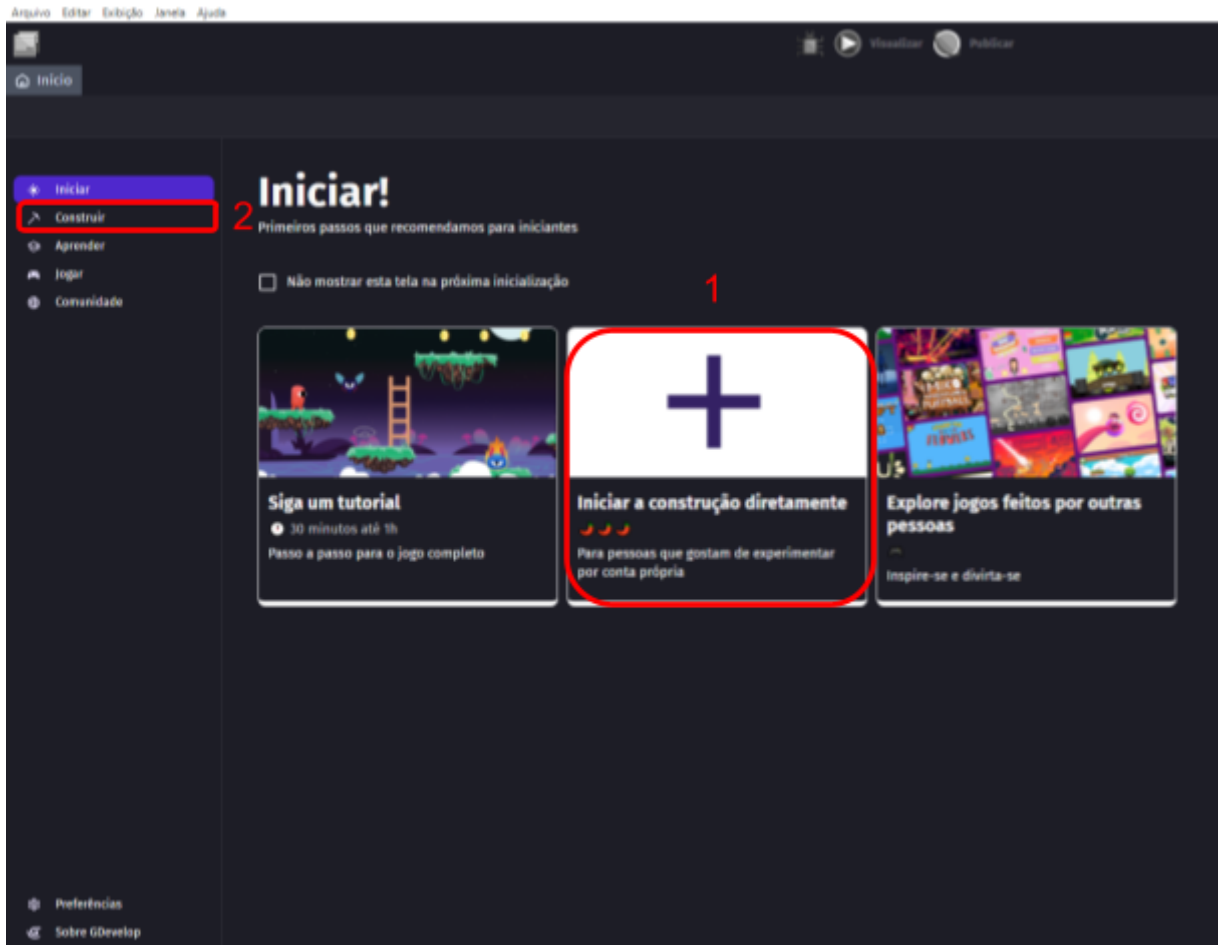


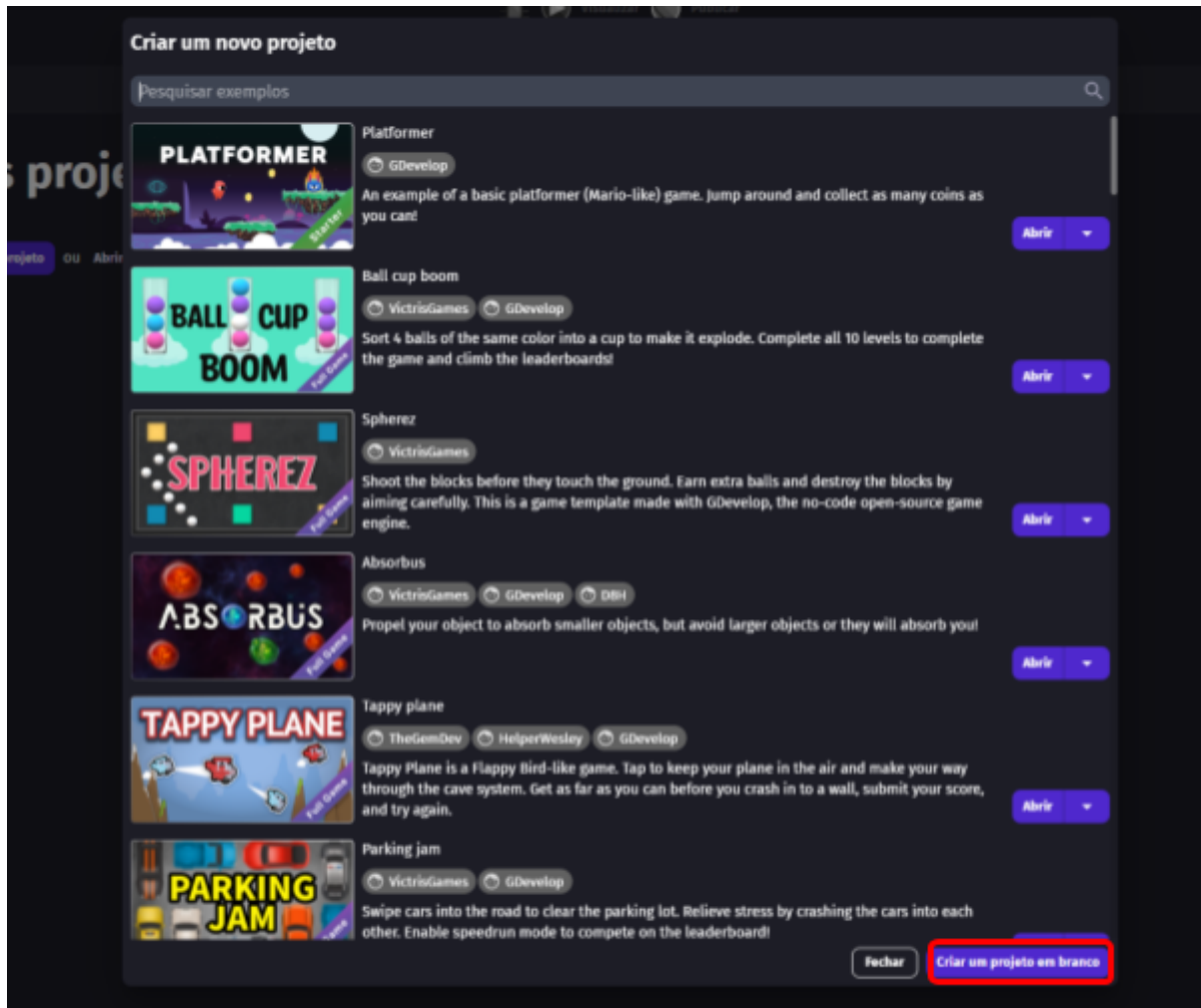
Tutorial de jogo quiz usando GDevelop

Criando o projeto

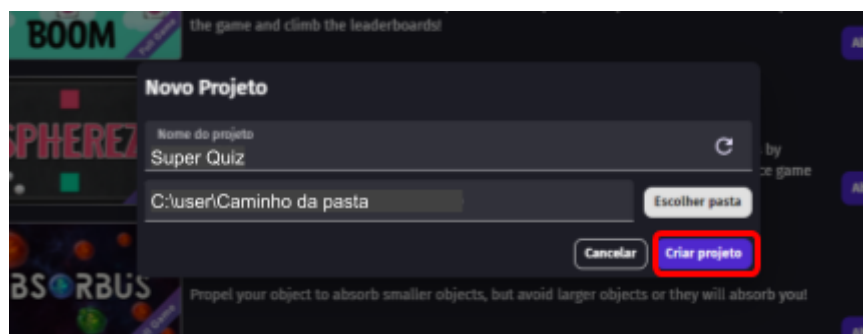
Ao abrir o programa, a tela abaixo irá aparecer e nela você deve clicar em “iniciar a construção diretamente” (1) ou na opção no menu à esquerda “construir” (2).



Abrirá então essa janela e você irá clicar no botão “Criar um projeto em branco” na parte inferior da tela.

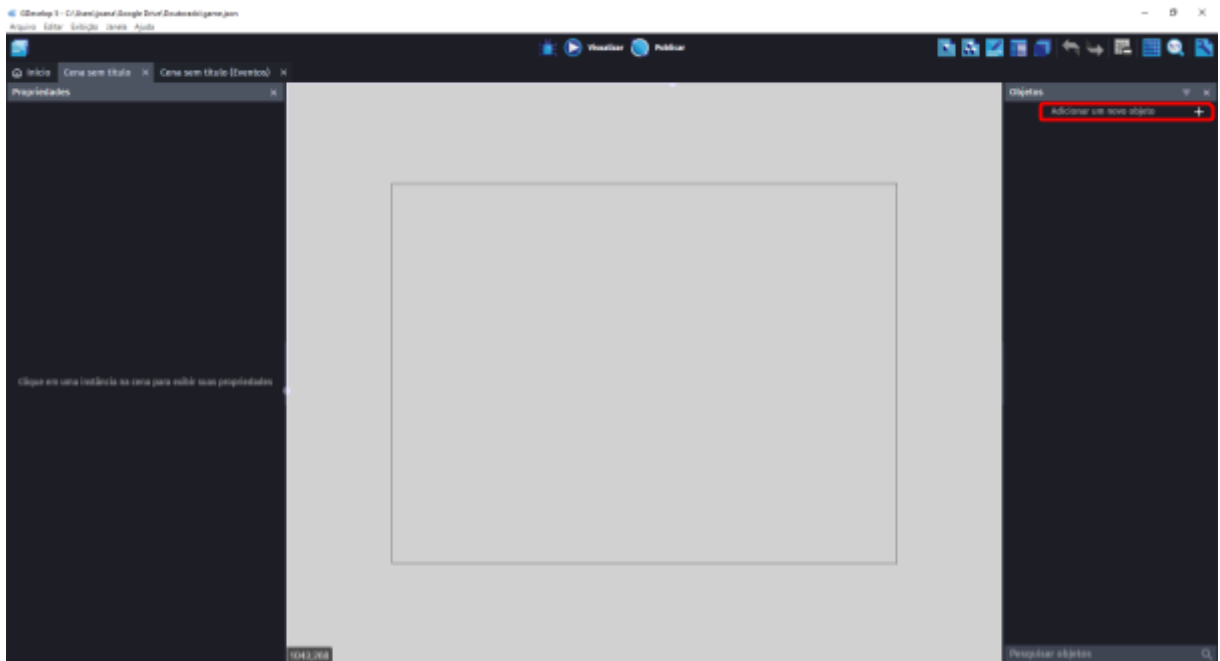


Você irá então escolher a pasta que deseja salvar o projeto (escolha a pasta de sua preferência) e dê um nome ao seu projeto e então clique em “criar projeto”.

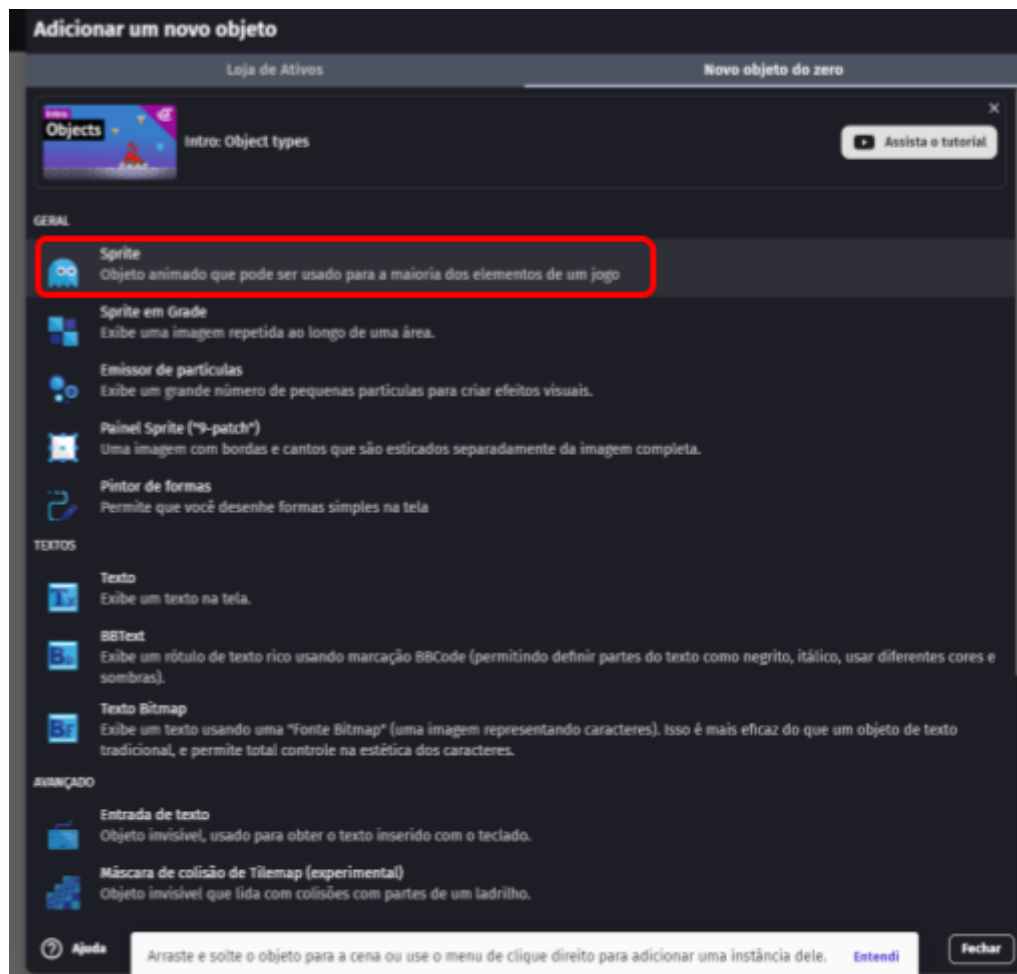


Criando a primeira cena “Início”

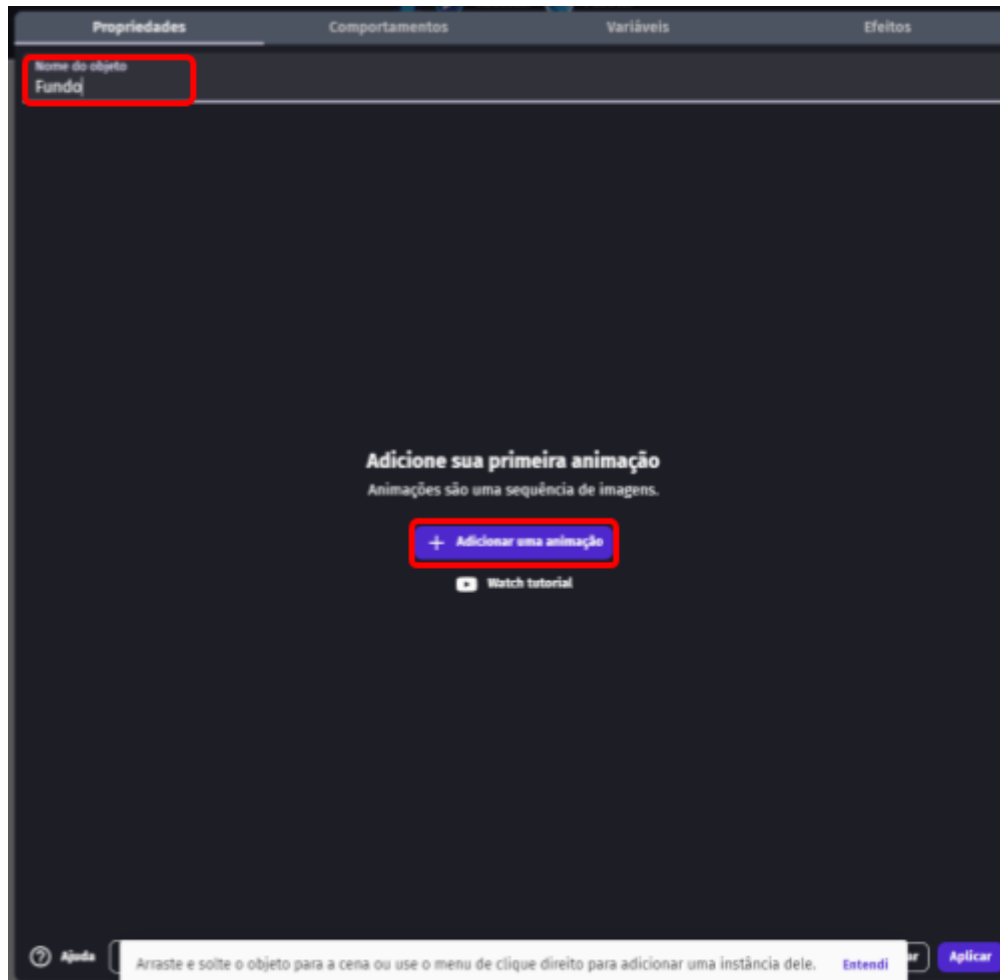
Você irá clicar em “adicionar um novo objeto”, conforme a figura.



