

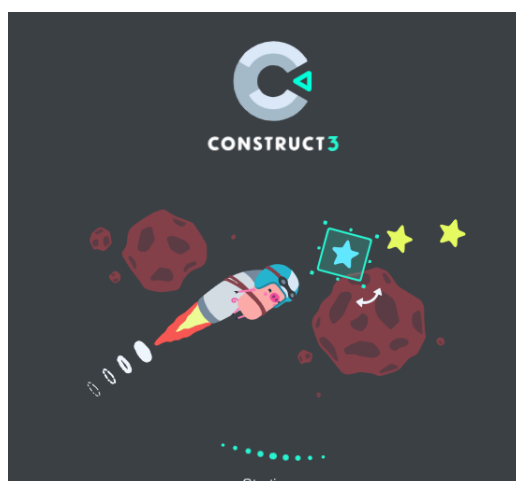
DATA: / / 2025

I ETAPA – ORGANIZE SEUS CONHECIMENTOS – IDJ/EM

ALUNO(A):			N.º:	TURMA:	
PROFESSOR(A): Rubens Silva	VALOR:	MÉDIA:	RESULTADO:	%	

DESIGN

Introdução ao Construct 3



<https://editor.construct.net/#open=simple-alert>

Introdução

O mercado de **jogos no Brasil** não para de crescer. Estima-se que em **2016**, o rendimento foi de **1,25 bilhões de dólares**. Apenas no Brasil, sendo o **12^o país** na lista dos **maiores** consumidores de jogos do mundo.

Entretanto, esta não é uma tarefa fácil. Há uma série de plataformas para desenvolvimento disponíveis no mercado - como a **Unreal e o Unity** - que exige um grande background tecnológico para a produção de jogos, e isso acaba desanimando muita gente até hoje.

O Construct é um editor de jogos 2D baseado em tecnologias web, tais como: HTML, CSS e Javascript.

A Plataforma baseada no conceito **drag-and-drop; arrastar e largar**.

Consiste em clicar em um objeto virtual, arrastá-lo para a posição desejada e largá-lo ao soltar o botão pressionado.

Recurso oficial para desenvolver:

<https://github.com/timetoplaybr/candy-world>

O Construct é um game engine para desenvolvimento e criação de jogos digitais multiplataforma em 2D. Baseado em html5, foi desenvolvido pela empresa Scirra Ltda (<https://scirra.com.br>) e lançado em 2011.

O usuário só precisará de um editor visual e um sistema de lógica baseada em comportamento. Também não é necessário ter conhecimentos técnicos para desenvolver, somente criatividade e vontade de tirar a ideia do papel. Por isso, esta é uma das engines mais intuitivas do mercado.



2022_06_28_Construct_Introducao - 3 min 44 s

Versão Free gratuita

Impossibilidade de comercializar os jogos.

- Máximo de 100 eventos por projeto.
- Máximo de 4 camadas em um layout.
- Máximo de 2 efeitos por projeto.
- Sem organização de pastas na barra do projeto;
- Sem possibilidade de pesquisa de evento;
- Sem barra de configurações;
- Sem possibilidade de agrupar em famílias;
- Sem pré-visualização na LAN;
- Bloqueio de exportação para rodar em multiplataformas como: Android, IOS, PC ou Wii U. Só é possível exportar para HTML 5 e, posteriormente, hospedar em um domínio HTTPS (Hyper Text Transfer Protocol Secure).

Todas as licenças devem ser compradas diretamente no site da Scirra ou na plataforma Steam.

www.scirra.com/arcade

Alguns sucessos criados com o Construct

- There Is No Game; de Kamizoto - 26/06/2016.
<https://youtu.be/f6AhxLneH0Y>
- Tag; de Joeriri - 28/05/2015
- Accelo alone; de Boursak - 13/07/2015
- Dreams and Reality; de Alcex - 19/06/2016

Canais oficiais:

- Scirra Tutoriais.
- Scirra Forum.

Start Page

Tela de início

Na primeira seção Project, podemos criar ou abrir um projeto.

Em Project Examples, podemos acessar o código fonte de uma série de pequenos projetos pré-construídos.

Objetivos:

- Criar áudios (som de fundo, efeitos sonoros etc,)
- Trabalhar com diversos tipos de movimentação para o personagem.
- Desenvolver um jogo multiplayer.
- Criar partículas, (como fogo, água, raio)
- Trabalhar com a física.
- Criar jogos de plataforma.
- Utilizar sombras nos personagens.

