



Minicurso de Jogos Educacionais em FlashMX

Apresentação

Este mini-curso tem por objetivo apresentar os conceitos básicos do desenvolvimento de jogos educacionais utilizando a ferramenta de autoria Flash MX. Além disso, intenta-se chamar a atenção dos professores para a viabilidade que o software oferece ao projeto de filmes interativos, mesmo para aqueles não conhecem linguagens de programação.

- A utilização dos jogos na educação
- Definição e conceito de jogo educacional
- Desenvolvimento de jogos educacionais com Flash MX

Você vai aprender a desenvolver um jogo que contenha as seguintes ações:

- o Interatividade com Botões
- o Controle de Clipes de Filme
- o Contador de Pontos

Jogo Acerte o Alvo

A aplicação tem 5 camadas

- ações,
- escore,
- alvos,
- martelo,
- e fundo

cada uma com 3 quadros (telas).

Conteúdo: Botão tela inicial

1 - A primeira atividade será atribuir ação interativa ao botão botao_martelo, na tela inicial, para iniciar o jogo:

2 – Vamos atribuir ação ao botão. Ao clicar no botão ele deverá fazer o filme avançar para o próximo quadro, onde este o cenário do jogo.

3 – assim, no botão para iniciar o jogo devemos colocar o código:

```
on (release) {  
    nextFrame();  
}
```

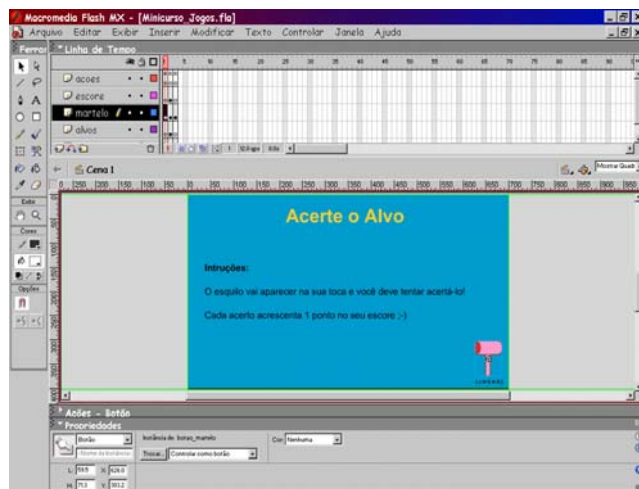
Conteúdo: Escore

1 – Nesta atividade, criaremos uma caixa de **Texto Dinâmico**, que receberá a contagem do escore.

2 – Na barra de menu selecione a opção **Inserir** e clique em **Novo Símbolo...**, se abrirá um palco de edição onde criaremos o clipe de filme escore.

3 – Este clipe terá duas camadas, uma para as ações e outra para as caixas de texto e três quadros.

4 – Na camada da caixa de texto teremos dois tipos de caixa de texto: (1) uma caixa de Texto Estático onde escreveremos a palavra **ESCORE** e (2) uma caixa de Texto Dinâmico, onde aparecerão os números de acertos.



5 – A caixa de Texto Dinâmica (com linha pontilhada) mostrará a **variável pontos**. Para isso, devemos abrir o painel de Propriedades do texto e escrever **pontos** na caixa **var**.

6 – Na camada ações colocaremos os códigos para que o clipe conte os acertos.

1º quadro:

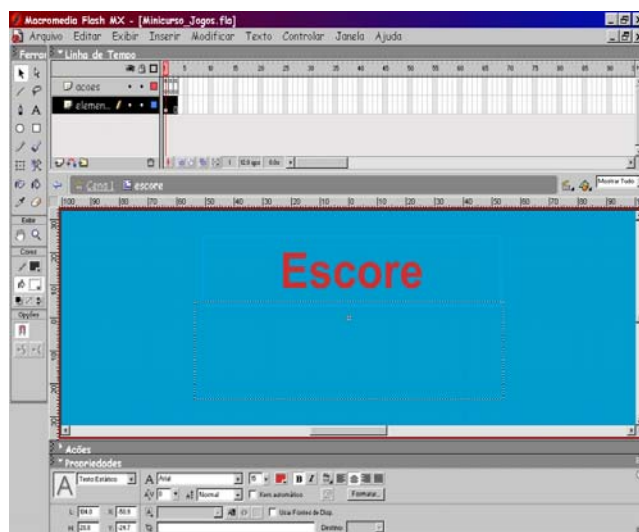
```
pontos=Number(0);
```

2º quadro:

```
stop();
```

3º quadro:

```
if (pontos>=10) {
  _root.gotoAndStop(3);
} else {
  pontos = pontos + 1;
  gotoAndPlay(2);
}
```



Em suma, para cada vez que o esquilo for acertado pelo martelo o código acrescentará mais um ponto ao escore.

Conteúdo: Botões tela final

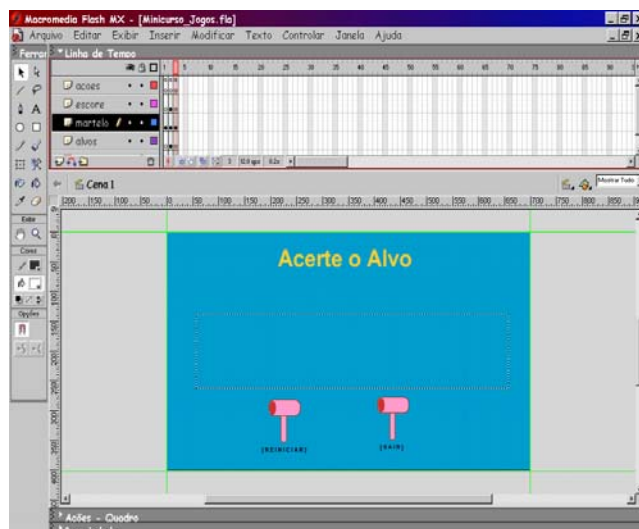
1 – O último quadro mostrará uma mensagem de incentivo para o usuário e dois botões, uma para reiniciar o jogo e outro para terminá-lo.

2 – Para o botão que ficar com a palavra (REINICIAR) terá a ação de voltar para o primeiro quadro:

```
on (release) {
  gotoAndStop(1);
}
```

3 – O botão da palavra (SAIR) terá a ação de fechar o jogo. Assim seu código será:

```
on (release) {
  fsccommand("quit");
}
```



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Profa. Dra. Liane Margarida Rockenbach Tarouco
Coordenadora

Anita Raquel Cestari da Silva Grandó
Letícia Coelho Roland
Equipe de desenvolvimento