



Conteúdo do curso

- ... Conhecendo o Construct 2
- ... Área de trabalho, menus e sistema de zoom
- ... Iniciando um novo projeto
- ... Configurações iniciais de layout e sistema
- ... Criando um sprite
- ... Criando um tiled background
- ... Editando objetos (Sprite ou Tiled Background)
- ... **Exercício** - Criando nosso primeiro game de plataforma
- ... Comportamento de plataforma Sólidos e Jump Thru
- ... Comportamento de plataforma Warp e Bound to layout
- ... Event Sheet - programação
- ... **Exercício** - Criando um game pega itens
- ... Textos
- ... Utilizando variáveis
- ... **Exercício** - Criando um game pega itens com variáveis
- ... Animação de personagem
- ... Programações de animação de personagem
- ... **Exercício** - Criando um personagem animado
- ... Trabalhando com layers
- ... Movimentando a tela em cenários grandes
- ... Criando um menu (GUI - Graphical user interface)
- ... Parallax background
- ... **Exercício** - Criando um game com fundo Parallax e menu estático
- ... Criando novas fases
- ... **Exercício** - Criando um game com fases diferentes
- ... Importando sons
- ... Comportamentos de Flash e Sine
- ... Colidindo com as laterais dos objetos
- ... **Exercício** - Quebrando blocos e pulando sobre inimigos
- ... Exportando nosso game para PC / MAC / Linux
- ... Exportando em HTML5 para Web e celulares Android