na cor mostrada no quadrinho e Falso se não estiver

Relata "Verdadeiro" se a 1 cor tocar a 2 (do fundo ou do sprite) e Falso se não estiver.

Devolve a distância do sprite até outro sprite ou o cursor do mouse.





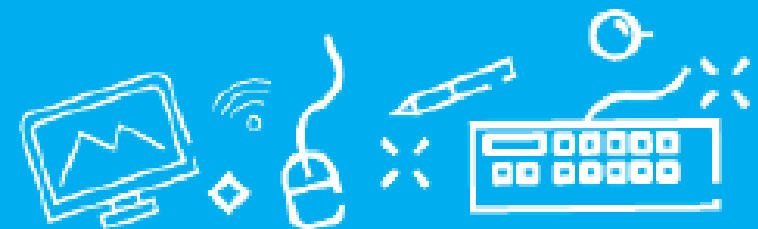
Apresenta uma pergunta na tela e espera pela resposta digitada pelo teclado. Só continua o programa se for pressionado ENTER ou se clicar no botão de checagem.

Devolve o valor entrado pelo teclado no caso do comando acima (pergunta).



Relata "Verdadeiro" se a tecla especificada estiver pressionada e "falso" se não estiver

"Verdadeiro" se o botão do mouse estiver pressionado e "Falso" se não estiver.



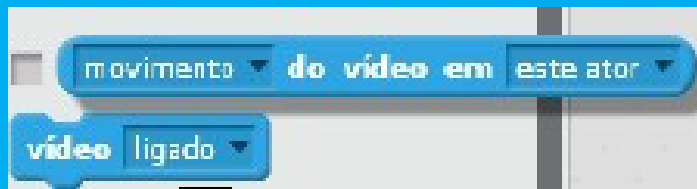


posição x do mouse

posição y do mouse

Indica a abscissa do cursor do mouse.

Indica a ordenada do cursor do mouse.

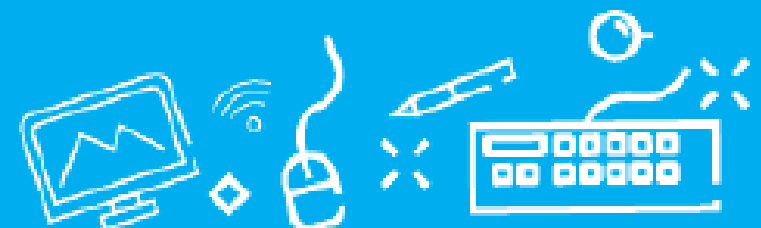


Detecta quanto movimento ou direção está atualmente na imagem de vídeo.

Câmera ligada ou não.

muda a transparência do vídeo para 50 %

Muda a transparência do plano de fundo pela porcentagem.





Iniciar a contagem do tempo

■ cronômetro

zere o cronômetro

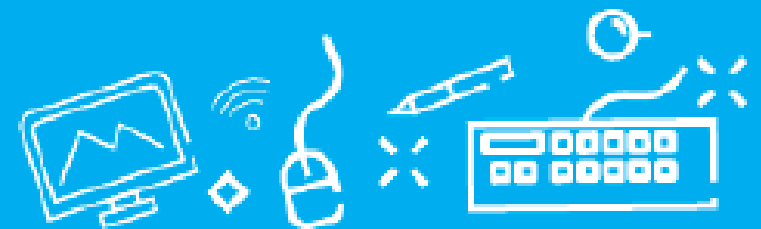
posição x de Ator 1

■ minuto atual

número de dias desde 2000











nome de usuário

A posição onde o autor está.

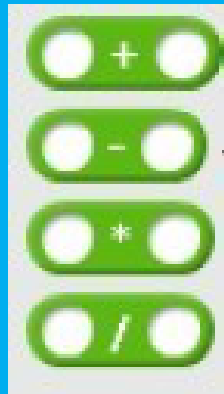




Para finalizar!