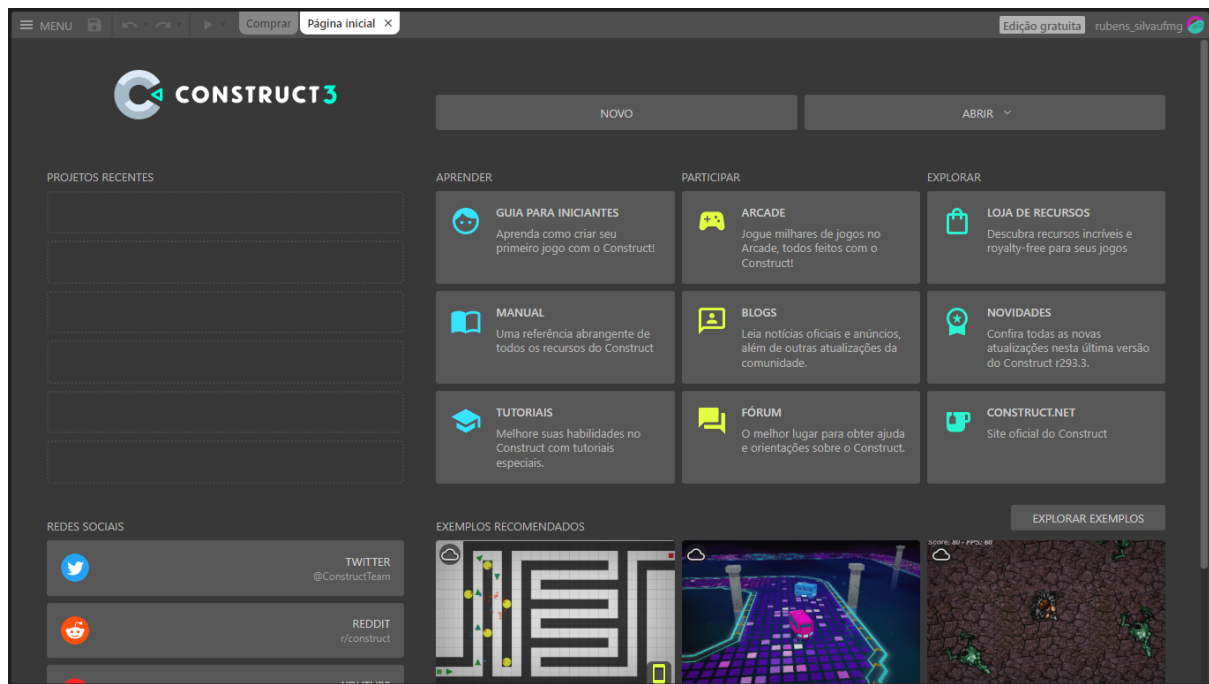


Figura: Página Inicial

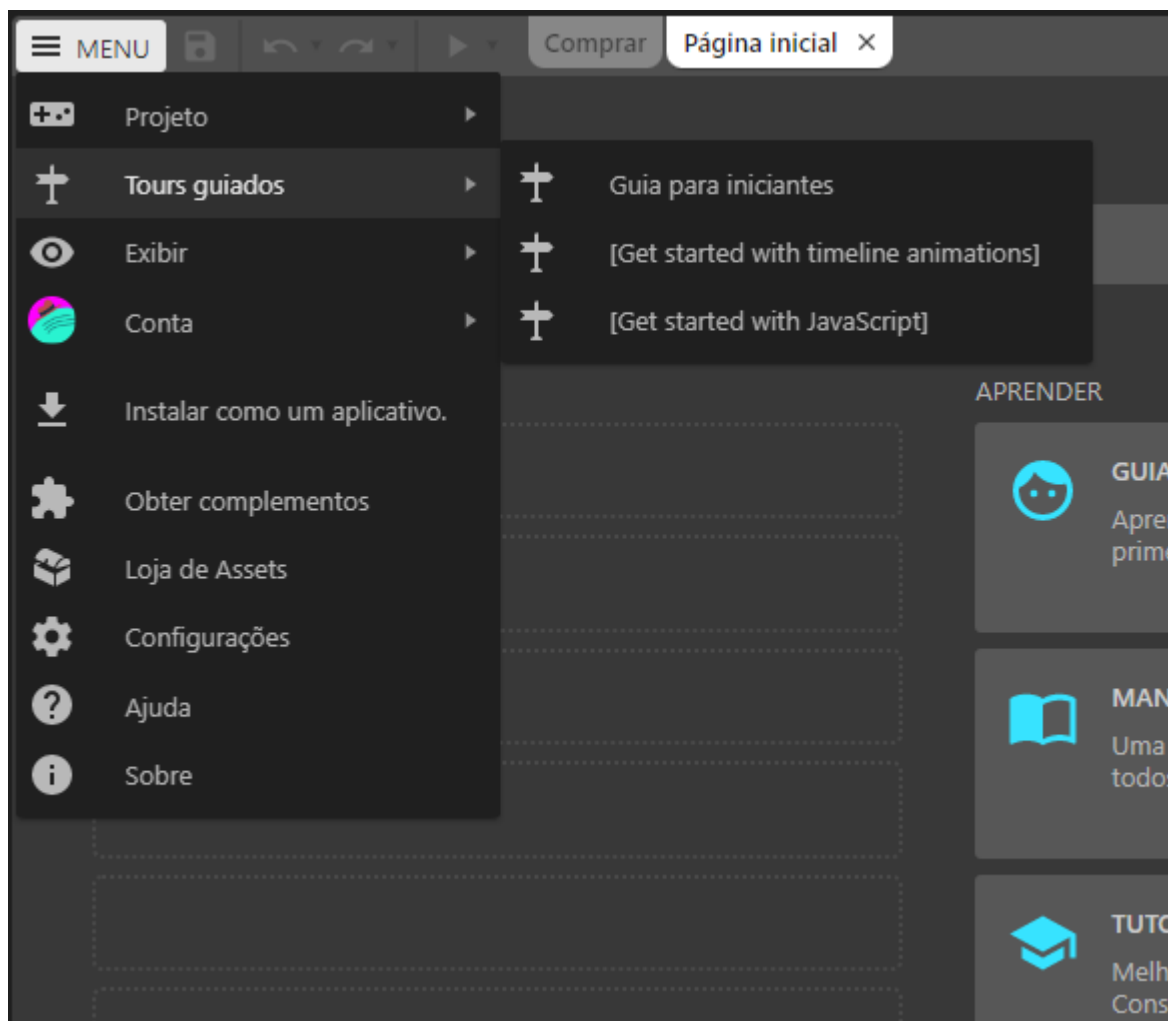


