



Desenvolvedor de Games **KIDS**

Sumário

1.	Aula 1 – Conhecendo O Roblox	5
1.1.	O Roblox	5
1.2.	Criação Conta Roblox.....	6
1.3.	Exercícios de Conteúdo.	8
1.4.	Exercícios de Fixação.	8
2.	Aula 2 – Aprendendo o Jailbreak.....	9
2.1.	O que é o Jailbreak.	9
2.2.	Mapa do Jailbreak.....	11
2.3.	Habilidades para jogar Jailbreak.....	12
2.4.	Dirigindo Veículos.....	12
2.5.	Exercícios de Conteúdo.	13
2.6.	Exercícios de Fixação.	13
3.	Aula 3 – Conhecendo o Roblox Studio	14
3.1.	O Roblox Studio	14
3.2.	Instalação do Roblox Studio	15
3.3.	Cenários e veículos	16
3.4.	Exercícios de Conteúdo.	18
3.5.	Exercícios de Fixação.	18
4.	Aula 4 - Aprendendo o "Scuba Diving at Quill Lake"	19
4.1.	O jogo	19
4.2.	Conhecendo as Quests do Jogo.....	19
4.3.	Outfits do personagem em Scuba Diving at Quill.....	20
4.4.	Ambientes presentes no Jogo.	21
4.5.	Exercícios de Conteúdo.	22
4.6.	Exercícios de Fixação.	22
5.	Aula 5 - Criando Ambientes no Roblox Studio.....	23
5.1.	Exercícios de Conteúdo.	26
5.2.	Exercícios de Fixação.	26
6.	Aula 6 - The Neighborhood of Robloxia.....	27
6.1.	Criação do game.....	27
6.2.	Descrição do jogo.	27
6.3.	Iniciando The Neighborhood of Robloxia	28
6.4.	Utilização dos comandos e exploração do cenário.	29
6.5.	Exercícios de Conteúdo.	31
6.6.	Exercícios de Fixação.	31
7.	Aula 7 - Cidades no Roblox Studio	32

7.1.	Iniciando a cidade.....	33
7.2.	Exercícios de conteúdo.....	35
7.3.	Exercícios de Fixação.....	35
8.	Aula 8 – Aprendendo o Murder Mystery 2.....	36
8.1.	Murder Mystery 2.....	36
8.2.	Entrando no jogo.....	36
8.3.	Início da partida.....	38
8.4.	Inocente.....	38
8.5.	Xerife.....	39
8.6.	Assassino.....	39
8.7.	Estratégias.....	40
8.8.	Exercícios de Conteúdo.....	41
8.9.	Exercícios de Fixação.....	41
9.	Aula 9 – Roblox Studio: Efeitos de Partículas.....	41
9.1.	O que são partículas?.....	42
9.2.	Inserindo partículas no jogo.....	43
9.3.	Adicionando textura às partículas.....	43
9.4.	Criando fumaça.....	45
9.5.	Exercícios de Conteúdo.....	49
9.6.	Exercícios de Fixação.....	49
10.	Aula 10 – Aprendendo Bee Swarm Simulator.....	50
10.1.	Bee Swarm Simulator.....	50
10.2.	Entrando no jogo.....	50
10.3.	Primeiros passos.....	51
10.4.	Tarefas.....	52
10.5.	Coletando pólen no mapa.....	54
10.6.	Combate e itens.....	55
10.7.	Abelhas.....	56
10.8.	Lojas.....	57
10.9.	Exercícios de Conteúdo.....	58
10.10.	Exercícios de Fixação.....	58
11.	Aula 11 – Criando NPCs.....	59
11.1.	O que é um NPC?.....	59
11.2.	Criando um NPC.....	59
11.3.	Importando NPCs.....	63
11.4.	Exercícios de Conteúdo.....	64
11.5.	Exercícios de Fixação.....	64