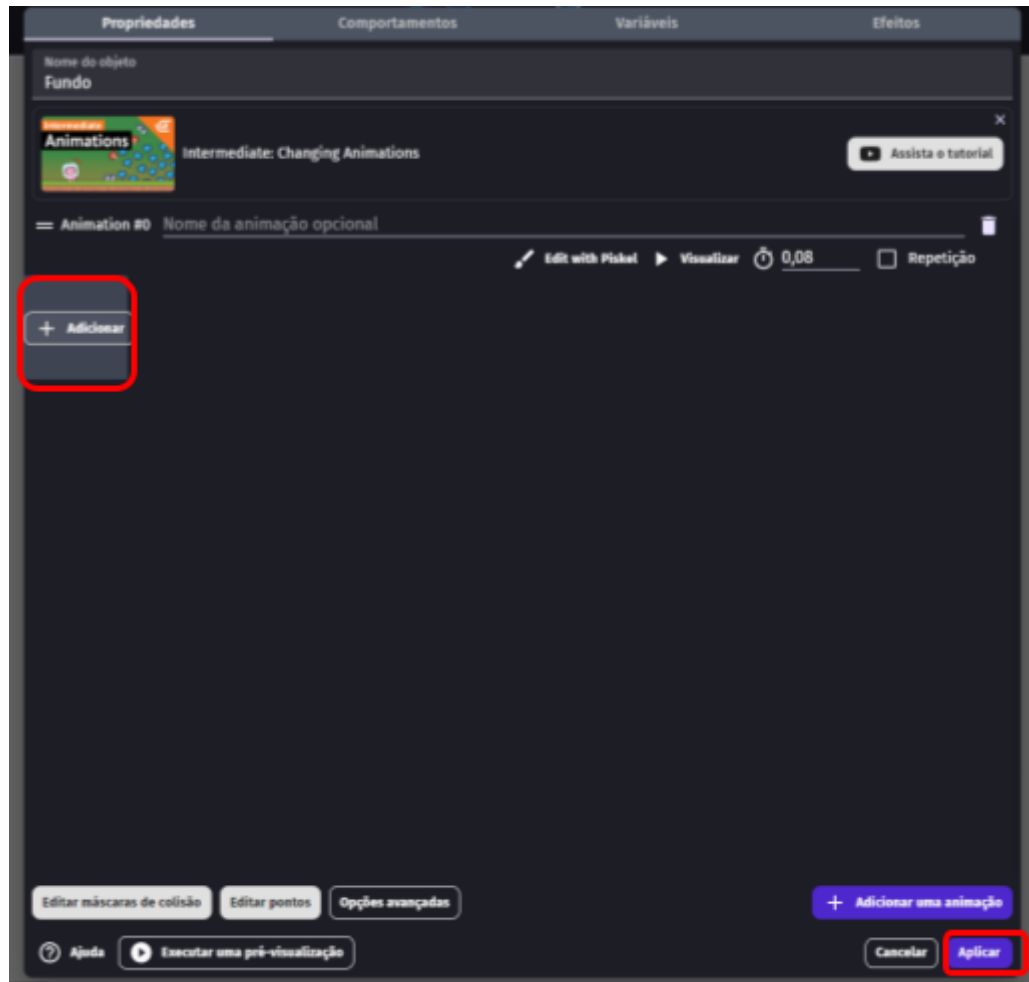
Vai então selecionar um objeto do tipo “sprite”.



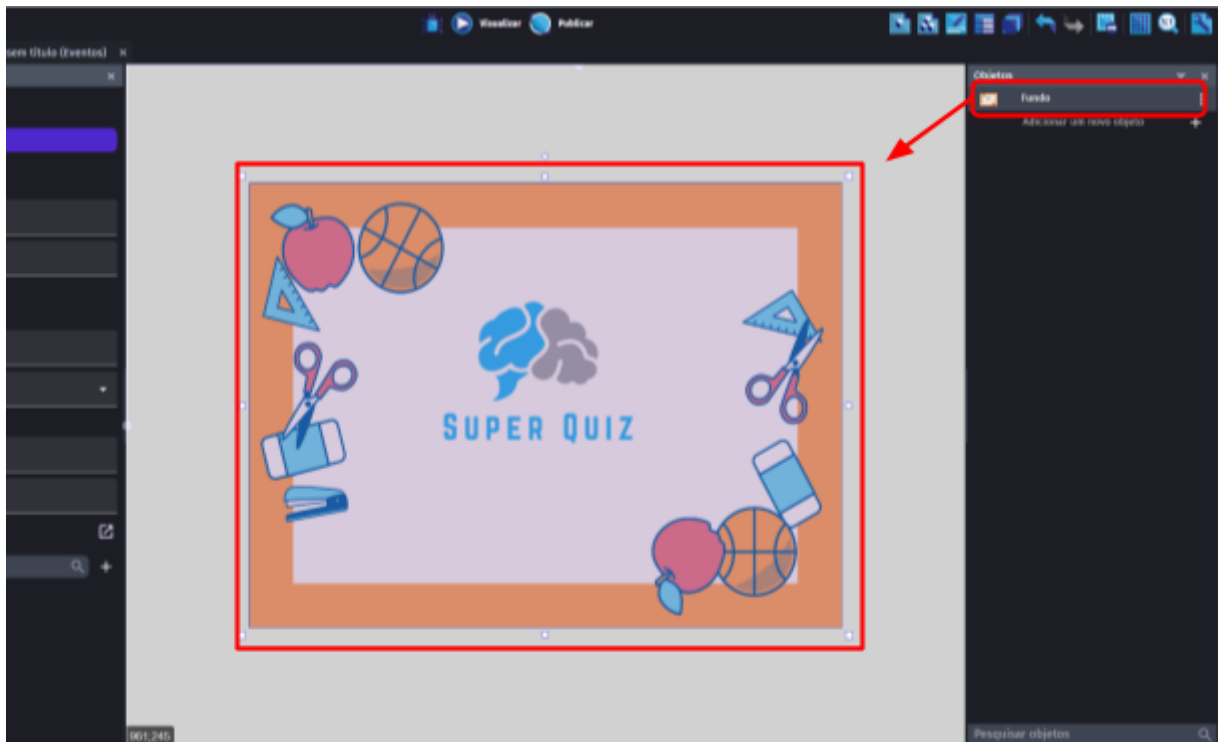
Você vai então dar um nome ao objeto e clicar no botão de “adicionar uma animação”.



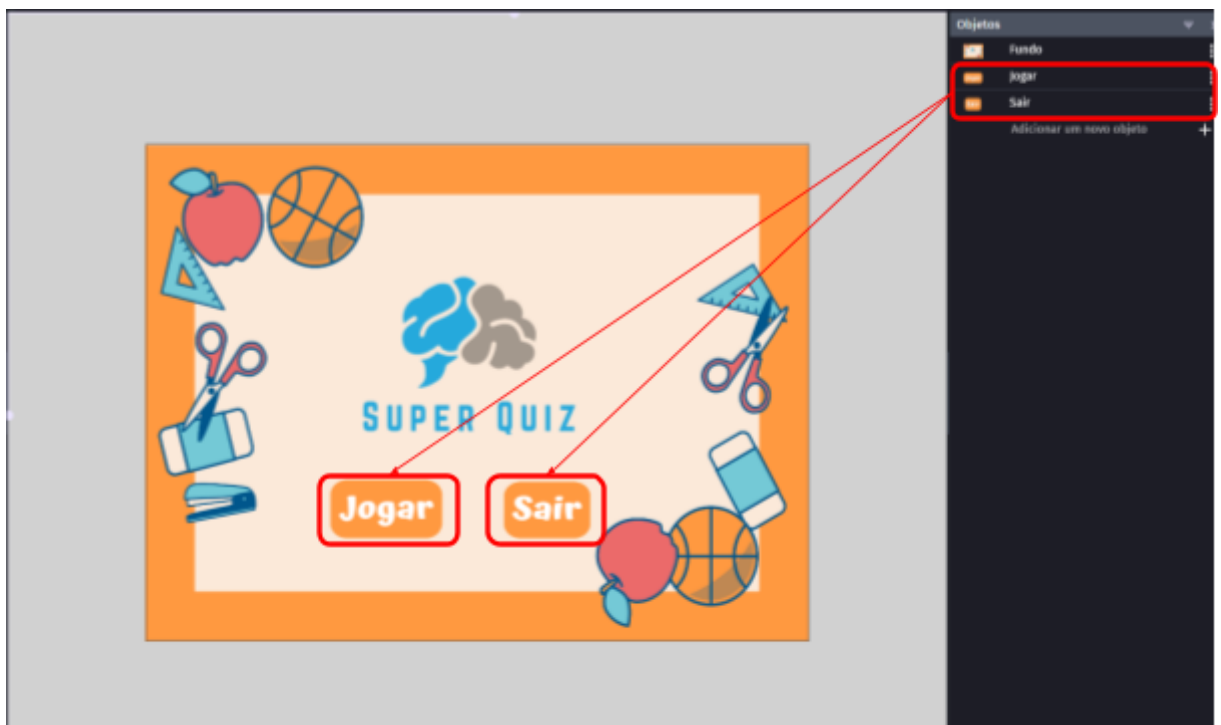
Clique em “adicionar”, escolha a imagem de fundo que deseja utilizar a partir do seu computador e clique em “aplicar”.



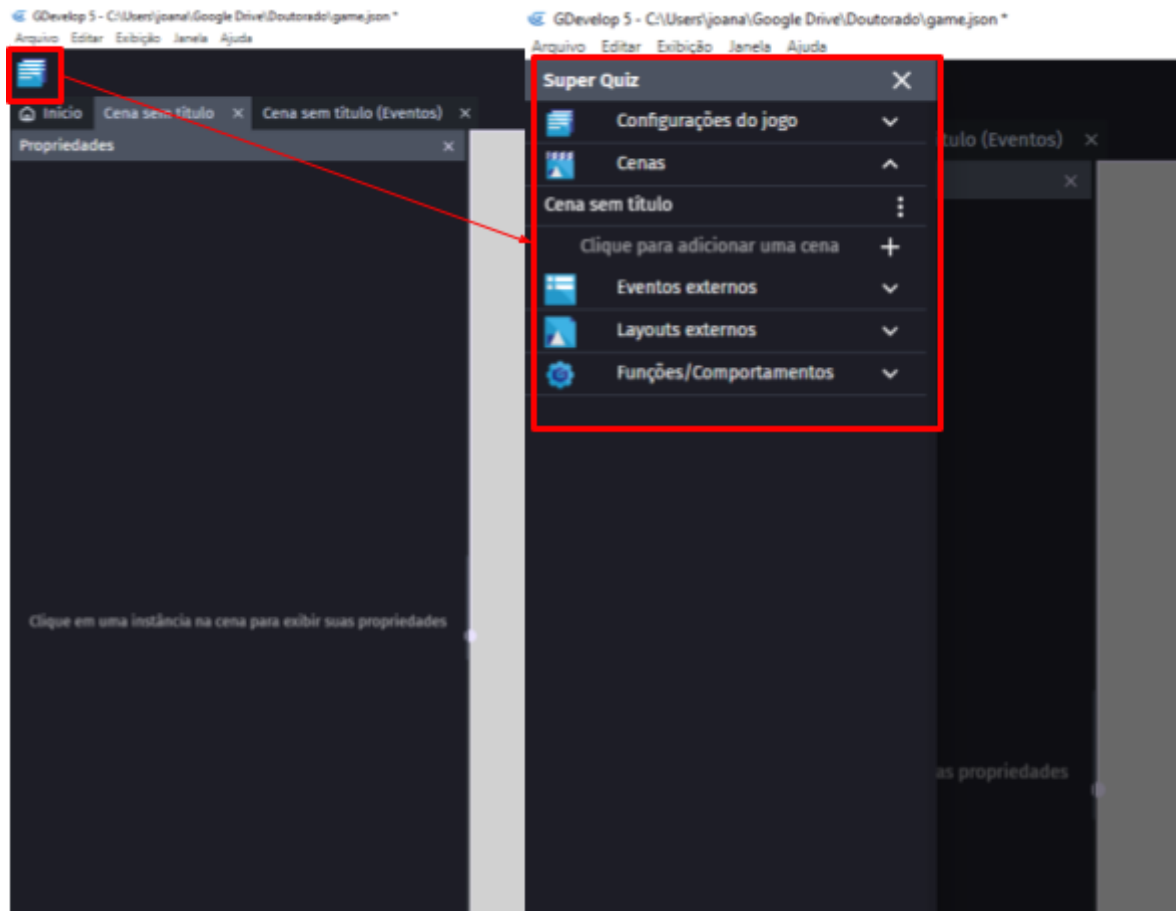
Agora arraste o objeto que está listado no menu de objetos e posicione a imagem na cena ajustando ao tamanho da cena.



Faça o mesmo procedimento para adicionar os botões de “Sair” e “Jogar”, que serão dois objetos e os adicione na tela arrastando.

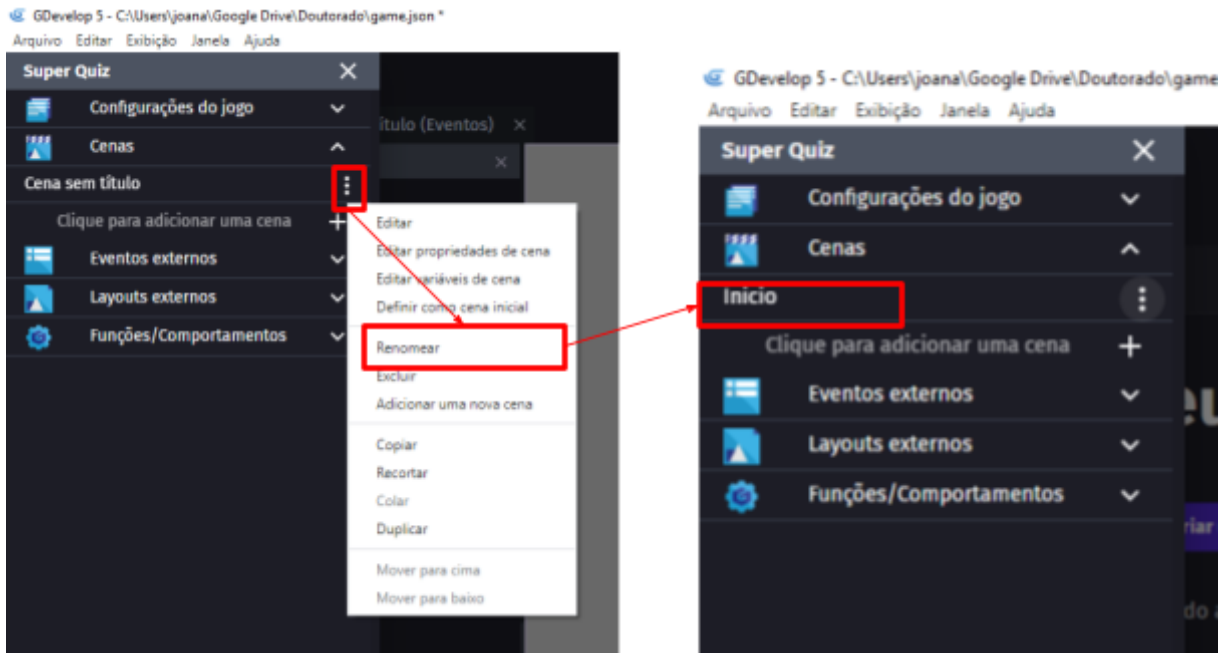


Assim temos o visual da nossa primeira cena de introdução ao jogo. Agora vamos adicionar funcionalidade aos botões por meio dos eventos. Primeiro vamos dar um nome para nossa cena atual, para isso, clique no menu do jogo que irá abrir as propriedades do jogo, conforme a figura.

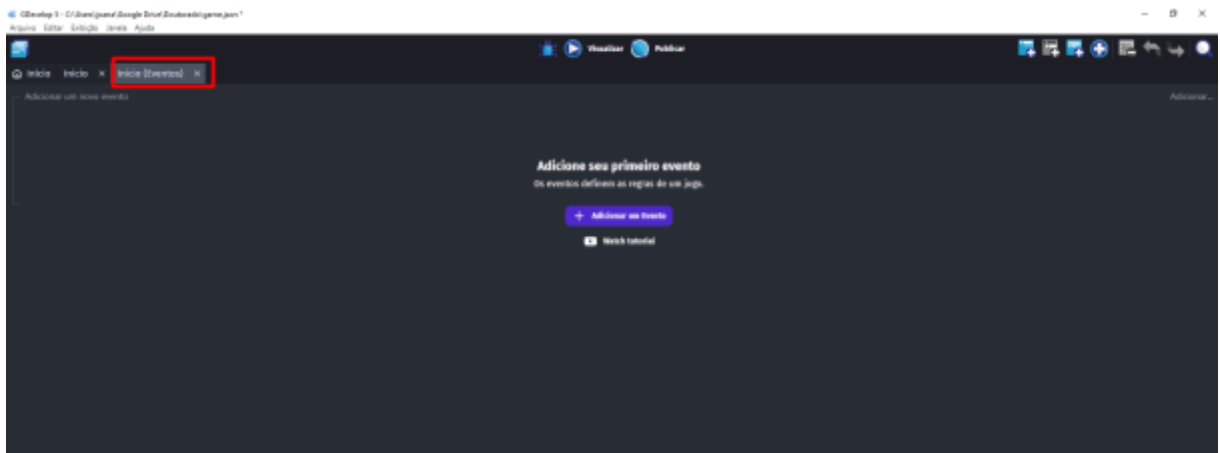



Clique nos três pontos presentes no menu cenas, onde a cena não tem nome e está nomeada por padrão como “Cena sem título”. Clique em “renomear” e coloque um nome que faça sentido, em nosso exemplo ela irá se chamar “Início”.

*Nota: Na criação de jogos, o ideal é que os nomes de cenas, objetos e etc faça sentido para que você os identifique depois e, além disso, não use acentos e “ç”.



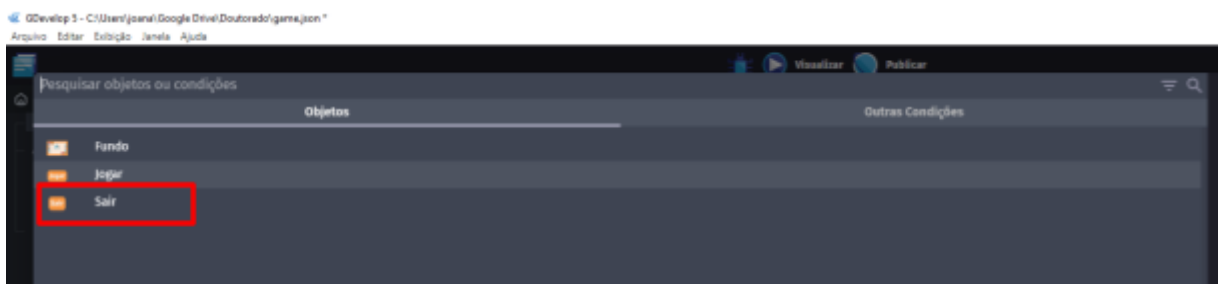
Agora de fato iremos dar funcionalidade aos botões que criamos. Clique na aba “inicio (eventos)” e irá abrir a seguinte tela:



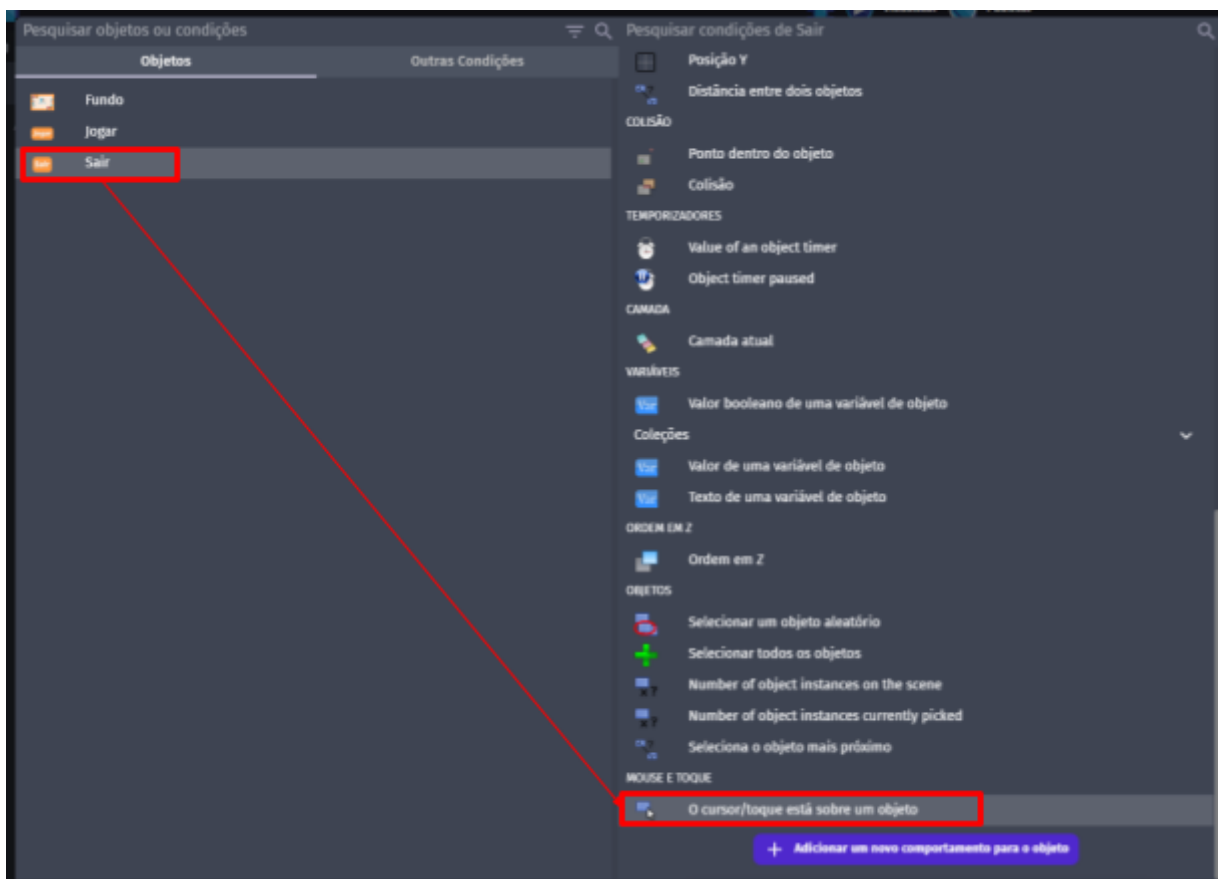
Agora iremos adicionar eventos à cena. Clique no botão  que é a primeira opção do menu superior à direita. Irá então aparecer a estrutura para criar um evento. Nesse caso clique em “adicionar condição”.