 Movimento	 Eventos
 Aparência	 Controle
 Som	 Sensores
 Caneta	 Operadores
 Variáveis	 Mais Blocos

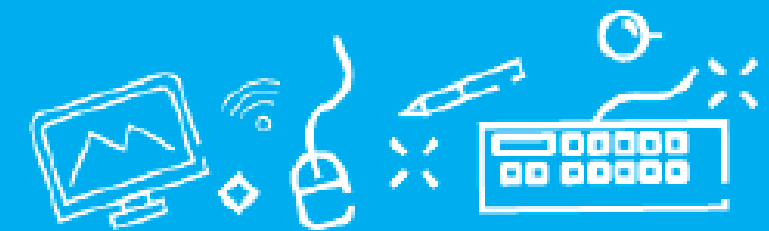


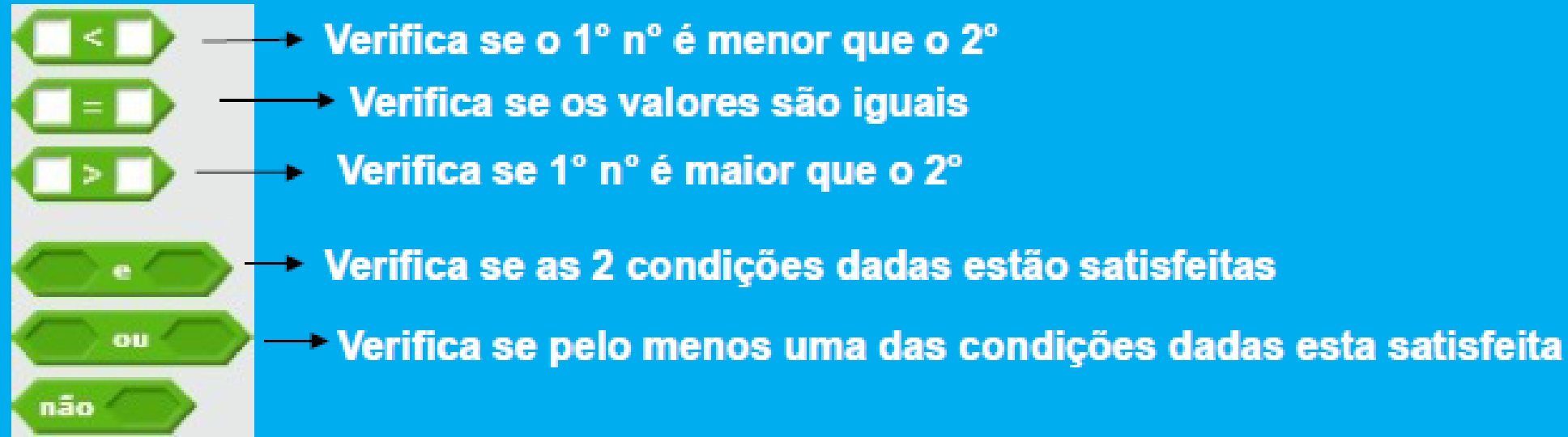


- Soma de 2 números
- Subtrai o 2º numero do 1º
- Multiplica os 2 números escritos
- Retorna o quociente (c/2casas) do 1º pelo 2º numero