12.	Aula 12 – Aprendendo Natural Disaster Survival	65
12.1.	Natural Disaster Survival	65
12.2.	Entrando no jogo	65
12.3.	Sobrevivendo	66
12.4.	Exercícios de Conteúdo.	68
12.5.	Exercícios de Fixação.	68
13.	Aula 13 – Edição de Terreno.....	69
13.1.	Criando um mapa	69
13.2.	Criando e editando manualmente.....	70
13.3.	Exercícios de Conteúdo.	72
13.4.	Exercícios de Fixação.	72
14.	Aula 14 – Aprendendo Theme Tycoon 2	73
14.1.	Theme Tycoon 2	73
14.2.	Entrando no jogo	73
14.3.	Criando um parque.....	74
14.4.	Exercícios de Conteúdo.	78
14.5.	Exercícios de Fixação.	78
15.	Aula 10 – Modelagem de casas	79
15.1.	Criando uma casa	79
15.2.	Modelando objetos	81
15.3.	Exercícios de Conteúdo	85
15.4.	Exercícios de Fixação.	85
16.	Aula 16 - Editando seu Avatar	86
16.1.	Exercícios de conteúdo.....	89
16.2.	Exercícios de Fixação.	89

1. Aula 1 – Conhecendo O Roblox

No curso de Games Kids, você irá conhecer de forma abrangente o Roblox. Roblox é um jogo baseado em mundo aberto, multiplataforma e simulação do multiverso, que permite jogadores criarem seus próprios mundos virtuais (places) e projetar seus próprios jogos dentro da plataforma. Nele você aprenderá sobre a criação da conta do jogo, assim como desenvolver as habilidades para jogar, para edição de ambientes com o Roblox Studio para a criação e edição de cenários, cidades, efeitos, objetos e modelos.

1.1. O Roblox

ROBLOX é um game de ação e aventura para Android e iOS com diferentes tipos de jogos temáticos. Em um visual que lembra Minecraft, o jogador enfrenta partidas com dinâmicas que variam entre complexos simuladores, combates e corridas.



Roblox foi criado pelo fundador e co-fundador David Baszucki e Erik Cassel em 2004. "Roblox" (junção das palavras *robots* e *blocks*, "robôs" e "blocos" em inglês, respectivamente) foi lançado em versão beta no ano de 2004, com o nome de "Dynablocks". A ideia original era que crianças usariam a plataforma para criar objetos enquanto aprenderiam conceitos de física.



Mas logo os usuários encontraram um uso mais interessante: começaram a desenhar seus próprios mundos. Foi assim que a empresa decidiu abrir o programa para permitir o desenvolvimento de jogos. Com isso, mais de 29 milhões deles nasceram na plataforma.



Todo dia, exploradores virtuais se conectam ao Roblox para criar aventuras, jogar, imaginar e aprender com seus amigos em um ambiente 3D familiar e imersivo.

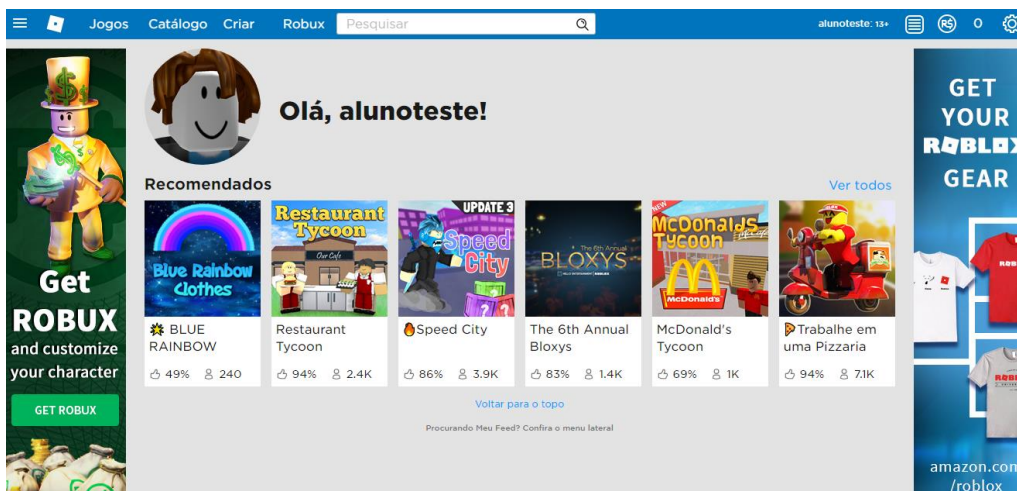
1.2. Criação Conta Roblox

O processo de criação da conta Roblox é basicamente simples, primeiramente devemos acessar a url <https://www.roblox.com>. Logo o usuário terá acesso ao cadastro na sua primeira tela do site.