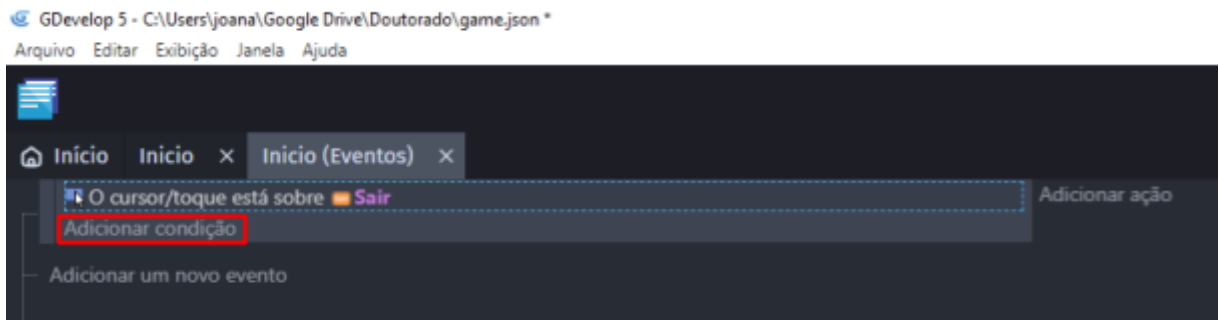
Irá abrir a seguinte tela. Clique no objeto “Sair”.



Então abrirá uma porção de opções disponíveis. Role o mouse até encontrar a opção “O cursor/toque está sobre um objeto” e depois clique no botão “ok”.



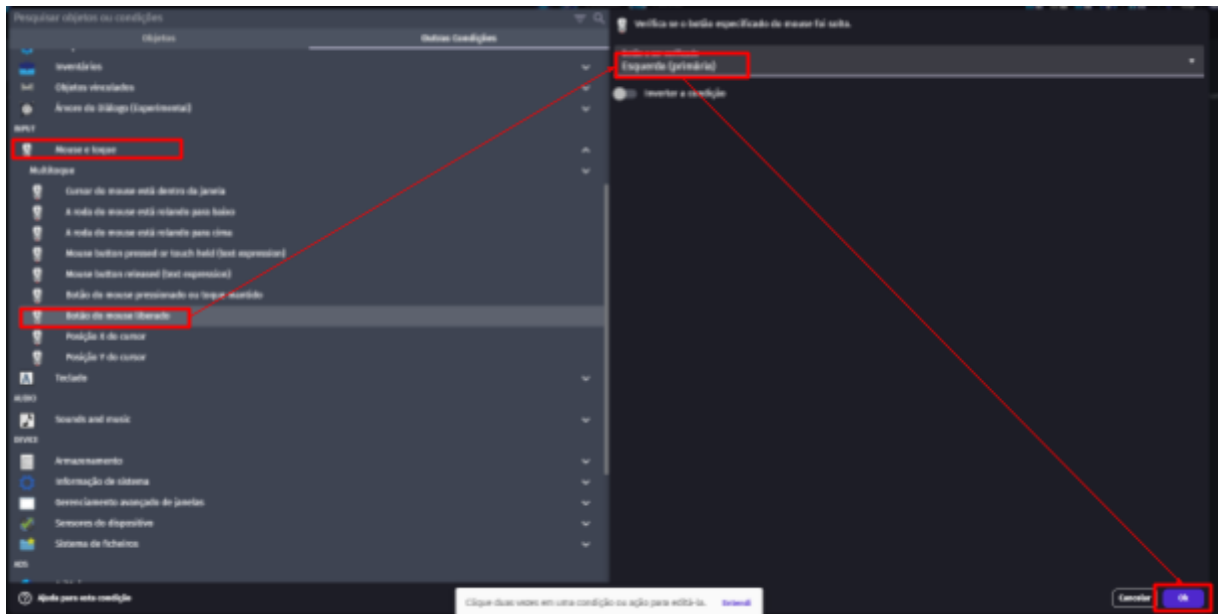
Adicione uma outra condição:



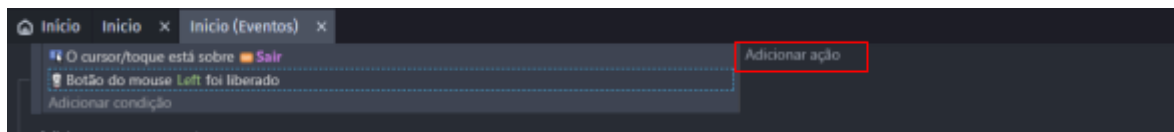
Agora selecione a aba “outras configurações” e clique na opção “mouse e toque”.



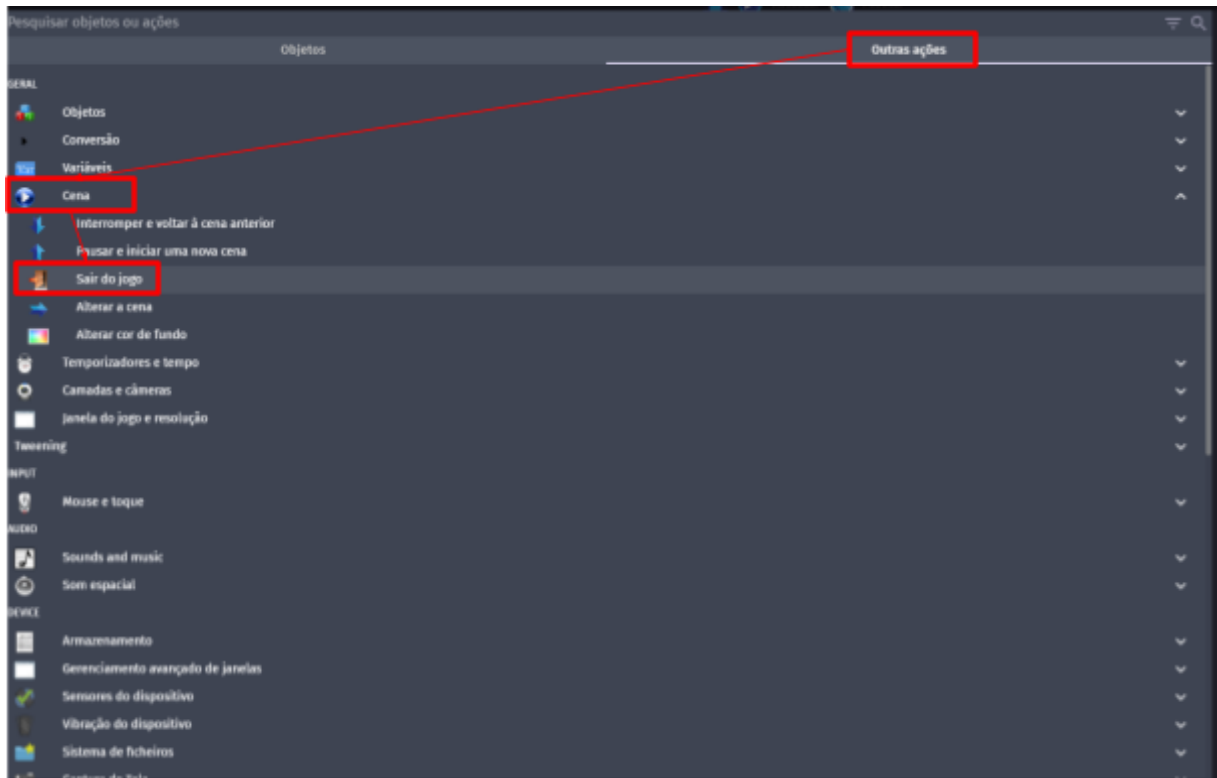
Irá abrir algumas opções de uso do mouse, clique na opção “Botão do mouse liberado”, selecione o botão do mouse que está se referindo (no caso o primário, que é o botão esquerdo) e depois clique no botão “ok”.



Agora vamos definir a ação, que no nosso caso será sair do jogo. Clique em “adicionar ação”.

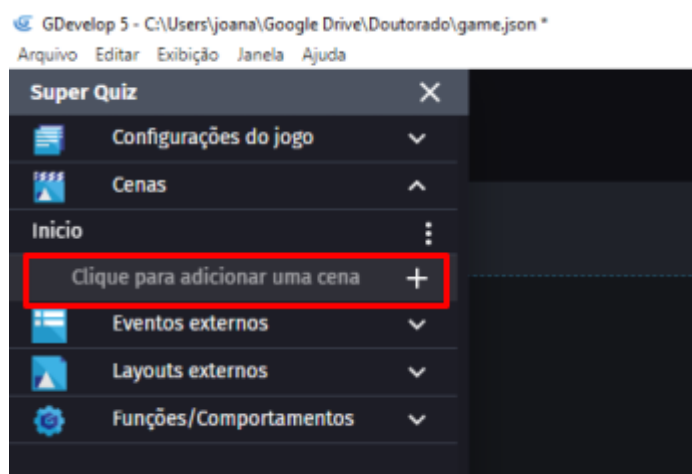


Agora clique na aba “outras ações”, clique na opção “cena” que abrirá mais opções, dentre elas escolha a opção “sair do jogo” e por fim clique no botão “ok”. Depois de fazer isso, clique no botão “visualizar” no topo e centralizado na interface para testar o seu jogo e ver se o botão funciona. Pronto! Você criou o seu primeiro evento!



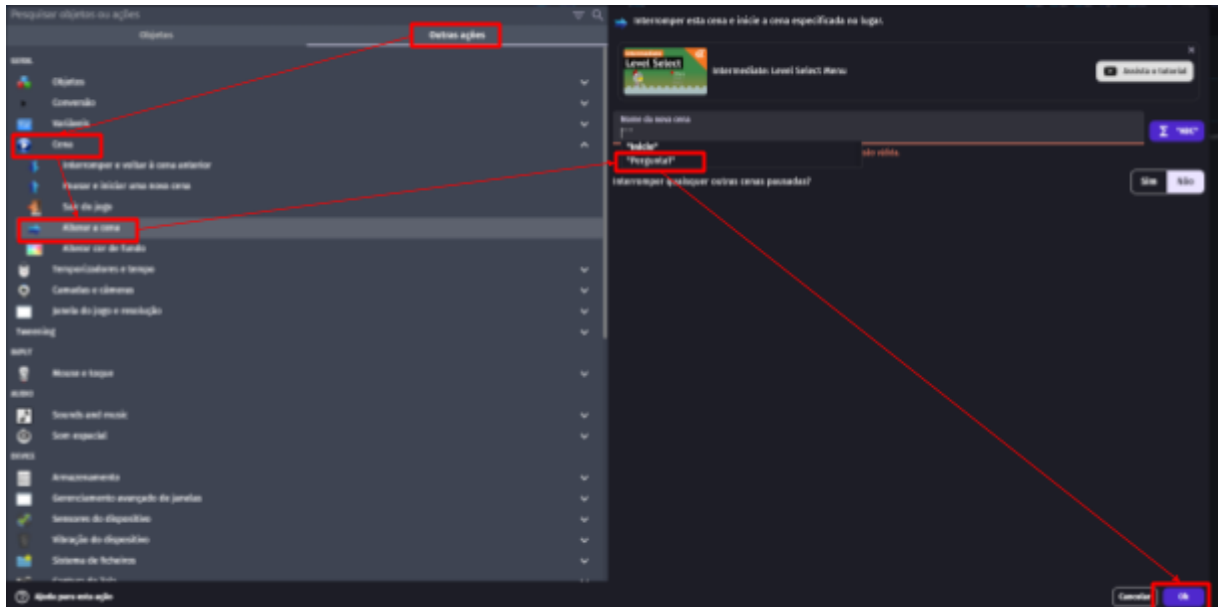
Agora iremos fazer o mesmo para o botão “Jogar”, porém agora a ideia é que o jogo comece, ou seja, irá aparecer a primeira pergunta. Para isso precisamos criar uma nova cena, vamos chamá-la de “Pergunta1”. Em nosso jogo, podemos criar quantas cenas acharmos necessárias, como este é um jogo de quiz, vamos criar uma cena para cada pergunta que desejamos inserir no jogo. Por simplicidade, iremos demonstrar em detalhes apenas a cena Pergunta1 e você pode duplicá-la para criar as cenas “Pergunta2”, “Pergunta3” e assim por diante (iremos demonstrar como fazer isso).

Crie uma nova cena e a renomeie como já fizemos anteriormente.

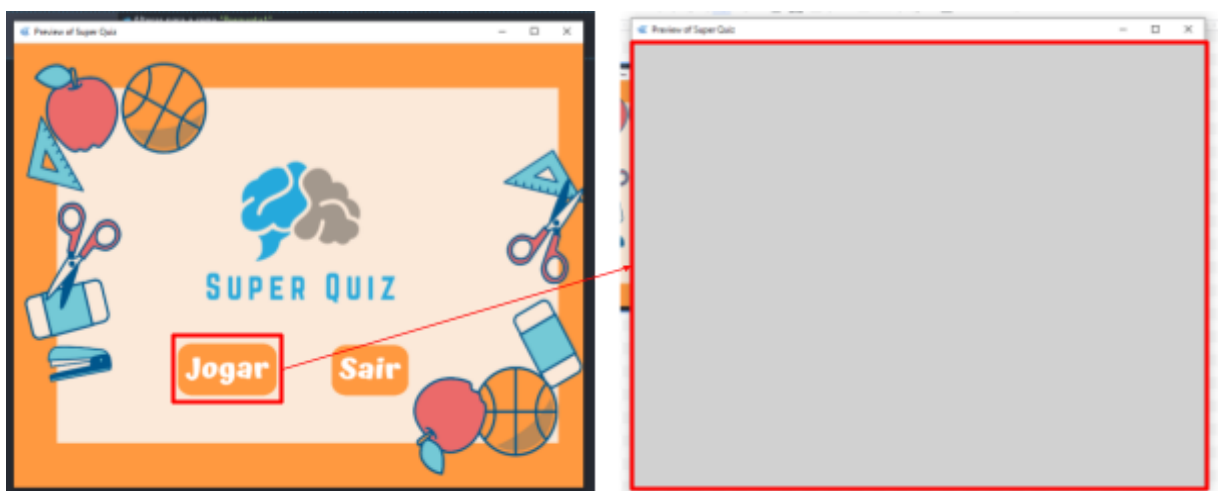


Agora que temos a cena “Pergunta1”, podemos colocar um evento que ocorre ao clicar no botão “Jogar” na cena “início”, que executa a ação de ir para a primeira pergunta do jogo.

De novo, clique na aba “Início (eventos)” e adicione um novo evento, faça as mesmas ações que realizou para configurar o botão “Sair”, porém agora, em vez de selecionar a opção “sair do jogo”, selecione “alterar cena” e selecione a cena que será a seguinte, no caso “Pergunta1” e clique no botão “ok”.



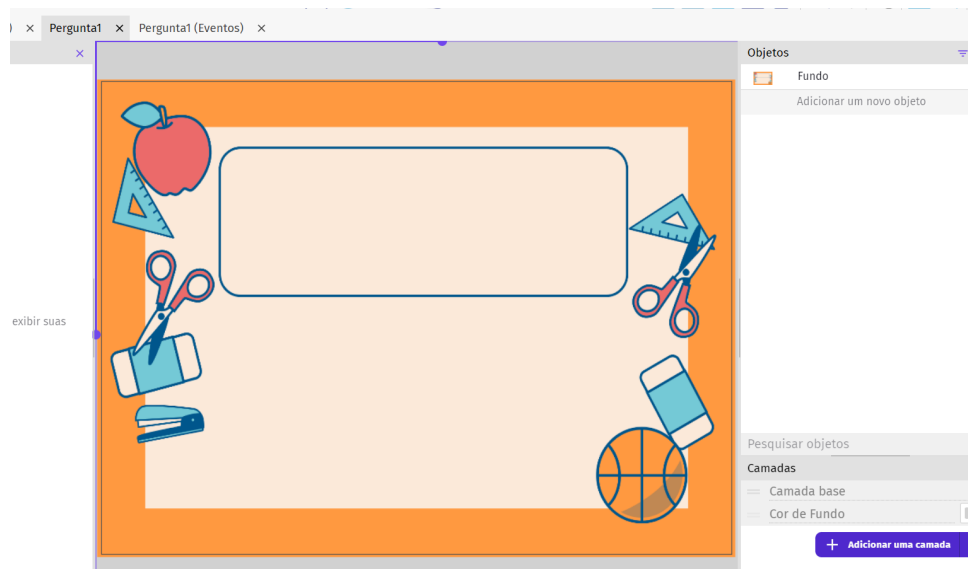
Agora finalizamos nossa cena “Início”, clique no botão de visualizar para testar o jogo. Você irá notar que ao clicar no botão “Jogar” irá abrir uma tela em branco, mas isso é normal pois não colocamos nada na nossa cena “Pergunta1”.



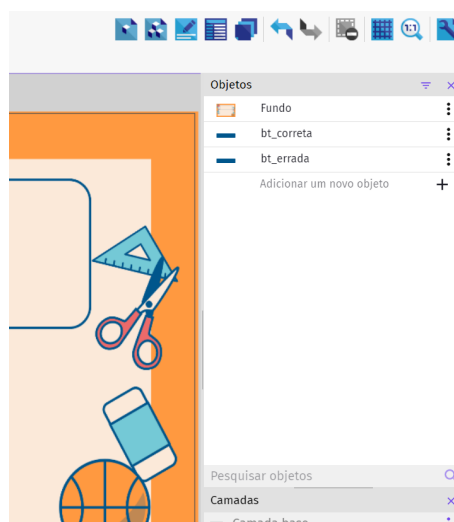
Criando a cena “Pergunta1”

No passo anterior, criamos a primeira cena e já criamos a próxima que é a nossa cena “Pergunta1”. Nesse tutorial mostraremos como inserir uma pergunta, as respostas certas e erradas, além de um sistema para contar pontos quando o jogador marcar a resposta correta.