Figura: Menu

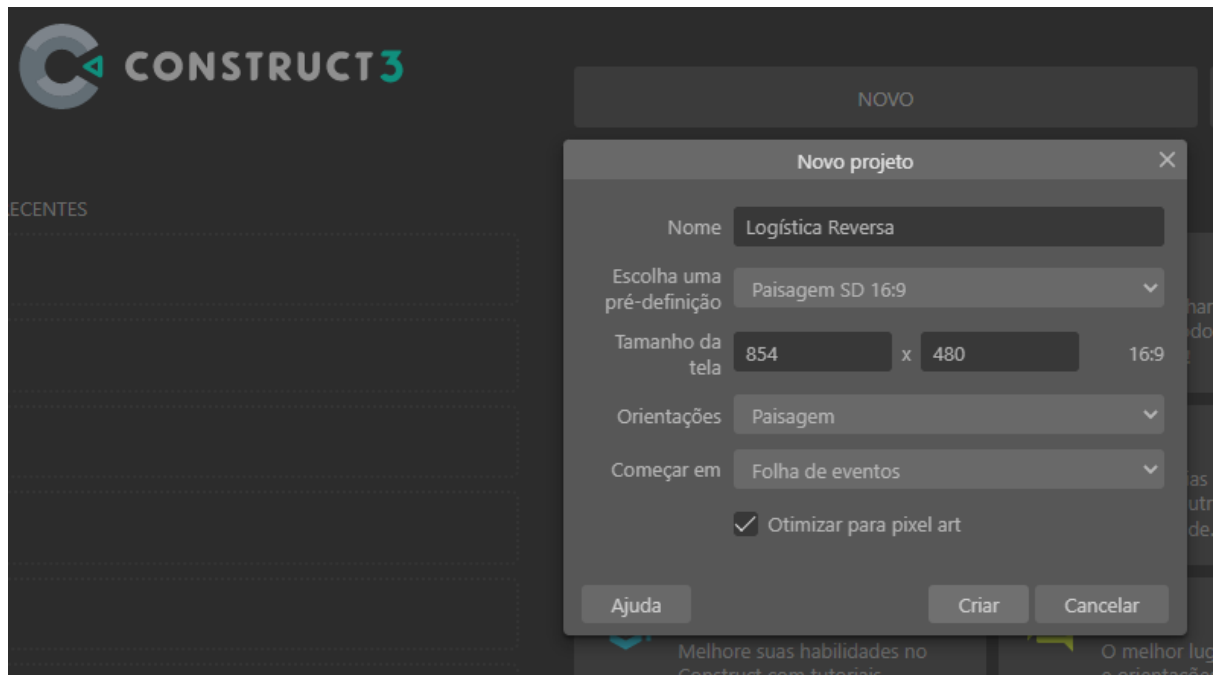


Figura: Criando um novo projeto. “ Logística