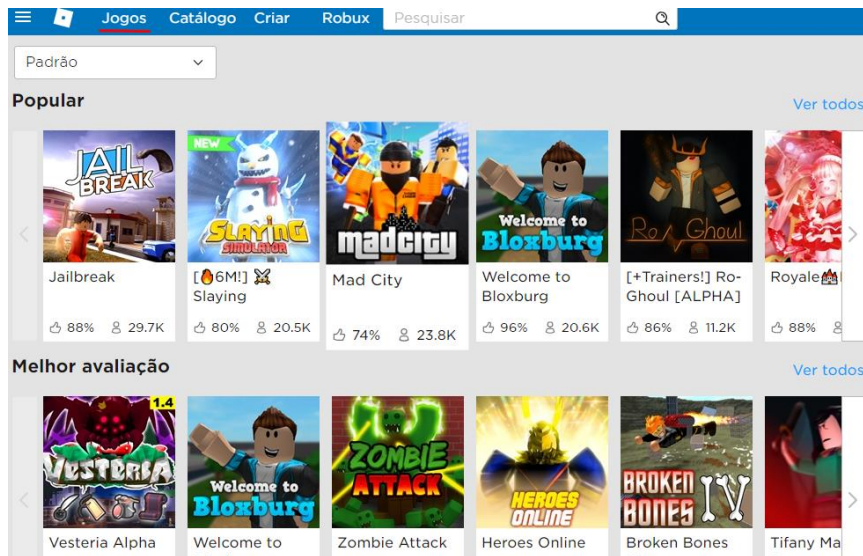
Os campos solicitados são Data de nascimento, usuário, senha e gênero, lembrando que é sempre bom verificar a disponibilidade do usuário que será criado na hora do cadastro.

Após realizar o cadastro, você já estará na tela inicial da sua conta no Roblox.

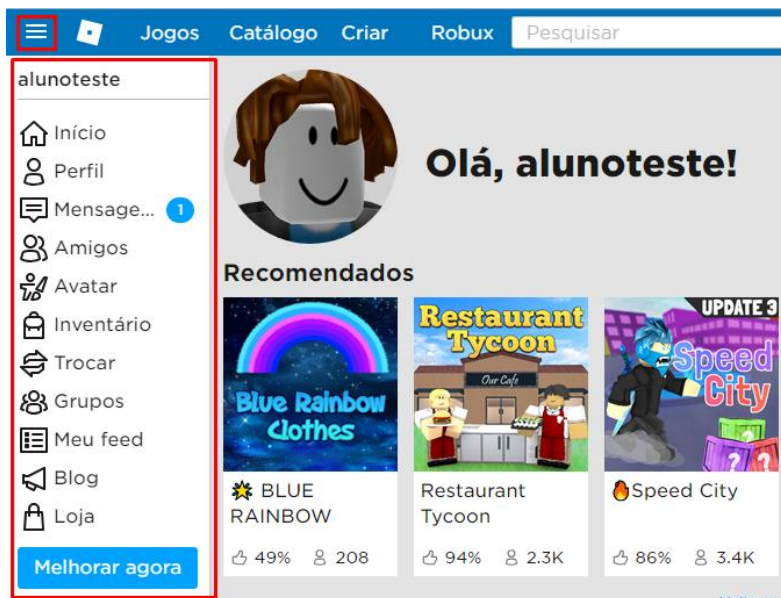


O usuário também pode alterar seu Avatar (foto do perfil) da sua conta, clicando sobre a foto do rosto para fazer as alterações.

Temos os Jogos recomendados na página inicial em destaque, mas também pode ser acessada a lista completa de Jogos, todas divididas em categorias, através do menu "Jogos".