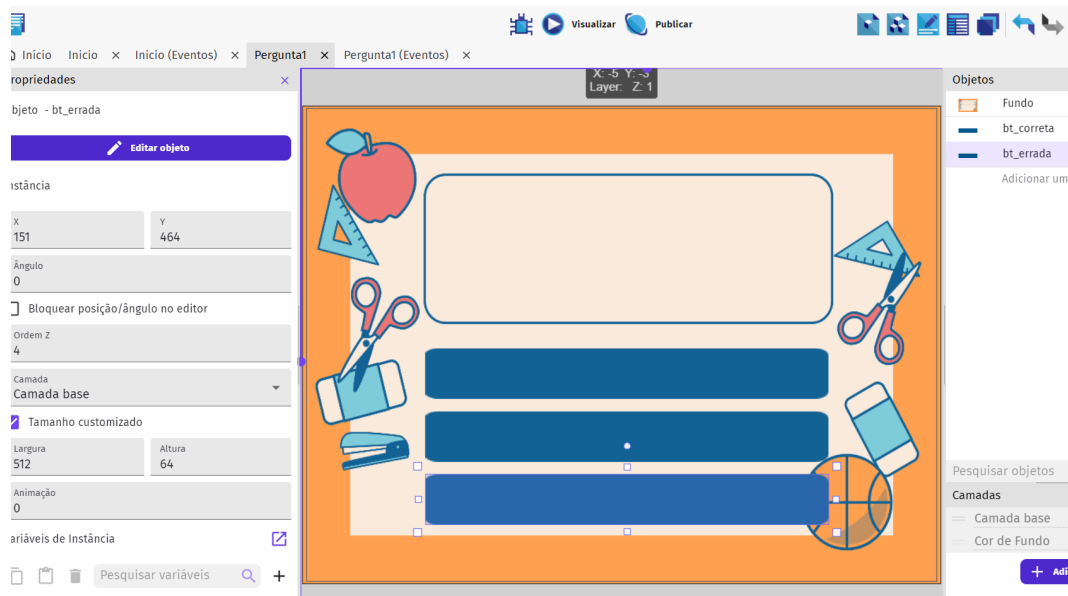
Como já criamos a cena, agora vamos criar os objetos que irão povoá-la. O primeiro deles será o plano de fundo, o passo a passo é o mesmo do que apresentamos na cena anterior de criar um objeto sprite, adicionar a imagem e arrastar o objeto para dentro da cena (como na figura a seguir).



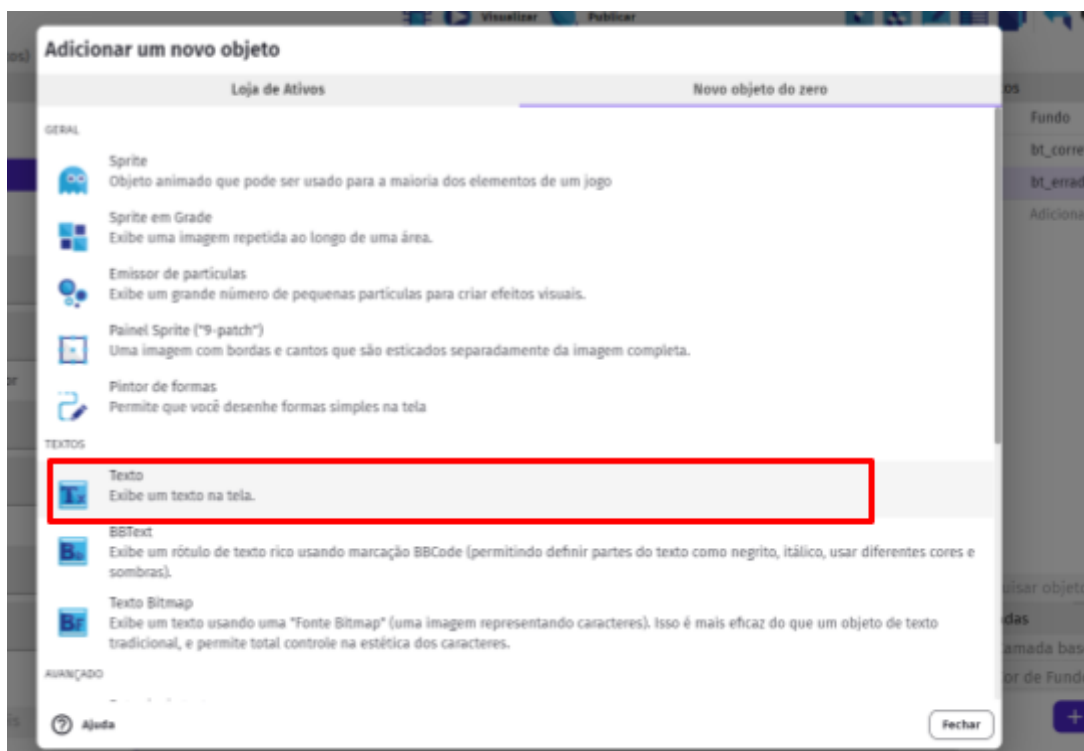
Agora vamos adicionar os botões onde ficarão as respostas para a pergunta. O processo é o mesmo, criaremos um sprite e atribuiremos uma imagem a ele. Nesse caso, nós teremos dois tipos de respostas: as erradas e a correta, então criaremos dois botões: um que representa respostas erradas e outro que representa a resposta correta. Vamos lá, criaremos o sprite “bt_correta” e “bt_errada”, representando o botão de resposta correta e botão de resposta errada, respectivamente. Colocaremos a mesma imagem para ambos os botões e teremos o resultado abaixo:



Agora iremos arrastar esses botões para a cena. Como temos apenas uma resposta correta, em nosso exemplo queremos adicionar 3 respostas possíveis (você pode colocar mais), então serão 2 erradas e uma correta. Não haverá diferença visual entre os botões, mas você irá arrastar o objeto “bt_errada” para a cena 2 vezes e o botão “bt_correta” apenas uma vez.

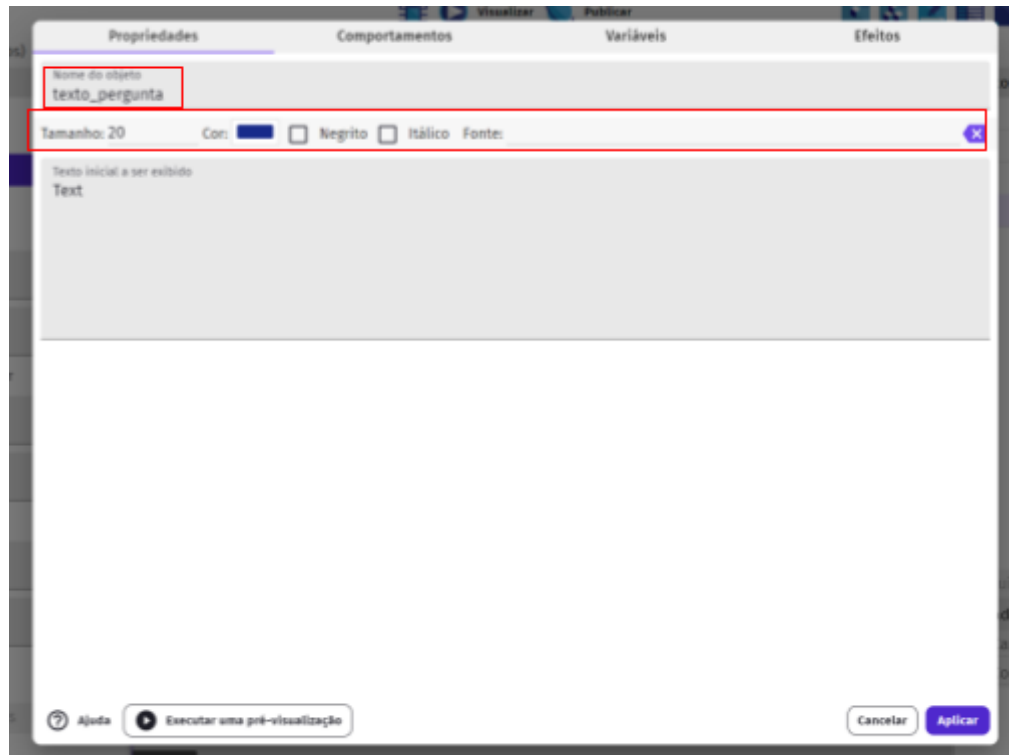


Agora precisamos incluir o texto da pergunta e das alternativas. O processo de fazer isso é similar primeiro criaremos um objeto do tipo texto.

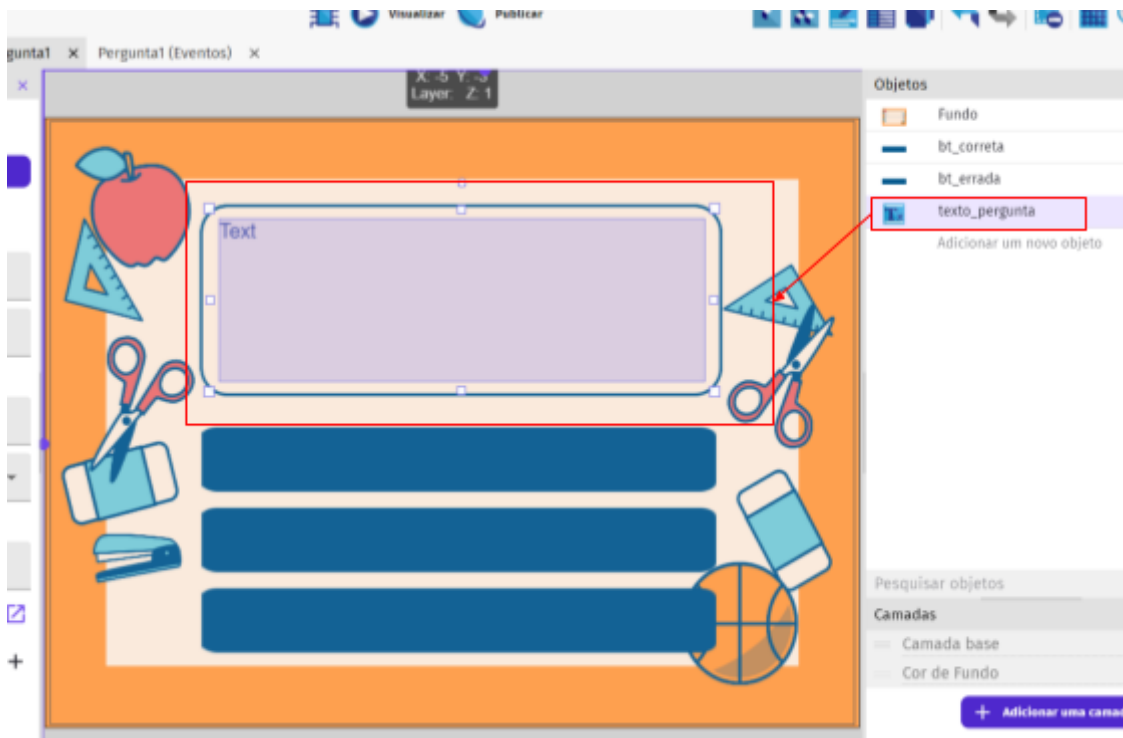


Agora defina um nome para o objeto, em nosso exemplo colocamos “texto_pergunta”, e definimos a cor que gostamos (no caso azul). Importante: se atente para colocar uma cor de fonte que se destaque do plano de fundo para facilitar a leitura. Você pode definir o

tamanho da fonte, sua cor, se está em negrito ou não, ou itálico e selecionar uma fonte (ela pode ser externa). Depois disso, clique em aplicar e o objeto será gerado.

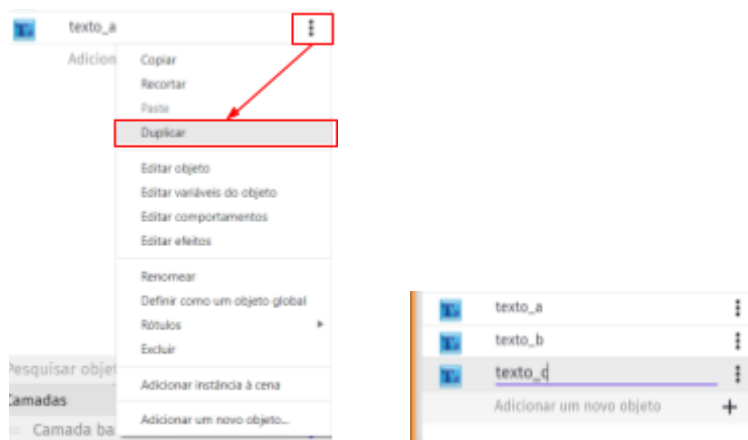


Arraste o objeto texto que você criou para dentro do espaço onde queira inserir a pergunta. O indicado é que você redimensione a caixa de texto para o tamanho do espaço que você deseja adicionar sua pergunta, conforme aparece na figura a seguir.

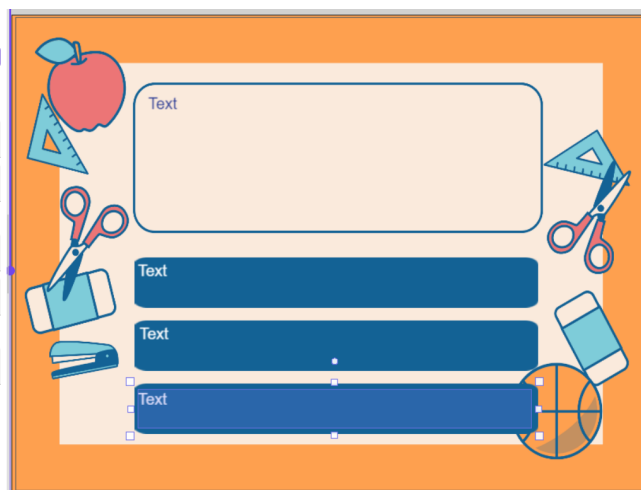


Agora crie os textos das respostas, vamos fazer o mesmo processo e chamaremos nesse exemplo os objetos de “texto_a”, “texto_b” e “texto_c”, e definiremos a cor do texto como branco para destacar no botão azul. Para evitar retrabalho, iremos criar o objeto “texto_a”

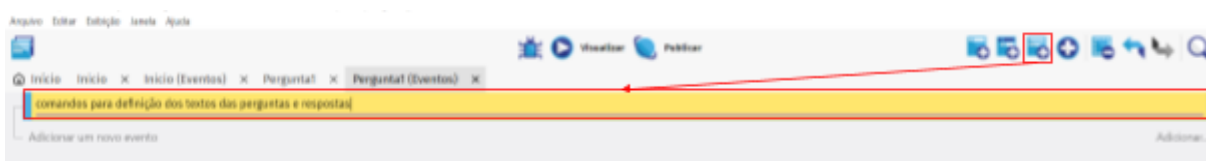
da mesma forma como foi criado o objeto “texto_pergunta” e então clicaremos no botão presente no canto direito do objeto e selecionaremos a opção “duplicar” e então basta renomear o objeto. Faremos isso duas vezes para criar os objetos “texto_b” e “texto_c”.



Agora iremos arrastar os textos “a”, “b” e “c”, cada um para um dos botões que representam as respostas. Adeque o tamanho da caixa de texto, assim como você fez para a pergunta, de forma que o texto ocupe o botão, conforme a figura a seguir.

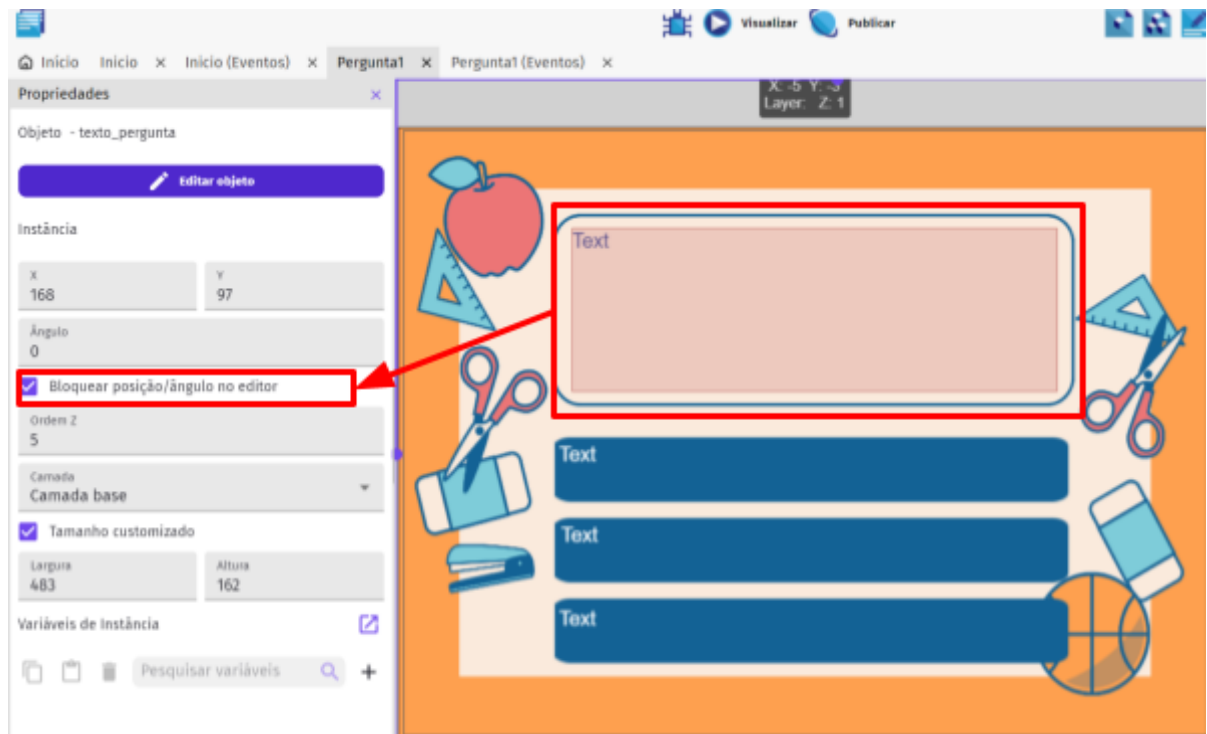


Agora iremos fazer com que as caixas de texto sejam preenchidas com a pergunta que você deseja e com as respostas que você quer deixar disponíveis. Dessa forma, vamos agora trabalhar na aba dos eventos. Vamos criar um comentário só para nos ajudar a organizar os eventos que estamos criando. Para isso clique no botão de adicionar comentário e depois escreva um texto que explique o que vem a seguir como, por exemplo, “comandos para definição dos textos das perguntas e respostas”, conforme a figura a seguir.