Reversa” “REVERSOLANDIA”.

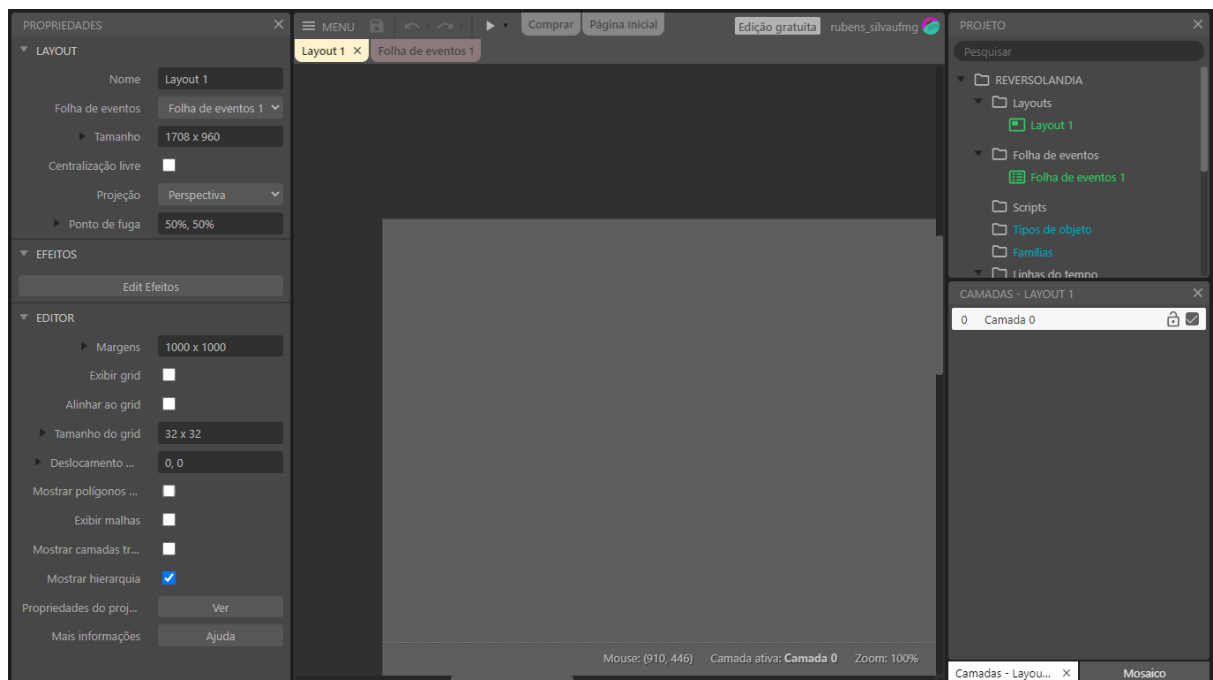
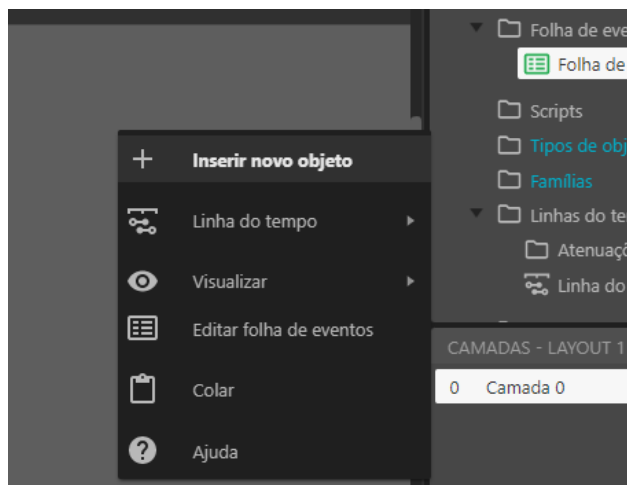