No menu lateral, o usuário tem acesso completo aos atalhos e funcionalidades da sua conta, assim como Perfil, Mensagens, Avatar, Loja e etc.



1.3. Exercícios de Conteúdo.

- 1 – **Realizar o Cadastro na Conta Roblox e Jogar um jogo.**
 - 1) Abra seu Navegador.
 - 2) Acesse o site <https://www.roblox.com>.
 - 3) No cadastro, preencha sua data de nascimento.
 - 4) Coloque um usuário de sua preferência.
 - 5) Coloque sua senha e selecione o seu gênero.
 - 6) Clique em Cadastrar.
 - 7) Agora com sua conta Roblox criada, acesse e abra qualquer jogo Recomendado.

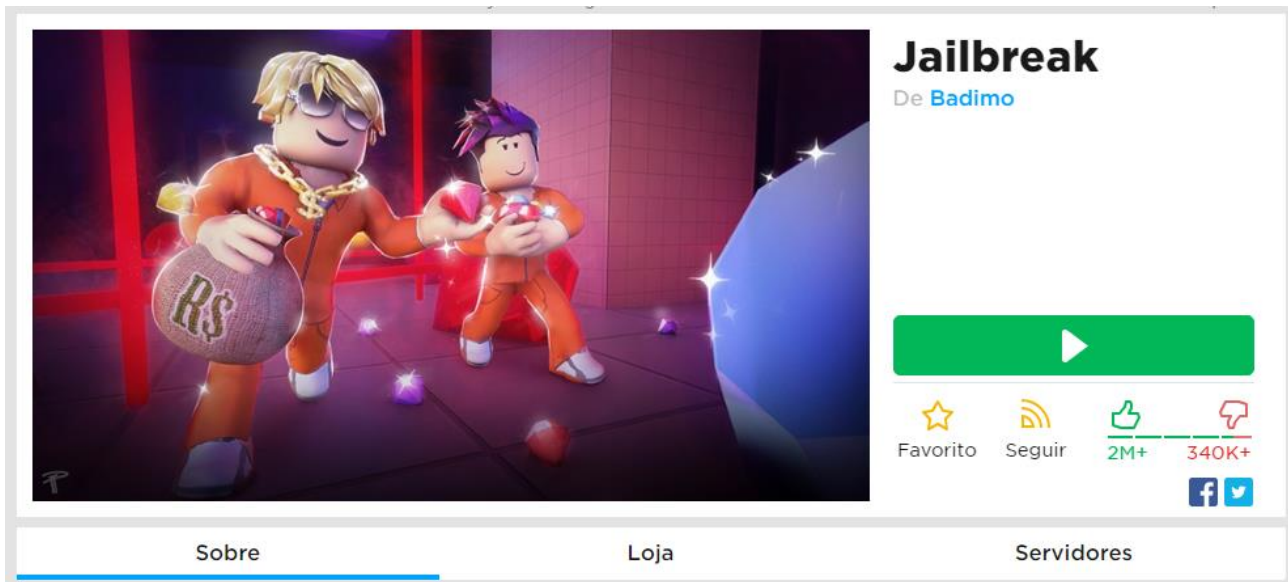
1.4. Exercícios de Fixação.

- 1) Realize o cadastro no site do Roblox.
- 2) Pelo menu lateral, verifique a notificação de Mensagem de boas-vindas.
- 3) Acesse e jogue o jogo “Dungeon Quest”.