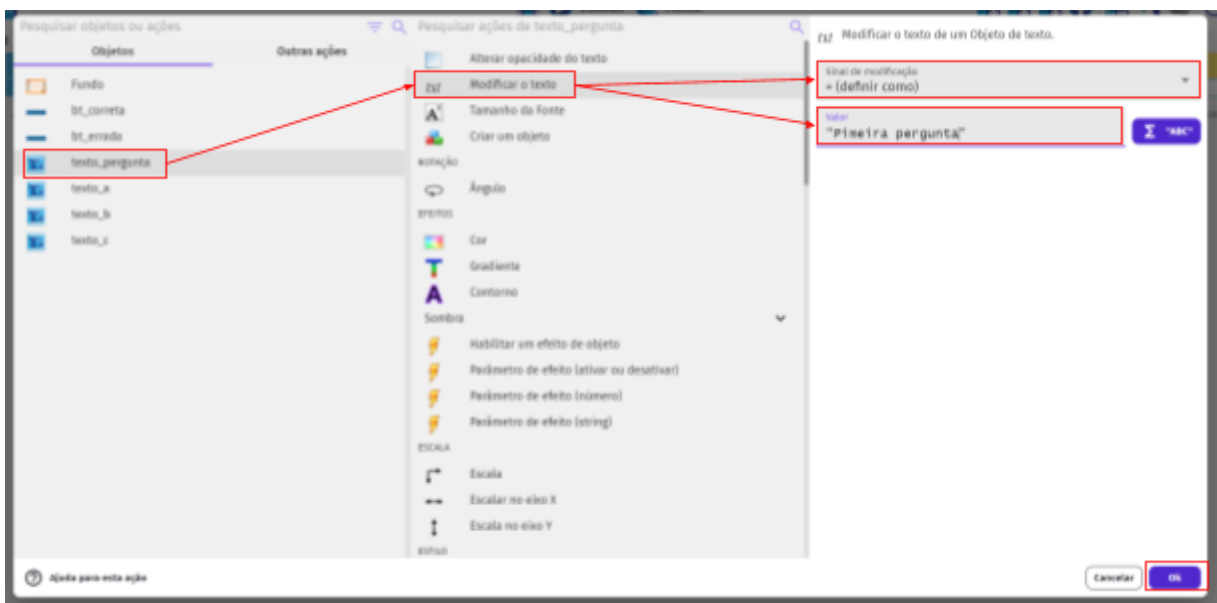


Uma dica para facilitar nosso trabalho na criação das demais alternativas de outras perguntas, iremos manter a posição dos objetos de texto fixas, pois a cada pergunta poderemos ter a resposta certa sendo a primeira alternativa, a segunda, ou a terceira. Para isso, iremos clicar em cima de cada instância de texto presente na cena e clicar na caixa de

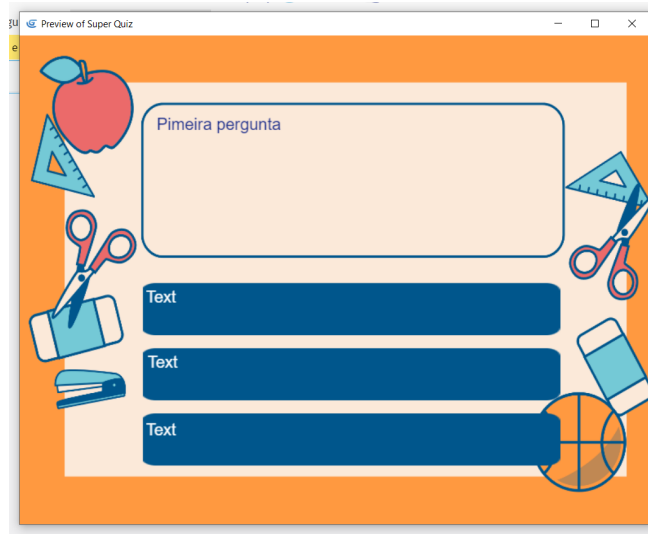
marcação “bloquear posição/ângulo no editor”, conforme a figura a seguir. Faça isso com o texto da pergunta e das respostas.



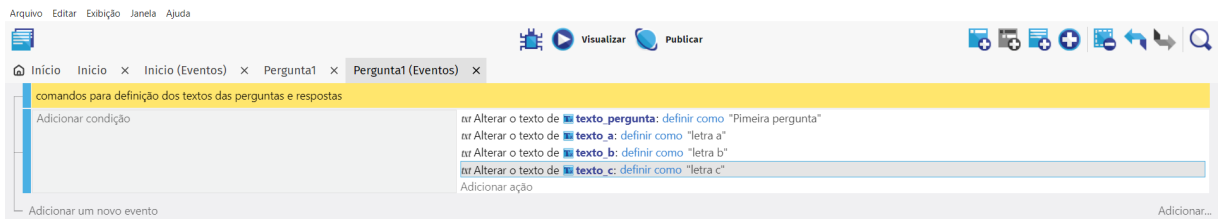
Agora iremos inserir um evento, mas nele não precisaremos de nenhuma condição para acontecer, pois apenas queremos que apareçam os textos das perguntas e respostas. Então clique em “adicionar um novo evento” e depois em “adicionar ação”. Uma janela irá abrir, clique então no objeto “texto_pergunta” e nas opções que surgirem, clique em “modificar texto”, no canto direito irá aparecer um seletor de opções onde você selecionará “=(definir como)” e no campo de texto abaixo, escreva entre aspas duplas o texto da pergunta, como por exemplo “primeira pergunta” e clique em “ok”.



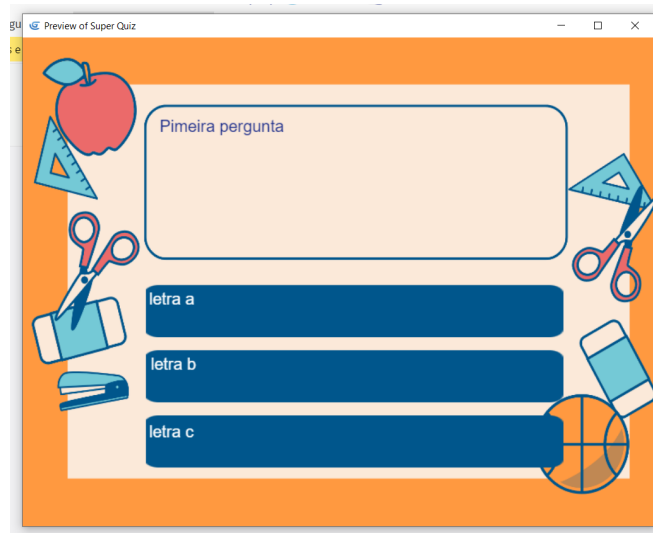
Após isso, teste se funcionou clicando no botão de visualizar o jogo, você verá algo como na imagem a seguir.



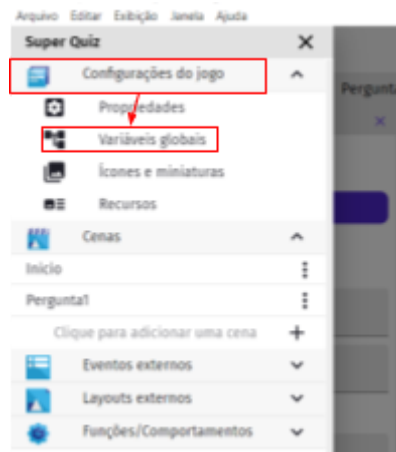
Faça o mesmo para os objetos “texto_a”, “texto_b” e “texto_c”, mudando o valor do texto que você deseja inserir. A seguir um exemplo de como ficará sua folha de evento:



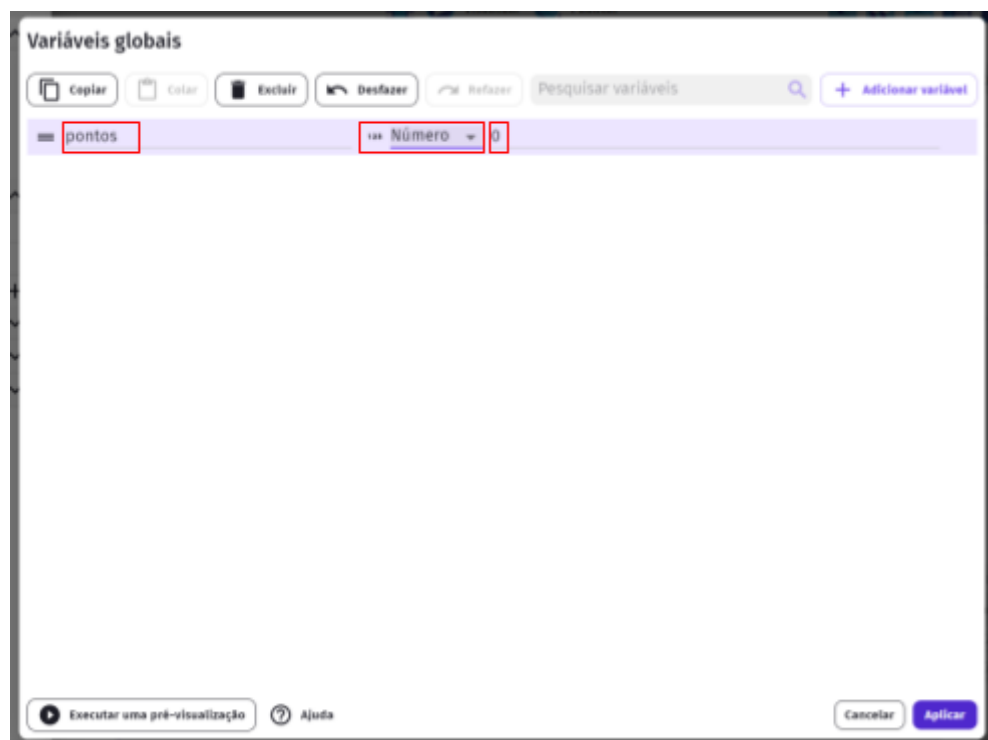
Ao clicar em visualizar, você terá um resultado parecido com a imagem a seguir:



Como nosso jogo é um quiz, queremos guardar a pontuação do aluno para mostrar no final quantas perguntas ele acertou. Para isso, criaremos uma variável global clicando no botão de configurações do jogo, depois em “variáveis globais”, conforme a figura a seguir.

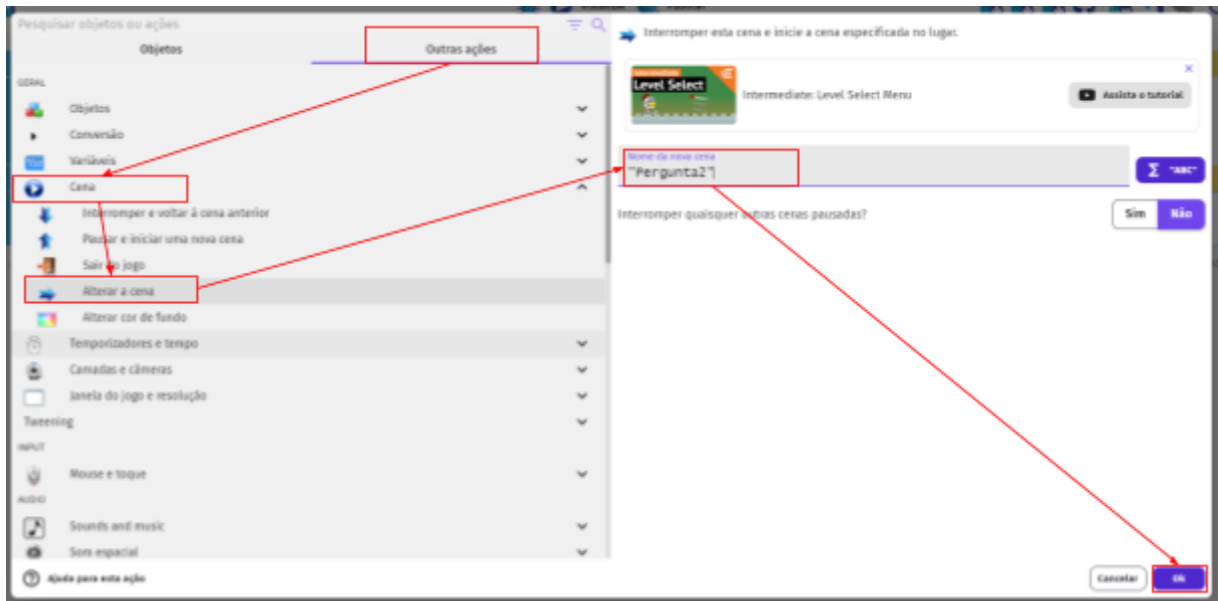


Abrirá uma janela onde você irá definir a variável global (ou seja, que estará presente em todas as cenas) que armazenará os pontos obtidos pelo jogador. Clique no botão “adicionar variável”, chamamos em nosso exemplo de “pontos”, selecionamos que ela é um número e começa valendo 0, e clicamos em “aplicar”, conforme figura a seguir.

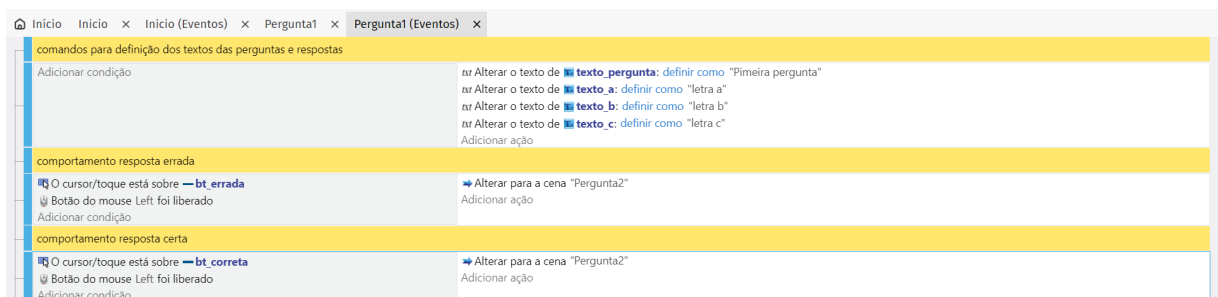


Pronto, agora iremos fazer com que o jogador, ao clicar em uma alternativa, some pontos caso tenha escolhido a correta ou não some pontos caso tenha selecionado a alternativa errada. Para isso, na aba de eventos da cena, criaremos primeiro o comportamento de quando a resposta errada for selecionada, assim escrevemos um novo comentário para nos ajudar a entender as partes do nosso jogo. Em nosso comentário, escrevemos “comportamento resposta errada”, mas você pode escrever o que te ajudar a lembrar melhor.

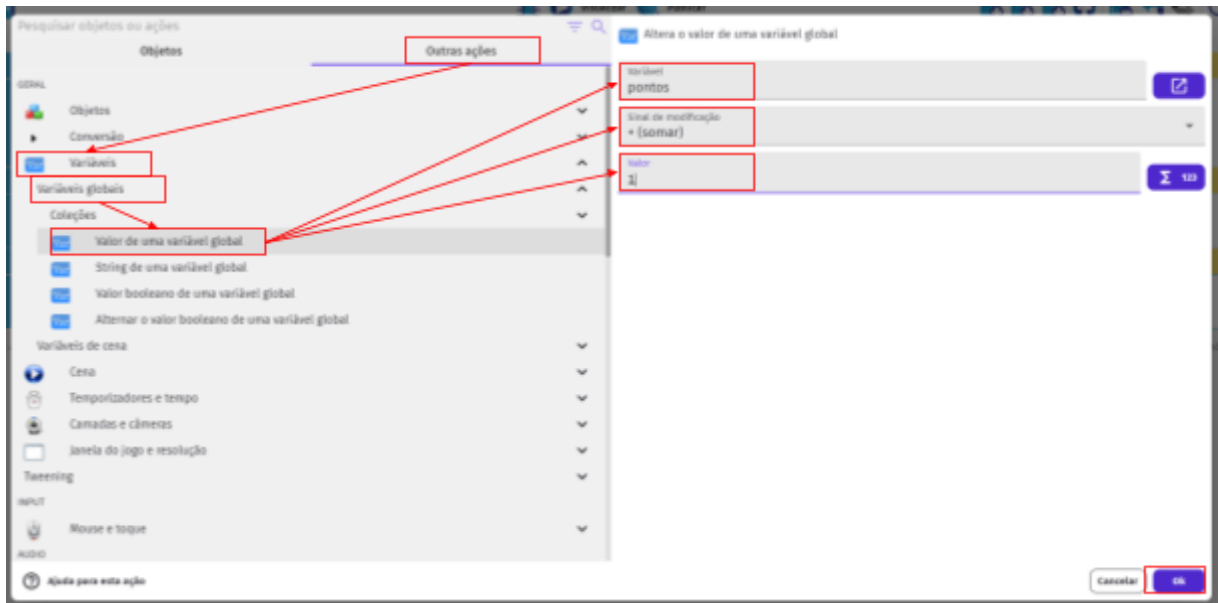
Como definimos que cada cena será uma questão, após o jogador clicar nessa alternativa, o jogo o levará para a próxima cena, sem marcar pontos. Ainda não criamos a próxima cena, mas vamos chamá-la de “Pergunta2”. Assim, siga os seguintes passos: no evento atual, clique em “adicionar ação”, após isso aparecerá uma janela, clique em “outras ações”, depois em “cena” e depois em “alterar cena” é, no campo que aparecerá à direita, escreva o nome da cena entre aspas duplas, nosso exemplo chamamos de “Pergunta2”. Lembre-se de que esse é o nome da cena que será chamada assim que o usuário clicar no botão. Caso precise, depois podemos atualizar a cena que o jogador será direcionado.



Agora crie um novo comentário para indicar que o próximo evento é sobre o comportamento caso a resposta selecionada seja a certa. Após isso, crie um novo evento e nas condições repita as condições que você criou para a resposta errada, porém usando o objeto “bt_correta”, e crie a mesma ação. Você pode clicar no evento e selecionar “copiar” e depois “colar” e arrastar o evento para ficar abaixo do comentário e alterar a primeira condição colocando o “bt_correta” em vez de “bt_errada”. Como resultado você terá algo na sua folha de eventos como o seguinte:



Agora vamos adicionar as ações que ocorrerão somente ao clicar no botão da resposta correta. Clique em “adicionar ação” do último evento que você criou e então selecione “outras ações”, depois “variáveis”, depois “variáveis globais”, e então “valor de uma variável global”. Nas opções à direita que irão aparecer, selecione a variável “pontos”, na caixa de seleção logo abaixo, selecione “+ (somar)”, no valor digite “1” e clique em “ok”, conforme a figura.

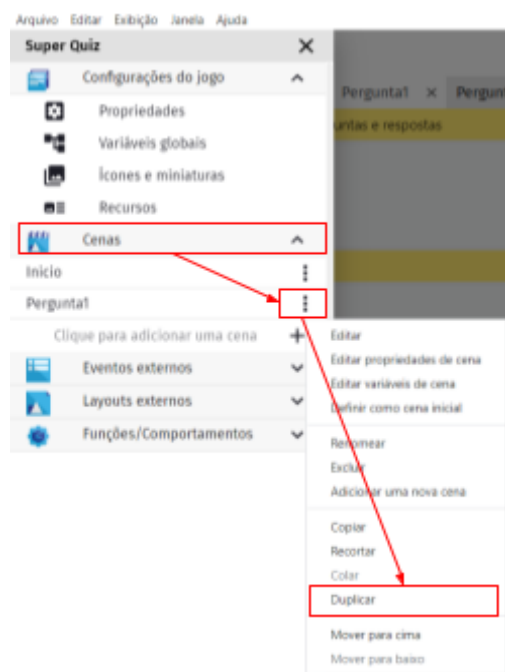


Pronto, aqui criamos os elementos necessários para criar a cena com a pergunta, respostas e o que irá acontecer na interação.

