

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# desafio #32 PLATFORMER

ERASMUS+ No. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



**ESTRUTURA DO DESAFIO**

## DESCRIÇÃO

## Neste desafio vais analisar um jogo existente que replica o jogo tradicional dos jogos de plataforma.

## OBJETIVO GERAL

## Neste caso, usaremos um jogo já complexo e avaliaremos cada uma das suas características complexas. Nesta fase, já fez exercícios suficientes para entender como funciona o Gdevelop.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

No final deste desafio, poderás...

1. Ter experiência com uma suíte de programação visual e ser capaz de codificar uma pequena peça de software padrão com ele.
2. Saber o que são declarações e linhas de comando e o que significam para um compilador.
3. Escrever instruções utilizando a sintaxe correta e com erros mínimos.
4. Saber o que são os operadores, o que fazem e quais os símbolos que representam os operadores.
5. Ser capaz de entender a atribuição de valores a variáveis e como mudá-los.
6. Conhecer todas as operações aritméticas básicas e como usá-las.
7. Reconhecer e saber como utilizar todas as estruturas de dados relacionadas com os números.
8. Conhecer as estruturas ligadas ao uso do texto, como cordas e caracteres.
9. Usar declarações condicionais.

|  |
| --- |
| INSTRUÇÕES |
| Esta é a sua configuração inicial para a aplicação completa. Como sempre, a primeira coisa que deve fazer é pré-visualizar e ver como funciona.    Neste desafio, analise:   1. Como devem ser criados controlos para permitir a utilização do jogo em computadores e dispositivos móveis 2. Como mudar as animações com base no que o jogador está a fazer 3. Como adicionar efeitos sonoros e visuais 4. Como salvar o progresso durante o jogo  * Como dar uma certa inteligência aos inimigos |

|  |
| --- |
| RECURSOS |
| Challenge 32 |