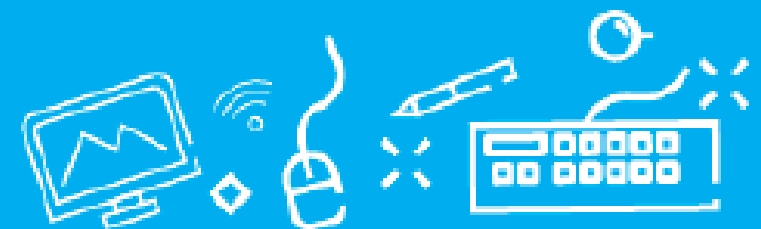
número aleatório entre 1 e 10

Sorteia um nº entre os extremos especificados

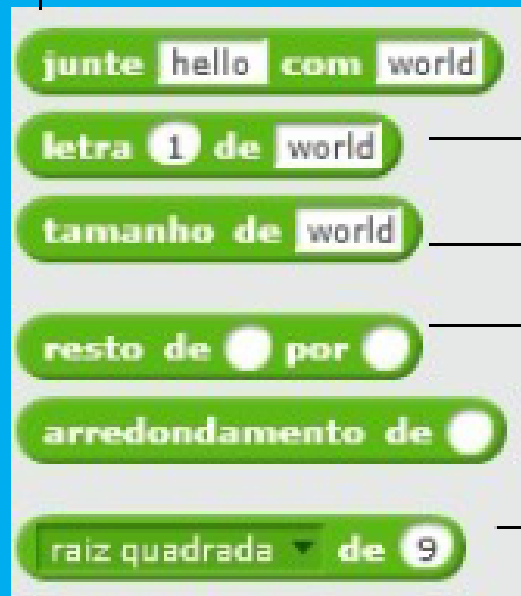




Verdadeiro quando a condição não for satisfeita



Concatena 2 elementos no formato frase



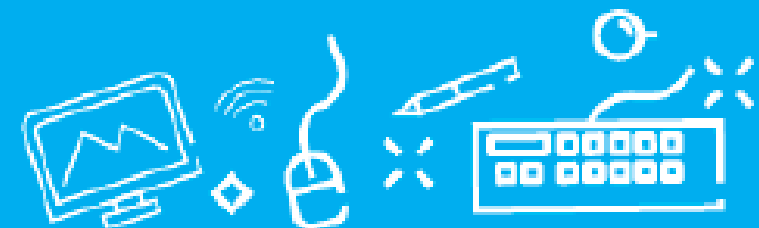
Dá a letra da posição pedida da palavra

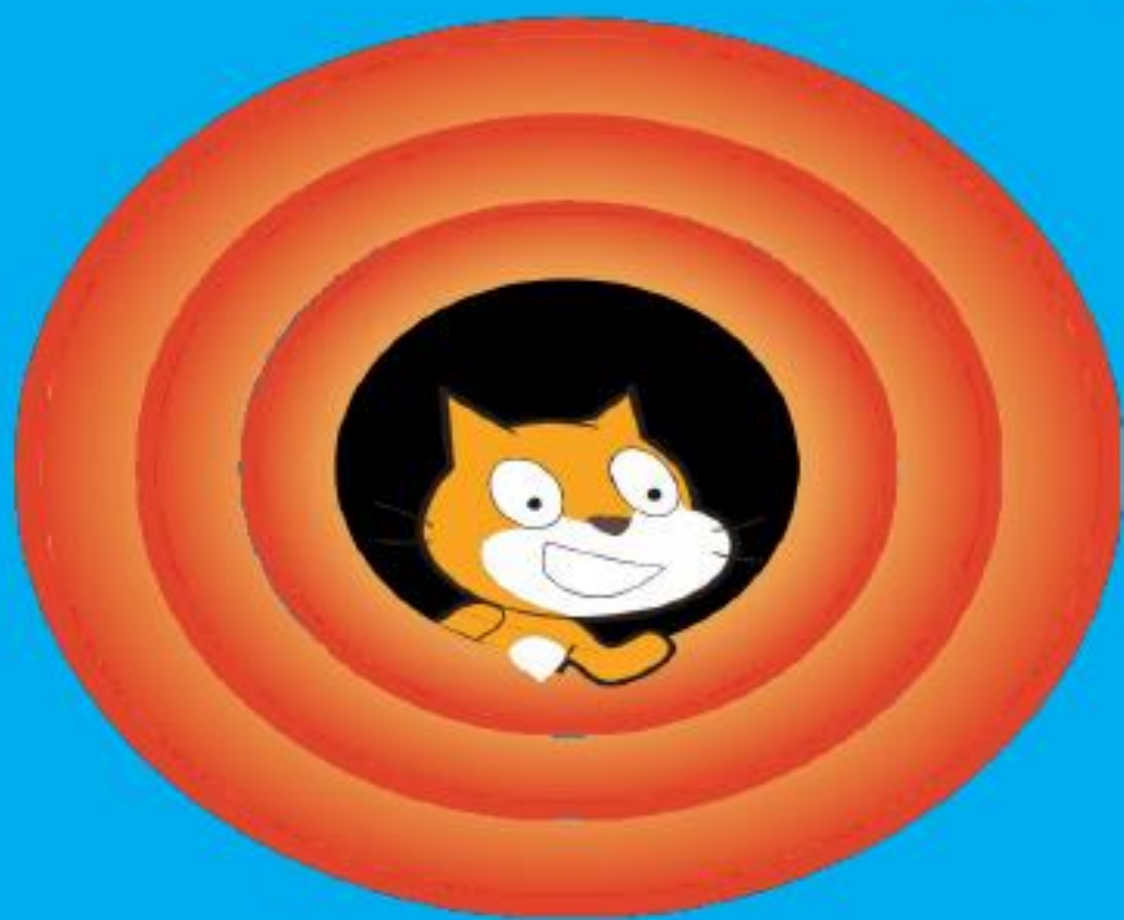
Devolve o número de letras da palavra

Devolve o resto da divisão do 1º pelo 2º número

Arredonda o nº dado para o inteiro mais próximo

Dá o resultado da função selecionada





**E por hoje é só
pessoal**

**Até A próxima
semana**





GRANDO

GGAMES