2. Aula 2 – Aprendendo o Jailbreak

2.1. O que é o Jailbreak.

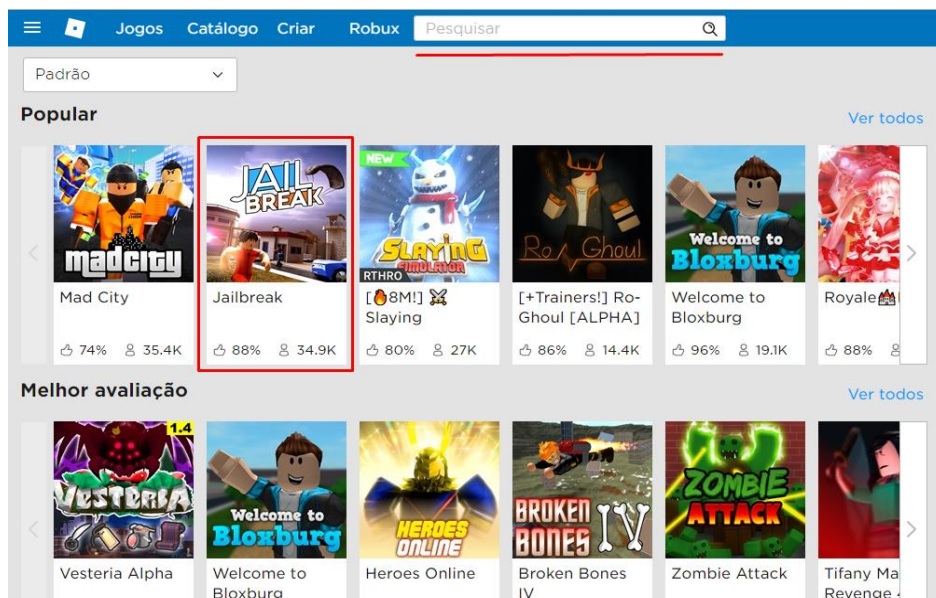
Jailbreak faz parte da vasta coleção de jogos do Roblox. Nele o personagem vive a vida de um policial ou um criminoso. O jogador pode combater o crime ou ser criador de crimes. Você irá interagir diretamente com outros players online, realizando diversas aventuras dentro do Game.



Através do Menu Jogos, temos acesso à biblioteca de jogos, sendo assim, você pode achar o game olhando entre as categorias.



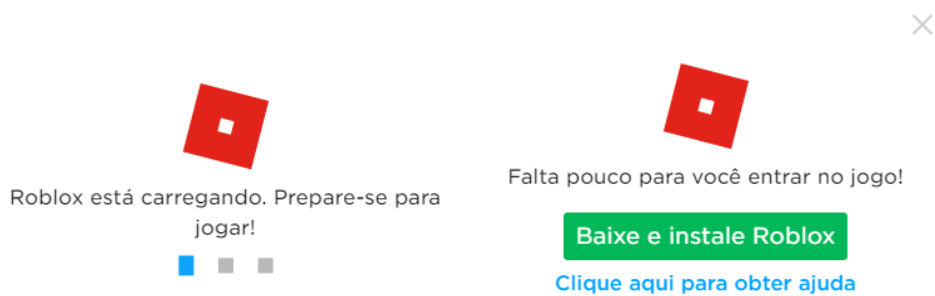
Além destas opções, você também pode pesquisar diretamente pelo nome do Jogo, onde irá diretamente para a página de download.



Acessando o game, logo teremos o botão de Play disponível, onde o jogo será baixado para sua máquina.



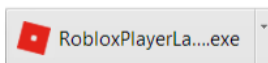
Assim que seu arquivo estiver pronto para download, ficará disponível o botão “Baixe e instale Roblox”.



Obrigado por jogar Roblox

1

Clique em **RobloxPlayer.exe** para executar o instalador do Roblox que acabou de ser baixado no seu navegador.



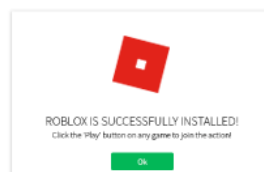
2

Clique em **Executar**, quando solicitado pelo seu computador, para iniciar o processo de instalação.



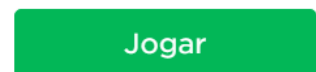
3

Clique em **Ok** depois de instalar o Roblox com sucesso.



4

Depois da instalação, clique em **Jogar**, abaixo, para entrar na ação!



Após abrir o game, terá que aguardar a inicialização.



Como podemos ver, na tela inicial do game temos as opções para iniciar a partida, como Policial ou Prisioneiro.



2.2. Mapa do Jailbreak

O jailbreak possui um mapa completo da cidade do jogo, o usuário pode explorar esse mapa jogando tanto no modo policial como prisioneiro.