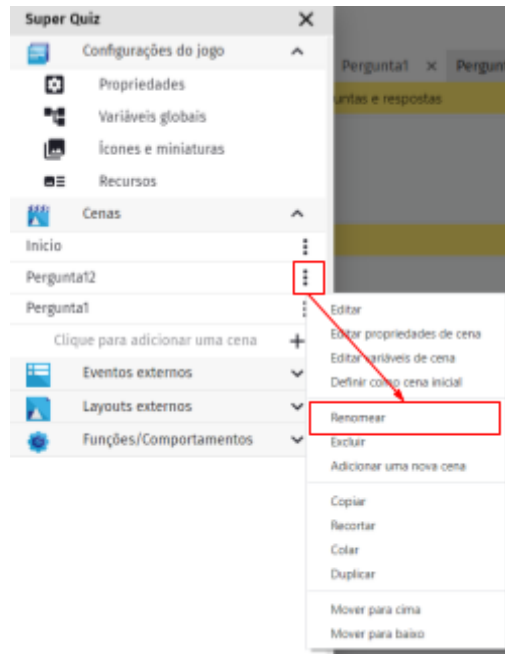
Criando as cenas “Pergunta2” e “Pergunta3”

Agora iremos criar mais duas cenas apenas para ilustrar a continuidade do jogo, mostrando como criar de forma rápida outras cenas e dar sequência ao jogo.

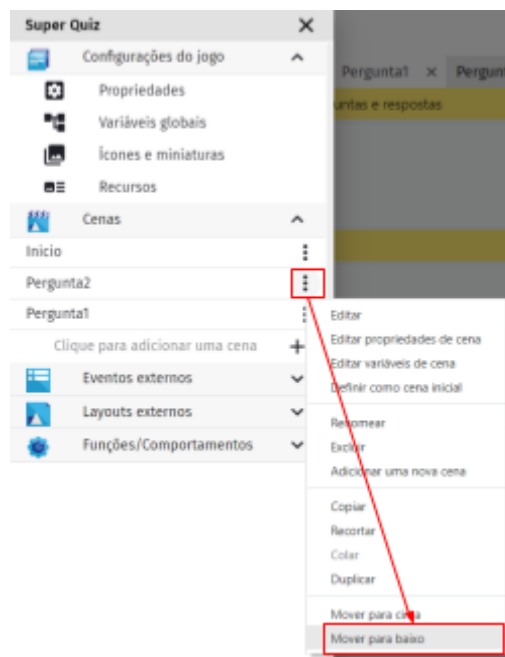
Criaremos então a cena “Pergunta2”, para isso clicaremos na opção do menu principal que abre as funcionalidades do jogo e na opção de cenas clicar no botão de “três pontos” no canto direito da cena “Pergunta1”, e então clique em “duplicar”, conforme na figura:



Irá aparecer uma nova cena, a renomeie para “Pergunta2”:



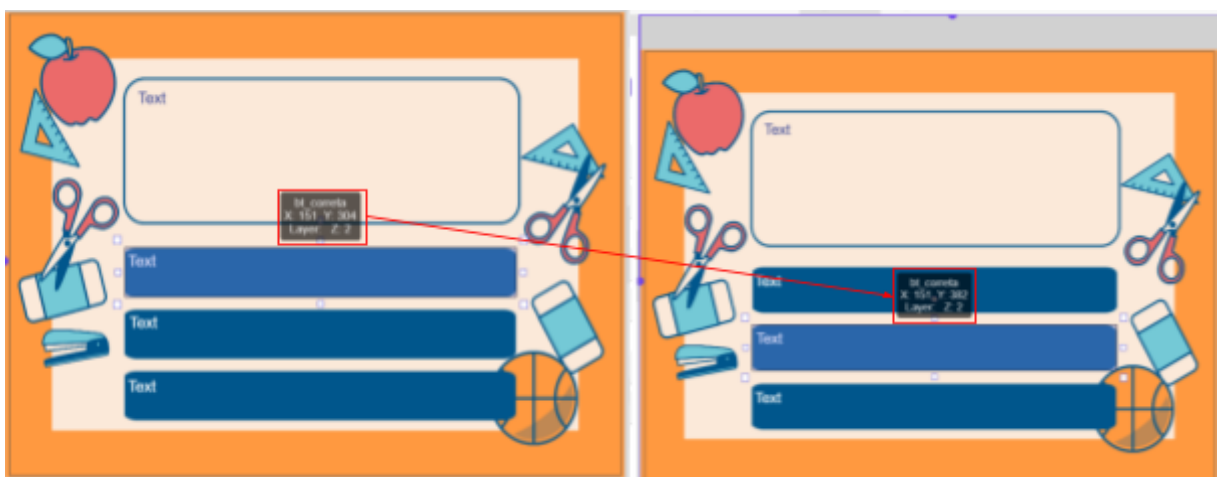
Agora clique de novo nos “3 pontos” da cena “Pergunta2” e na opção “mover para baixo”. Isso indica que essa cena vem depois das cenas que estão acima dela, isso ajuda na sua organização.



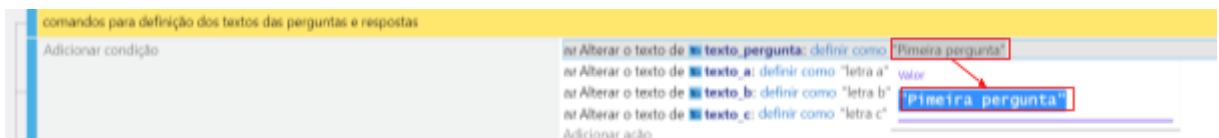
Agora vamos aproveitar e criar também a cena “Pergunta3”, só para que nosso jogo tenha 3 perguntas antes de ir para a cena de “fim do jogo”. Você pode criar quantas cenas desejar. Para criar a cena “Pergunta3”, clique nos “3 pontos” da cena “Pergunta2” e faça o mesmo procedimento que realizou para criar a cena “Pergunta2”, e então terá esse conjunto de cenas:

 Cenas ^
Início ⋮
Pergunta1 ⋮
Pergunta2 ⋮
Pergunta3 ⋮
Clique para adicionar uma cena +

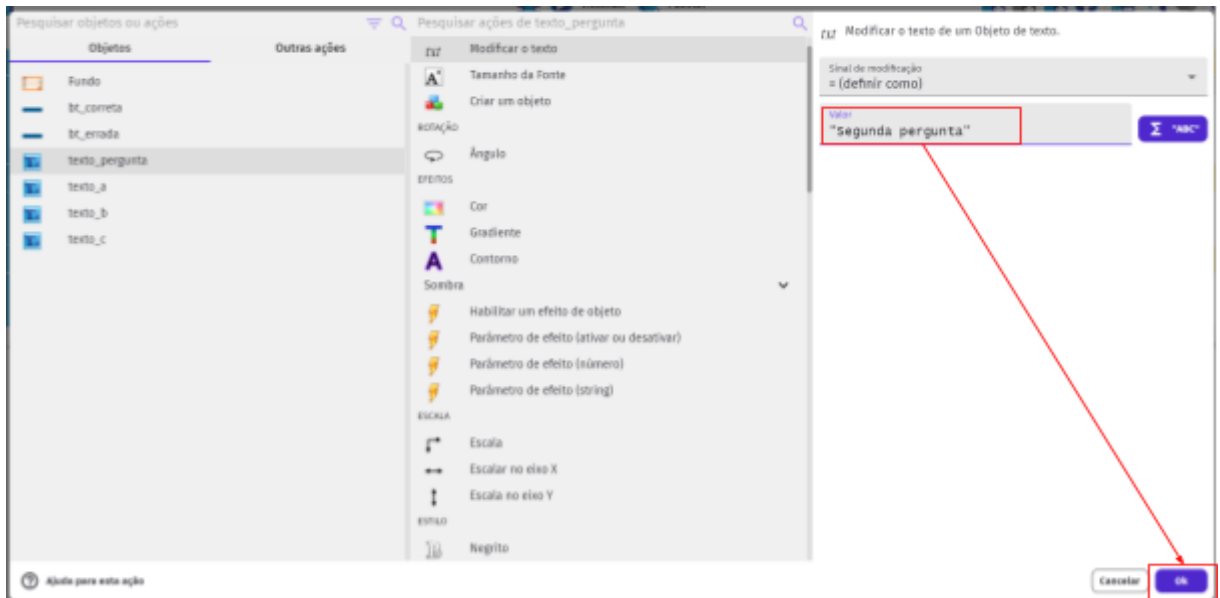
Agora precisamos definir outras perguntas e alternativas de respostas para as demais cenas. Começaremos com a cena “Pergunta2”. No menu de funções do jogo, clique na cena “Pergunta2” e ela será aberta na área de edição. A primeira coisa que faremos é definir em qual posição estará a resposta correta. Na primeira cena, nós tínhamos definido a primeira alternativa como correta, na segunda pergunta queremos que seja a segunda opção, você pode escolher a que desejar. Lembre-se de que a cena “Pergunta2” até então é uma cópia da cena “Pergunta1”, logo todas as definições estão iguais. Como queremos que a nossa alternativa correta agora seja a segunda, iremos arrastar os botões da cena para a posição desejada. Lembra que deixamos o texto na posição fixa? Então, vamos deixá-los assim e mudar apenas as instâncias que representam os botões. A figura a seguir mostra que o botão “bt_correta” que antes estava na primeira posição agora está na segunda.



Agora vamos para a aba de eventos e a primeira coisa que faremos é mudar conteúdo da pergunta e das respostas, se lembre que agora a resposta correta é a segunda (em nosso exemplo). Então clique em cada uma das ações e mude o texto existente para o desejado. Você pode redefinir apenas clicando sobre o valor do texto e digitando no novo texto entre aspas duplas e clicar em “ok”, conforme a figura:

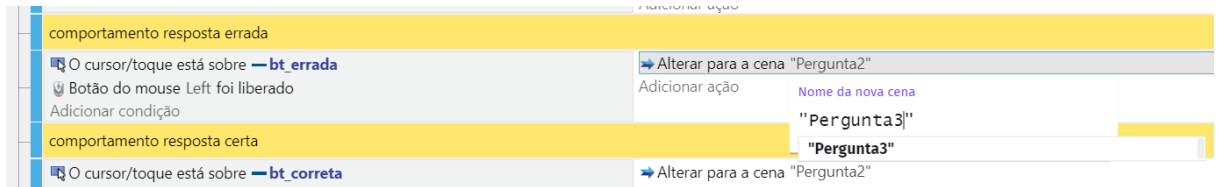


Ou ainda dar dois cliques sobre a ação e abrirá a janela onde você deve alterar o valor do texto o colocando entre aspas duplas e clicar em “ok”, conforme a figura:

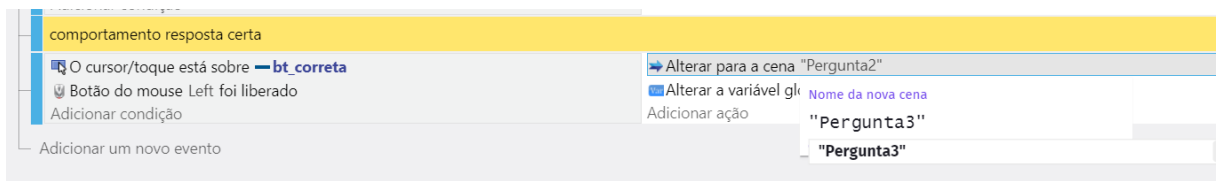


Faça o mesmo para o conteúdo das alternativas “a”, “b” e “c”.

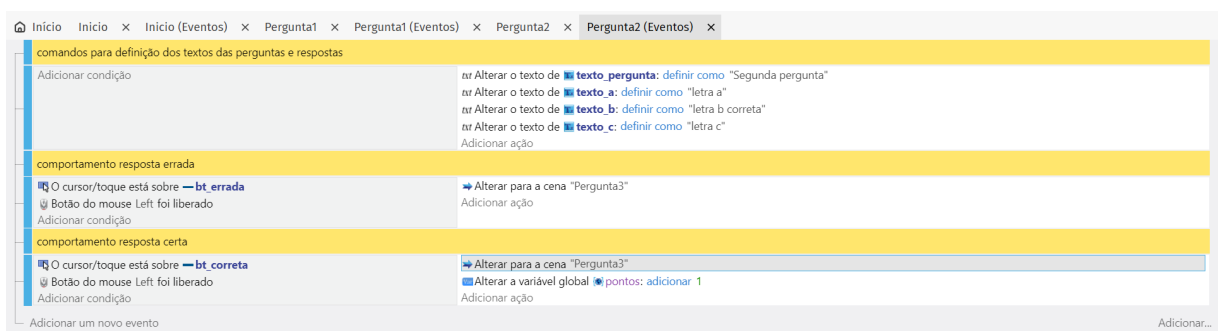
Agora caso o jogador clique em uma resposta errada, iremos configurar para ele ir para a próxima pergunta sem somar pontos, no caso a cena “Pergunta3”. Para isso basta na ação do evento de clicar no “bt_errada”, trocaremos o conteúdo de “Pergunta2” para “Pergunta3” que é nossa próxima cena. Você pode clicar sobre “Pergunta2” e irá aparecer uma caixa de texto onde você irá colocar entre aspas o nome da cena que deseja.



Agora vamos definir o comportamento para quando o jogador clicar na resposta correta. Nesse caso, você apenas irá mudar a cena que o jogador será direcionado (no caso, a cena “Pergunta3”), você fará o mesmo que fez no evento anterior.



Você não precisa alterar nada quanto à soma dos pontos, logo sua folha de eventos estará parecida com esta:



Você irá fazer os mesmos passos para a cena “Pergunta3”. Porém agora a cena que o jogador será direcionado será a cena que chamaremos de “Fim”. Em nosso exemplo, colocamos a resposta certa como a terceira alternativa, informamos isso apenas como uma forma de rastrear o nosso exemplo, você pode escolher a que quiser. Apenas atribua este nome como próxima cena, e no passo a seguir iremos criar essa cena. A seguir, um exemplo de como ficará sua folha de eventos:

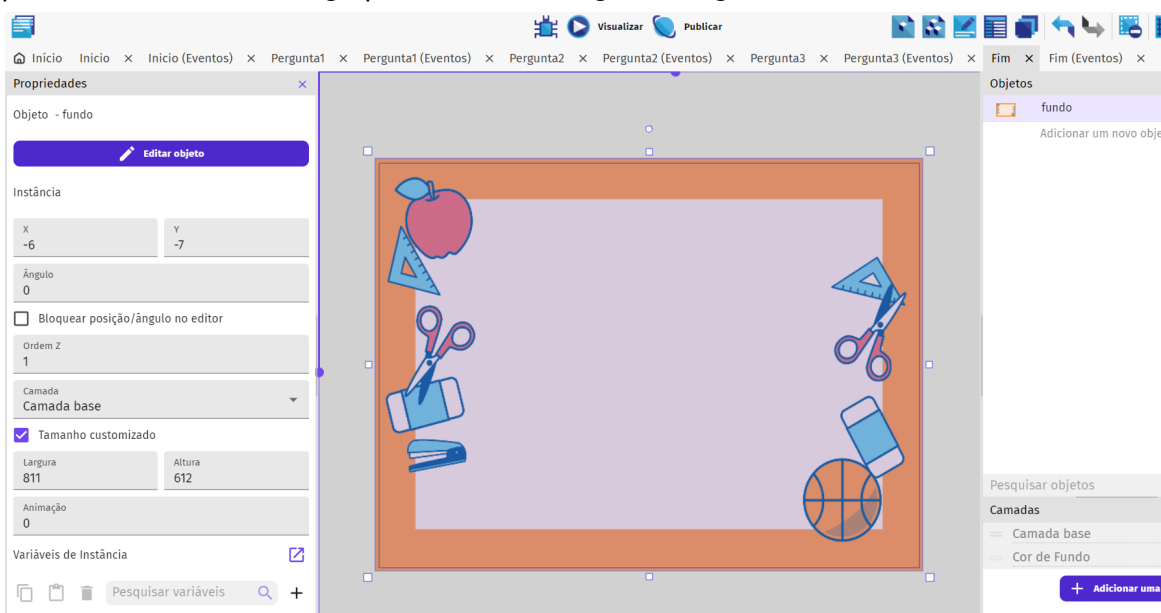


Você pode criar outras cenas de perguntas, por simplicidade criamos apenas 3 para ilustrar como isso é feito.

Criando a cena “Fim de jogo”

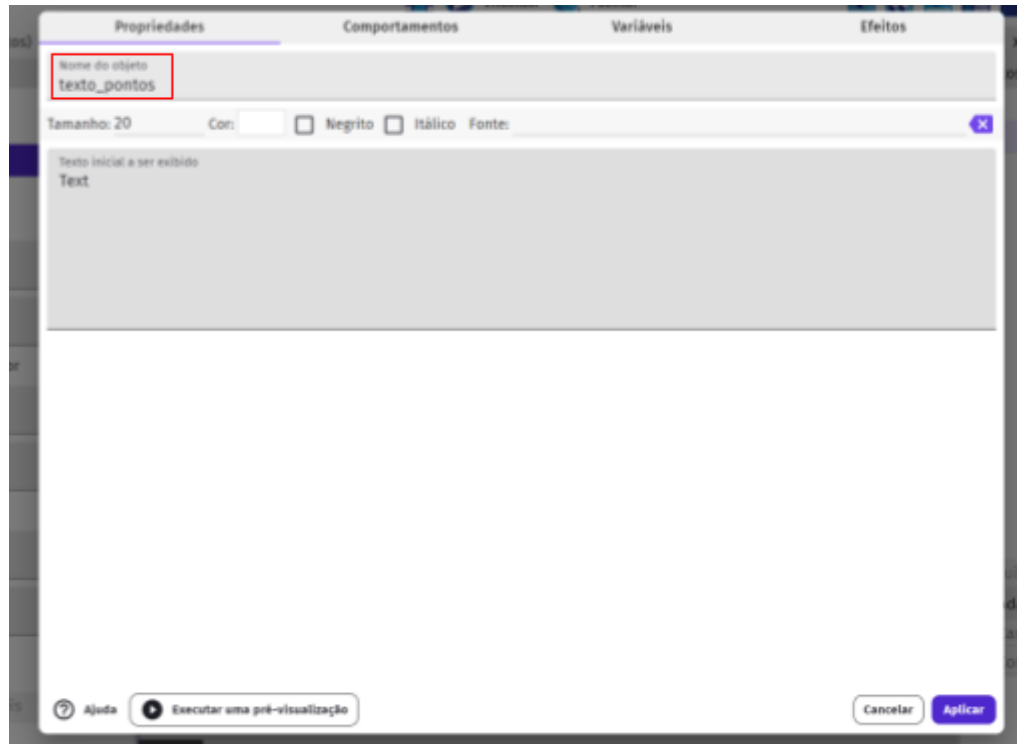
Agora criaremos a última cena do nosso jogo. Nela o jogador irá saber quantos pontos ele alcançou e terá as opções de jogar novamente, ir para o menu inicial do jogo ou sair.