Figura: Primeira Tela para edição, Interface

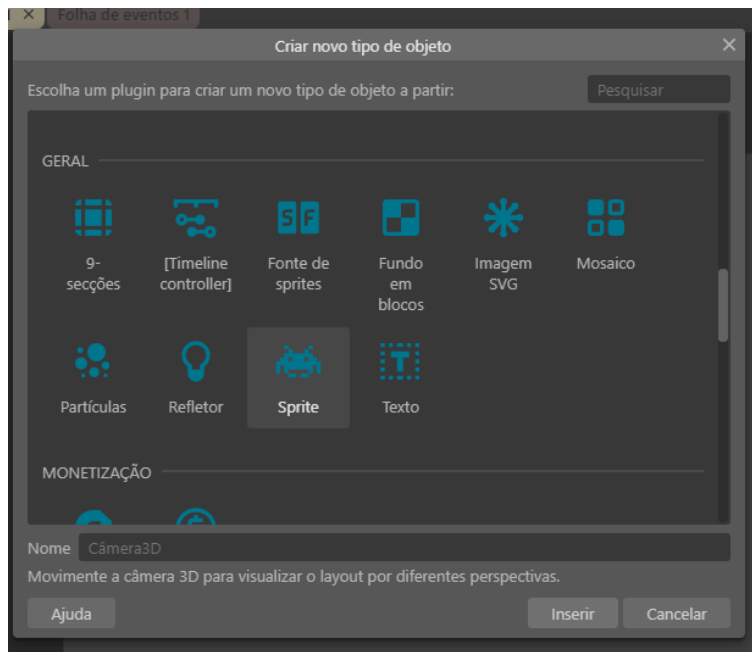
- Uma das páginas criadas fica na pasta Layouts e é chamada de Layout 1.
- Outra pasta fundamental é a “ Folha de Eventos” (Event Sheet), aí fica toda a programação de eventos do jogo.

- O retângulo com linhas pontilhadas no Layout 1 delimita até onde o jogador poderá enxergar.

Dentro do retângulo pontilhado, vamos adicionar um objeto que será a base para criação do nosso personagem de plataforma. Para isso clique com o botão direito do mouse e selecione a opção **Insert New Object**



Vamos escolher o plugin de Sprite, que consiste em uma simples imagem que pode ser animada e usada nos elementos visuais de um jogo. Vamos nomeá-la de Jogador. Feito isso, coloque-a dentro do Layout 1.



Com isso, o editor de imagens do Construct abrirá. Escolha a ferramenta de pintura **Fill** e uma cor para pintar o Sprite. Escolha também a ferramenta **Resize** para ajustar o seu tamanho para 32 por 68 Pixels.

Para dar vida ao personagem vamos adicionar uma **Behavior** (comportamento).

As behaviors são uma das funcionalidades interessantes do construct, pois nos permite adicionar comportamentos específicos para os nossos objetos.

Para adicionar um Behavior clique sobre o objeto, e ao lado esquerdo, suas propriedades, escolha a opção de Behavior. Na janela que abrir, clique em (+) mais e dê um duplo clique para adicionar a Behavior Platform (plataforma).

O comportamento de plataforma faz com que o objeto seja movimentado pelas setas do teclado nas quatro direções (cima, baixo, direita e esquerda). Em suas propriedades, podemos configurar a velocidade, a aceleração, a força do pulo, a ação da gravidade, entra outras características. Por ora, não vamos modificar nada.

Vamos adicionar uma Sprite que vai representar o chão por onde ele andar. Para isso vamos adicionar um plugin na aba de inserção de objetos chamado Tiled Backgroud- a tradução mais clara para o português seria algo como "Fundo de mosaico". Quando o editor de imagens abrir, desenhe algo para ser o chão.

Os objetos de Tiled Backgroud exibem uma imagem em um padrão de repetição, ou seja, você pode aumentar o seu tamanho infinitamente, porque ela vai se repetindo.

Mídias

Links:

1. Assets - Free 3D; <https://free3d.com/> (recomenda-se usar baixar apenas modelos FBX, e Modelos obj, devido sua compatibilidade com a UNITY)