Primeiro criaremos uma cena vazia chamada “Fim”, já te ensinamos isso. Caso surjam dúvidas, volte nos primeiros passos deste tutorial. A primeira coisa que faremos é adicionar um objeto sprite para servir de plano de fundo, já aprendemos a fazer isso em passos anteriores. Arraste esse objeto para a janela de edição e ajuste seu tamanho e posicionamento e terá algo parecido com a figura a seguir:

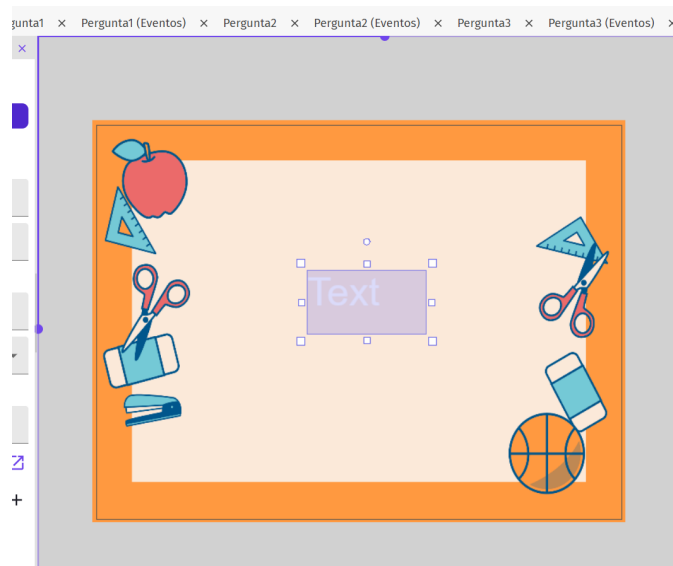


Lembra da nossa variável pontos? Agora chegou a hora de mostrarmos seu valor para que o jogador saiba quantos pontos ele fez. É importante salientar que vamos mostrar o total de

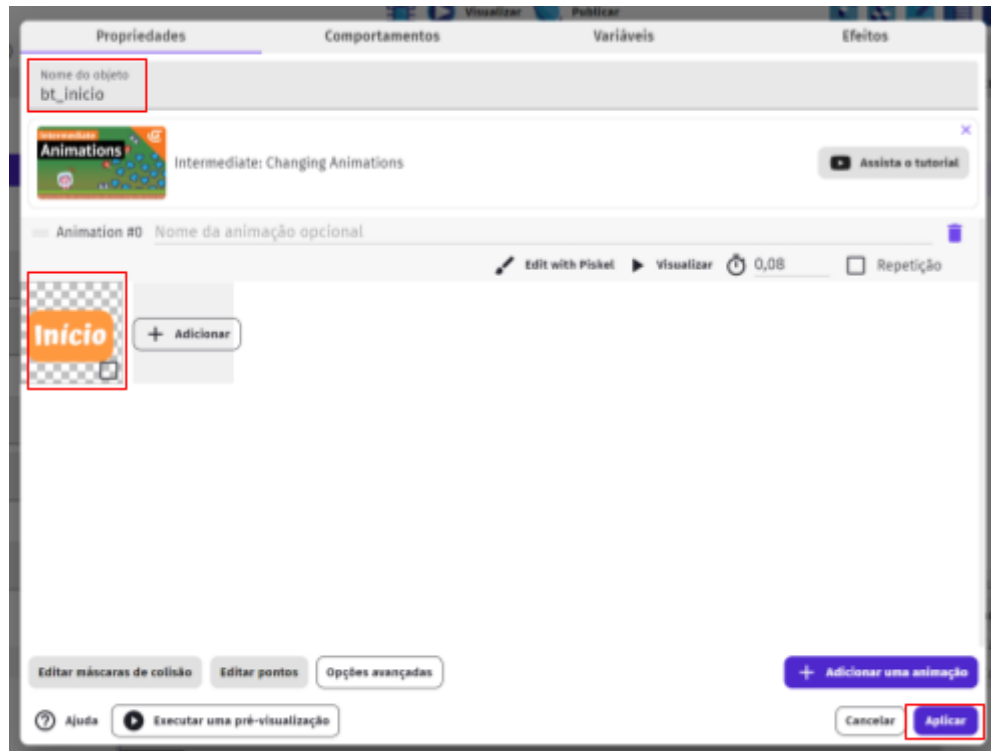
pontos apenas no fim por uma escolha de projeto, assim o jogador faz todo o quiz e só sabe o resultado no fim, mas você pode fazer isso diferente em outros jogos. Para mostrar o total de pontos alcançados, iremos criar um objeto do tipo texto e chamá-lo de “texto_pontos”, conforme a seguir (já fizemos esse procedimento antes):



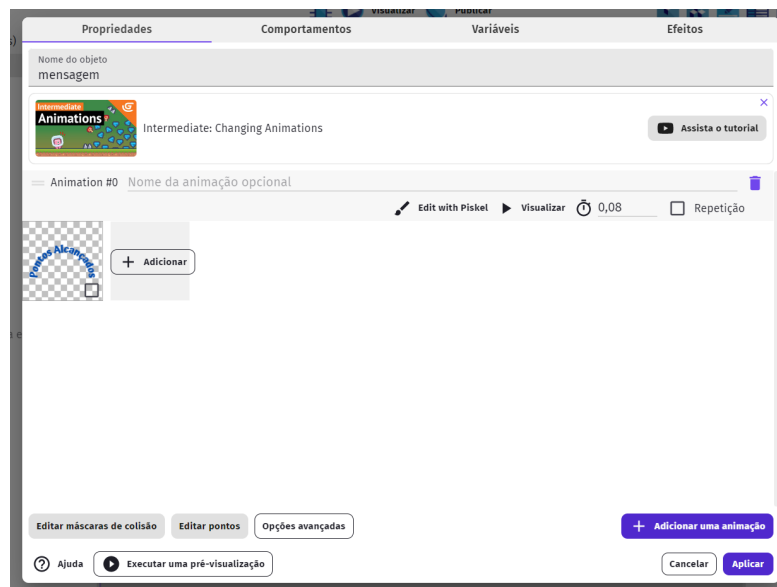
Agora vamos arrastar esse objeto para a posição que desejamos na cena. Se achar o texto pequeno, aumente clicando no objeto e alterando o tamanho.



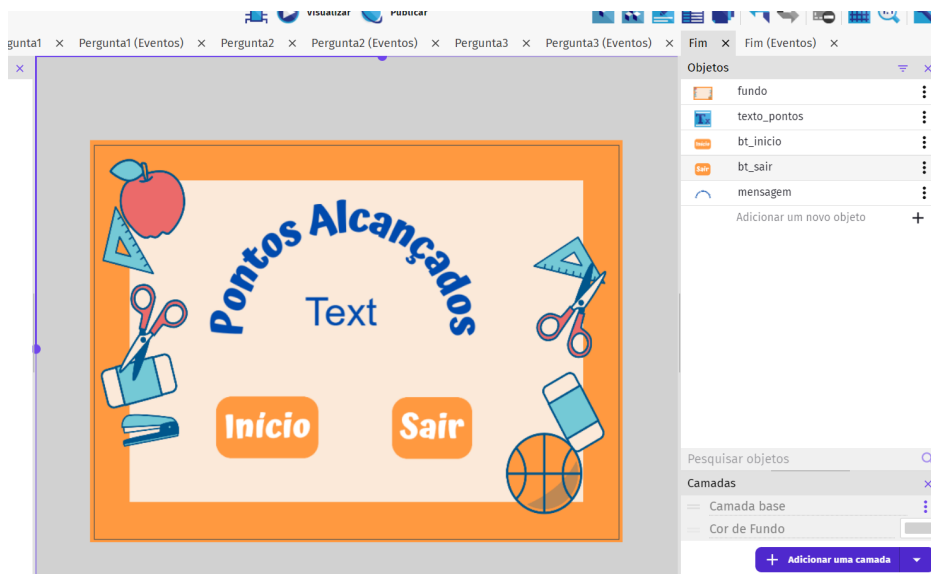
Agora iremos criar dois botões, um para voltar à tela inicial do jogo e outro para sair dele. Primeiro faremos o de voltar para o início. Clique em adicionar objeto e crie um objeto do tipo sprite, dê um nome a ele, chamaremos de “bt_inicio” e adicionamos uma animação.



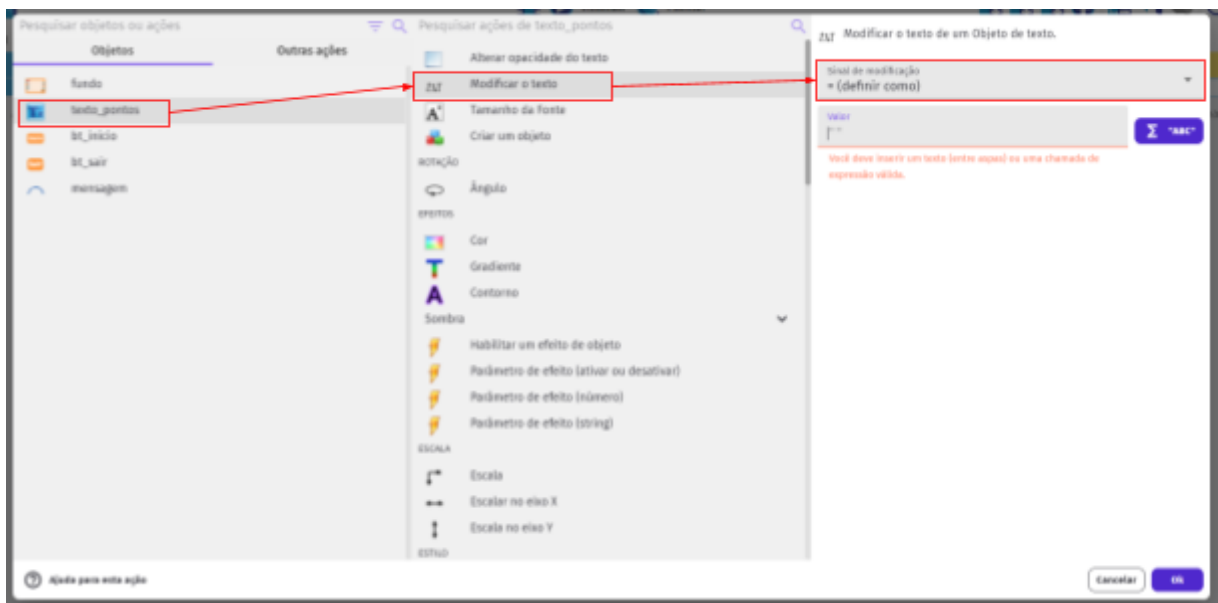
Faça o mesmo para criar o botão “bt_sair”. Criamos também um outro objeto sprite para colocar a seguinte mensagem “Pontos alcançados”. Você pode colocar o texto que quiser. Para isso, adicionamos um objeto do tipo sprite e demos o nome de “mensagem”, e adicionamos uma animação, conforme a figura a seguir:




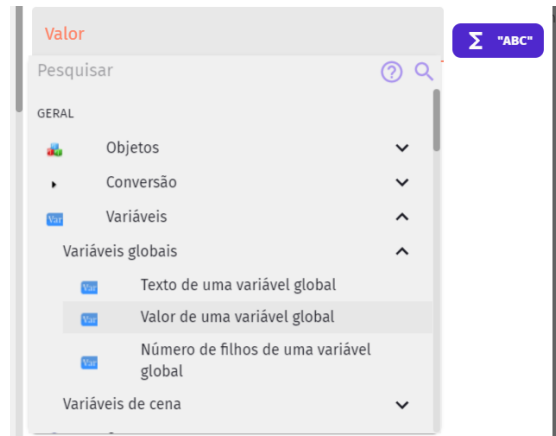
Agora arraste os dois botões e o texto para a posição desejada na cena e você terá algo parecido com a figura abaixo:



Agora iremos adicionar os eventos para que a cena fique funcional. Clique na aba “Fim (eventos)” e adicione um comentário para indicar que vamos configurar os pontos que irão aparecer na tela. Adicione então um evento e ele não precisa de nenhuma condição, apenas clique em “adicionar ação”, clique no objeto “texto_pontos”, no menu que aparecerá à direita, clique em “modificar o texto”, é, nas opções que aparecerão do lado direito, selecione o sinal de modificação “=(definir como)”, conforme a figura:



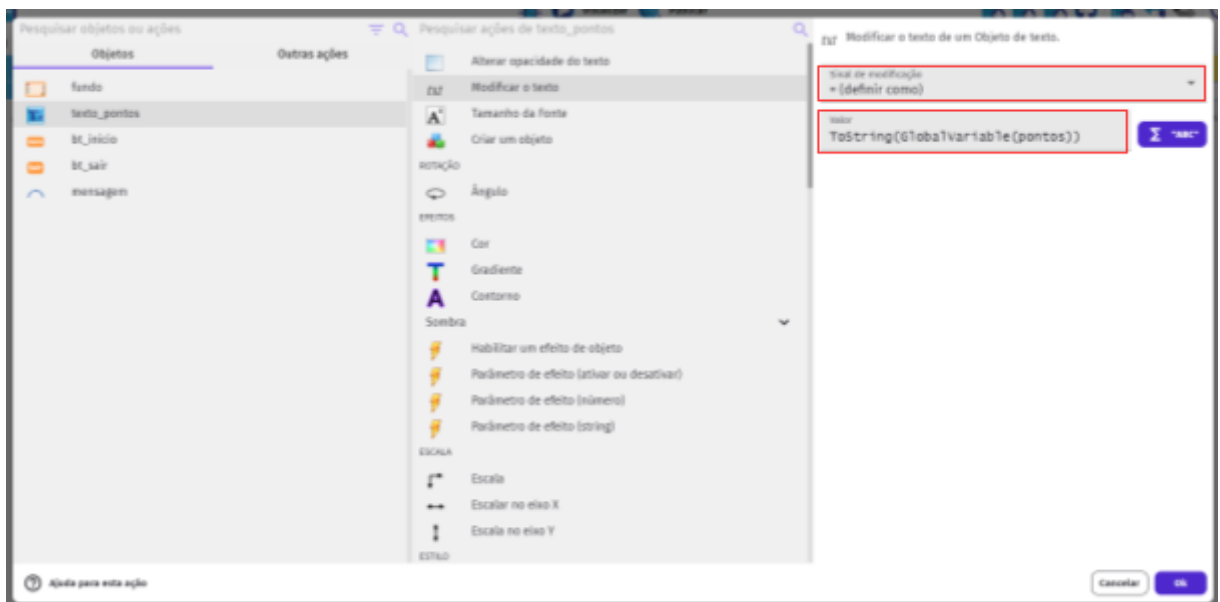
Agora iremos definir o valor que o texto receberá, clique no botão  ao lado do campo valor e selecione a opção “variáveis”, depois em “variáveis globais” e por fim em “valor de uma variável global”, conforme a imagem a seguir:



Aparecerá uma janela para você informar o nome da variável que deseja, selecione a variável “pontos” e clique em “aplicar”:



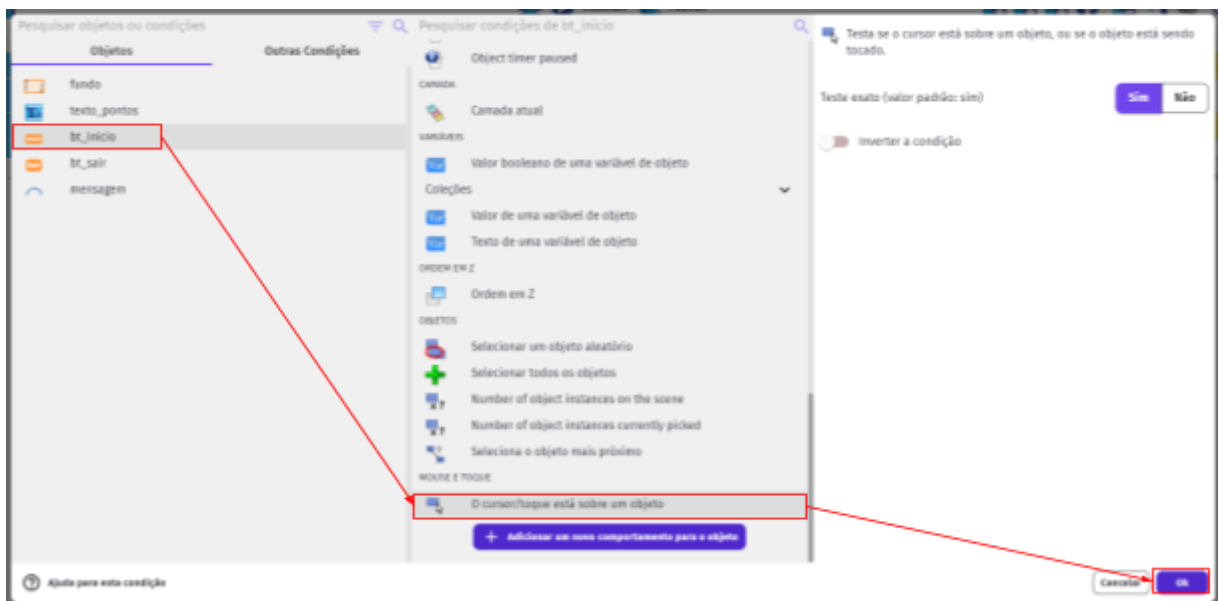
Você retornará à janela anterior, confira se o valor está parecido com a figura a seguir e clique em “ok”:



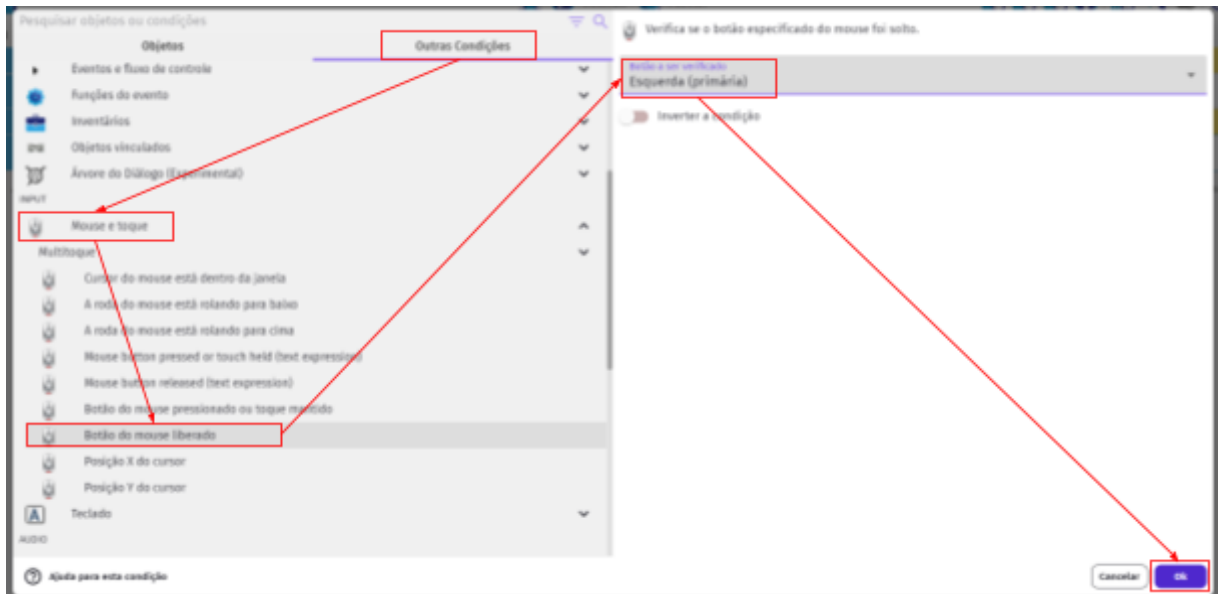
Teste se está funcionando clicando em “visualizar”, você verá algo parecido com a imagem a seguir:



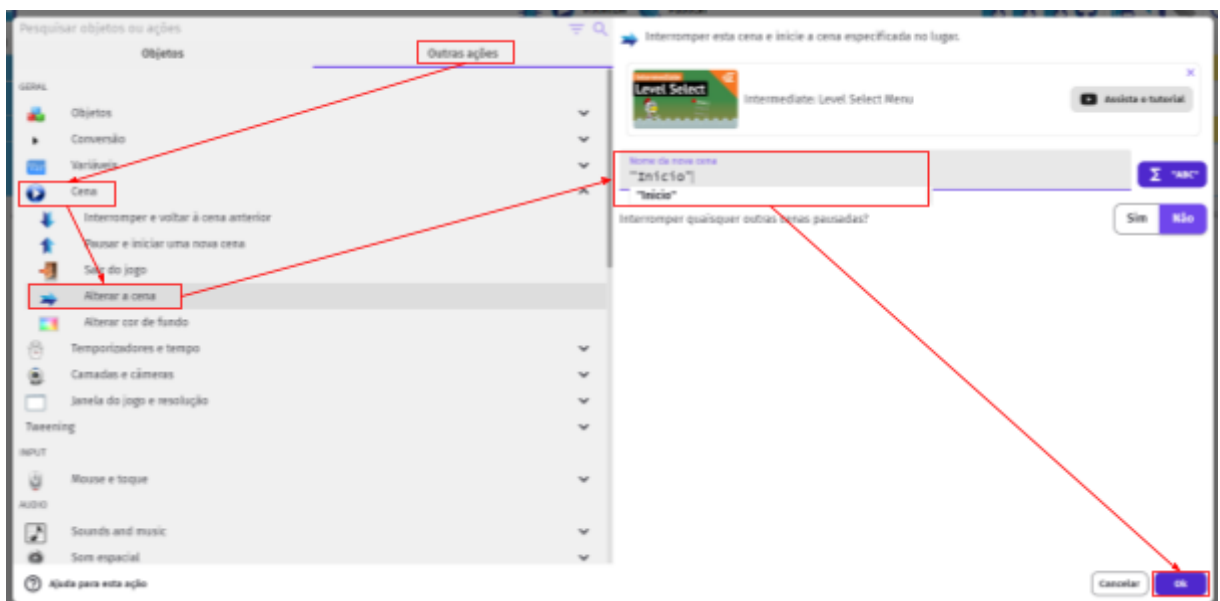
Agora vamos determinar os eventos dos botões, primeiro vamos adicionar um comentário para nos lembrar que os próximos eventos se relacionam com os botões. Vamos primeiro definir o que acontece ao clicar no botão “início”. Para isso, clique em “adicionar condição” no novo evento que você irá criar, clique no objeto “bt_início”, no menu à direita que aparecerá, procure a opção “o cursor/toque está sobre um objeto” (é a última opção), e depois clique em “ok”.



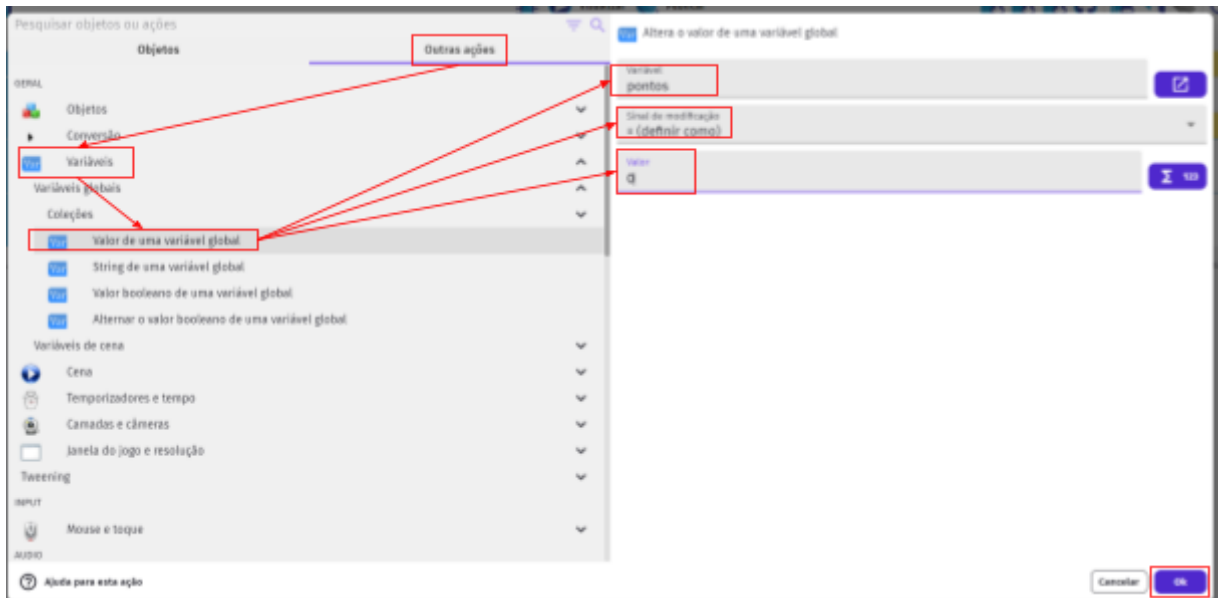
Agora clique novamente em “adicionar condição”, clique na opção “outras condições”, depois clique em “mouse e toque”, após isso, clique em “botão do mouse liberado”, no menu que aparecerá à direita, selecione a opção “esquerda (primária)”, e então em “ok”.



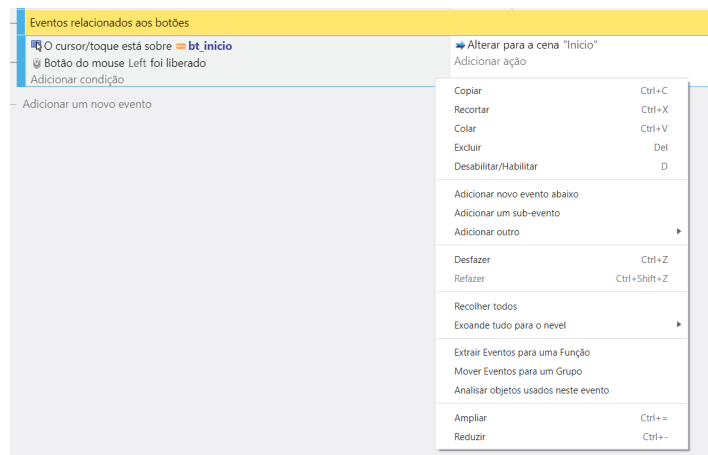
Agora vamos adicionar uma ação clicando em “adicionar ação”, depois clique em “outras ações”, selecione então a opção “cena”, escolha a opção “alterar cena”, e no menu à direita selecione a cena “inicio” e então clique em “ok”, conforme a seguir:



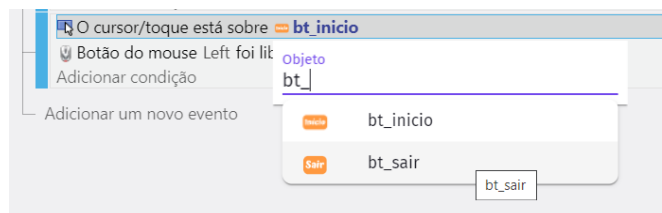
Agora vamos definir que a variável “pontos” voltará a valer 0 pois o jogo será reiniciado. Se não fizermos isso, quando o jogador jogar novamente, essa variável irá somar os pontos obtidos na tentativa anterior com os da tentativa atual. Para isso, iremos adicionar uma nova ação ao evento. Clique em “adicionar ação”, depois clique na aba “outras ações”, depois “variáveis”, depois em “variáveis globais” e por fim em “valor de uma variável global”, no menu à direita que irá aparecer, no campo “variável” selecione “pontos”, no menu “sinal de modificação” selecione “= (definir como)”, no valor escreva “0” (zero) e então clique em “ok”, conforme a imagem a seguir:



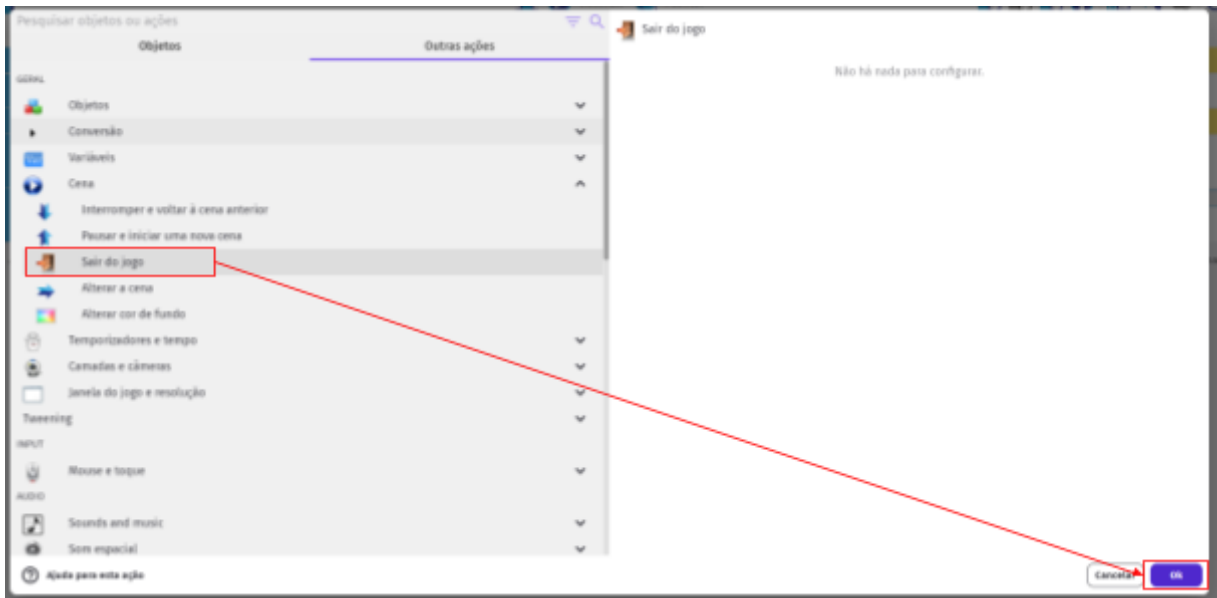
Agora iremos configurar o botão “sair”. Copie o evento anterior clicando com o botão direito do mouse em cima do evento que define o comportamento do botão “inicio”. No menu que aparecerá, clique em “copiar”:



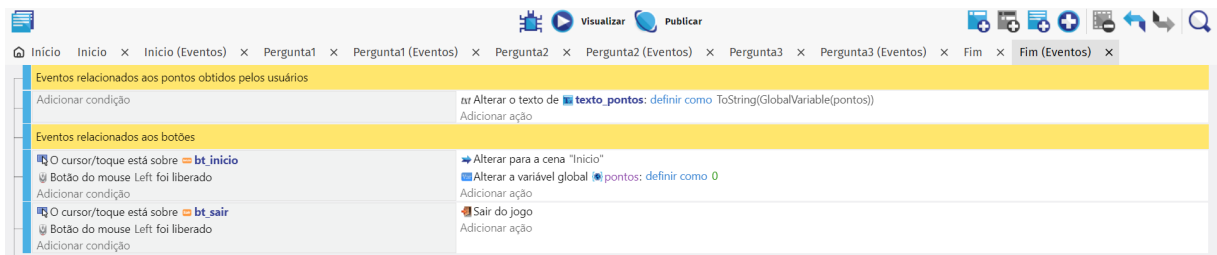
Agora aperte “ctrl+v” e o evento aparecerá logo abaixo. Na primeira condição, troque o “bt_inicio” por “bt_sair”, conforme a figura:



Agora vamos mudar a ação, clique na ação existente com um duplo clique com o botão esquerdo do mouse, observe as opções do lado esquerdo da tela, troque “alterar cena” por “sair do jogo” e clique em “ok”, você pode excluir a ação que transforma o valor da variável “pontos” em 0. Pronto! Você configurou os botões.



Você terá na sua folha de eventos algo parecido com a imagem a seguir:

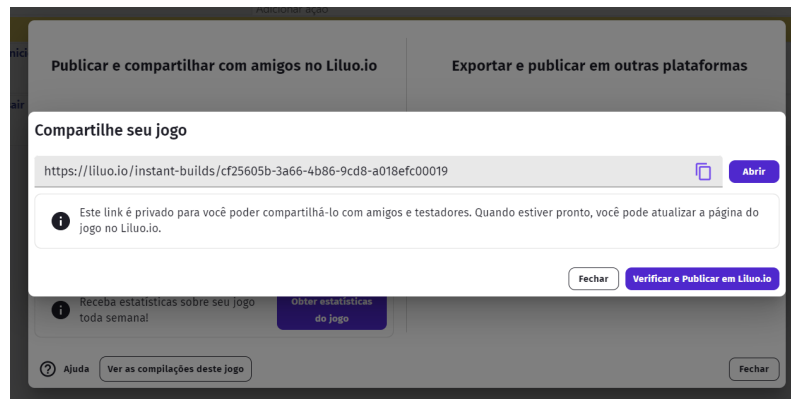


Pronto, acabamos a configuração de nosso jogo! Você agora pode executar o jogo desde a primeira cena e testar se está funcionando tudo corretamente. Não se esqueça que, durante o desenvolvimento do jogo, é indicado que você teste se as coisas estão funcionando constantemente.

Vamos agora exportar nosso jogo para disponibilizá-lo para o público alvo. No GDevelop, você pode exportar o jogo para diversos formatos: você pode gerar um link para que as pessoas acessem via navegador por celulares ou computadores através do site Liluo.io, ou outros formatos como web, celular, computador e jogos instantâneos. Iremos demonstrar 2 opções, para o Liluo.io e computador. Para exportar para o Liluo.io, clique na opção “publicar”, do lado da opção “visualizar”, na parte superior da interface centralizado, irá aparecer a seguinte tela:



Selecione o botão “gerar link” e então aparecerá a seguinte tela:



Clique em “verificar e publicar em Liluo.io” e então será aberta uma outra janela, preencha com os dados do seu jogo e clique em “salvar projeto e publicar”:

Verifique suas informações do jogo antes de publicá-lo

Nenhuma miniatura definida

Nome do jogo
Super Quiz

Gêneros

Quebra-cabeça

Selecione um gênero

Selecione até 4 gêneros para que o jogo seja visível nas páginas de categorias de Liluo.io!

☐ Torne seu jogo detectável em Liluo.io

Para atualizar sua miniatura, vá em suas Configurações de Jogo > Ícones e miniaturas, então crie e publique uma nova compilação.

Descrição do jogo
Esse é um jogo quiz de exemplo

Nome de usuário na URL do jogo
Escolha uma opção

Nome do jogo na URL do jogo

Nomes de usuário são necessários para escolher um URL personalizado para o jogo.

Autores

Selecione os nomes de usuário dos autores deste projeto. Eles serão exibidos na ordem selecionada, se você publicar este jogo como um exemplo ou na comunidade.

Orientação do dispositivo (para dispositivos móveis)
Padrão da plataforma

☒ Jogável com um teclado

Voltar

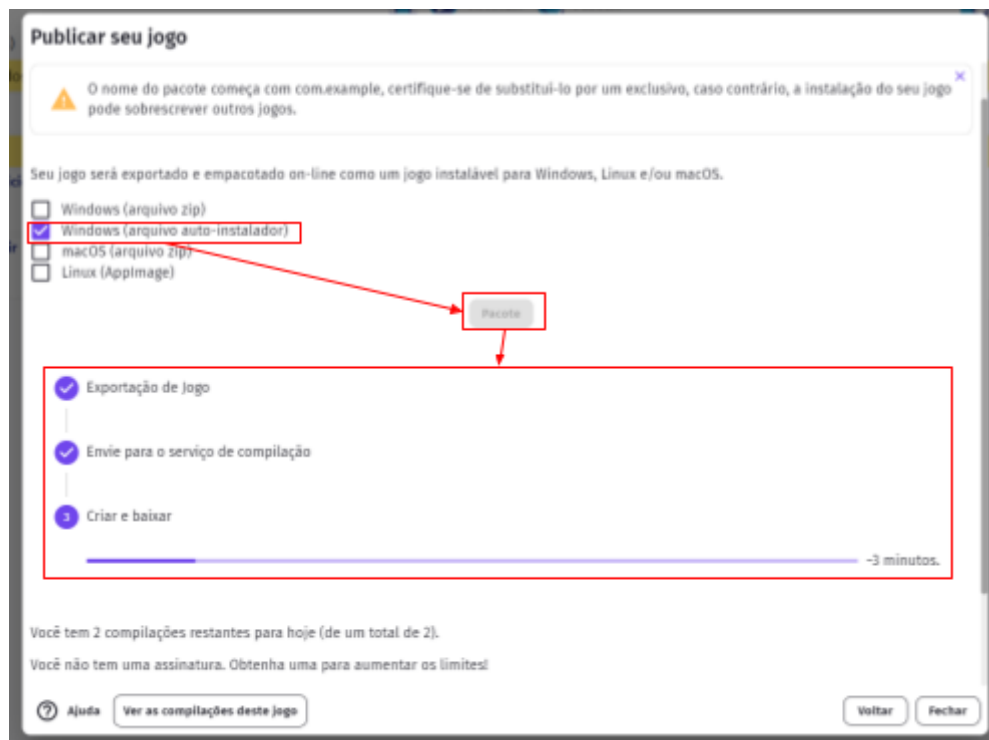
Salvar projeto e publicar

Você será redirecionado a uma nova janela com o link de compartilhar seu jogo, bem como opções de compartilhar em redes sociais o link do seu jogo:

A outra forma de compartilhar seu jogo que mostraremos é a exportação para o computador. Nessa opção, clique na opção “publicar” e na janela que aparecerá, clique em “exportar para outras plataformas”:



Na janela que aparecerá, clique na aba “computador” e selecione o sistema operacional, no caso utilizamos Windows, logo, selecionamos a opção “Windows (arquivo auto-instalador)”, clique então no botão “pacote” e o jogo começará a ser exportado:



Quando o processo finalizar, clique no botão “windows (exe)” e então uma aba do seu navegador irá abrir e solicitar um local para você salvar o jogo. Salve-o e então dê um duplo clique para abri-lo. Caso seu computador impeça a reprodução automática, clique em “executar mesmo assim” e seu jogo enfim será aberto.

Publicar seu jogo

Seu jogo será exportado e empacotado on-line como um jogo instalável para Windows, Linux e/ou macOS.

☐ Windows (arquivo zip)

☒ Windows (arquivo auto-instalador)

☐ macOS (arquivo zip)

☐ Linux (AppImage)

Pacote

✓

Exportação de jogo

✓

Envie para o serviço de compilação

3

3 Criar e baixar

Windows (exe)

Baixar arquivos de log

Você tem 1 compilações restantes para hoje (de um total de 2).

Você não tem uma assinatura. Obtenha uma para aumentar os limites!

Obtenha uma assinatura

Receba estatísticas sobre seu jogo toda semana!

Obter estatísticas do jogo

Ajuda

Ver as compilações deste jogo

Voltar

Fechar