2.3. Habilidades para jogar Jailbreak

A coordenação motora para ter uma boa jogabilidade e conseguir dominar jogo basicamente é desenvolvida com a prática no próprio game, os reflexos e aperfeiçoamento do jogo acontecem de acordo com a experiência que o jogador vai tendo no game, quanto mais jogar, mais o jogador vai ficando melhor. As teclas para movimentar o jogador basicamente são: W,S,A e D.



2.4. Dirigindo Veículos

No Roblox, o usuário pode dirigir diversos veículos no jogo, podendo ser acessados entrando no veículo através da tecla E. Para poder acessá-los, o usuário também precisa ter dinheiro no jogo para comprá-los, dinheiro esse que pode ser adquirido através de diversas recompensas durante o game.



2.5. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Na barra de pesquisa, digite "Jailbreak".
- 2) Clique sobre o Game Jailbreak.
- 3) Clique no botão play para baixar o jogo.
- 4) Selecione a opção " Baixe e Instale Roblox.
- 5) Clique sobre o instalador.
- 6) Agora, após instalado, clique para abrir o Jailbreak.
- 7) Após aberto selecione o modo "Policial".
- 8) Agora movimente o seu boneco até encontrar um carro.
- 9) Você irá ver que ele tem um valor. Clique na Tecla E daí verá que tem que pagar aquele montante para adquirir o veículo.

2.6. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Jogo Jailbreak Roblox.
- 2) Teste e abra o Game no Modo Policial.
- 3) Use o menu "Switch Teams" para trocar de policial para Prisoner.
- 4) Jogando como Prisoner participe de um assalto ao banco.
- 5) Encontre um carro e tenta acessá-lo para ver o valor que precisa para adquiri-lo.

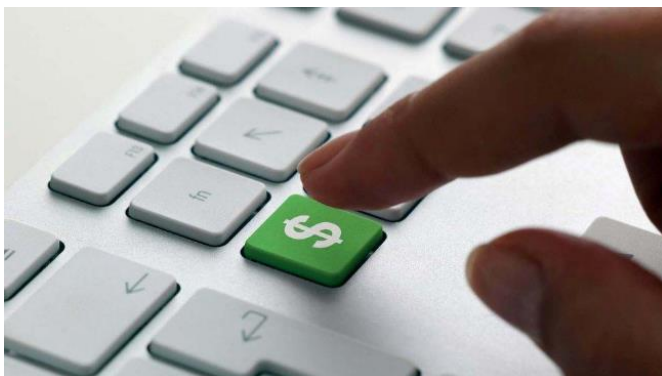
3. Aula 3 – Conhecendo o Roblox Studio

3.1. O Roblox Studio

Roblox Studio permite que o usuário crie e lance qualquer coisa com um clique para: smartphones, tablets, desktops, consoles e dispositivos de realidade virtual.



Nesse ambiente, o usuário interage com milhões de jogadores, conectando-se com um público gigantesco, participando de uma comunidade com mais de 50 milhões de jogadores todo mês.



Através do Roblox Studio, os desenvolvedores podem ganhar dinheiro de verdade, o usuário pode monetizar esse trabalho, ganhando dinheiro e fazendo aquilo que mais gosta.

Os melhores desenvolvedores da plataforma atualmente ganham mais de 2 milhões de dólares por ano fornecendo compras no jogo.

A Wiki Roblox basicamente é a fonte definitiva de documentos tutoriais e amostras que vão ajudar o usuário a aprender a fazer jogos com o Roblox Studio.

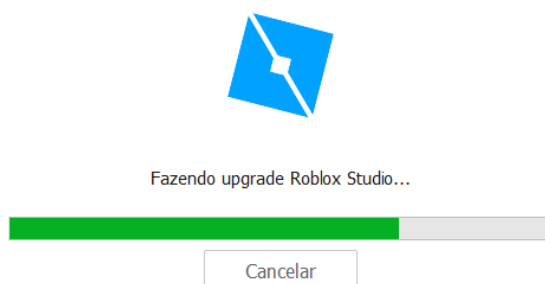


3.2. Instalação do Roblox Studio

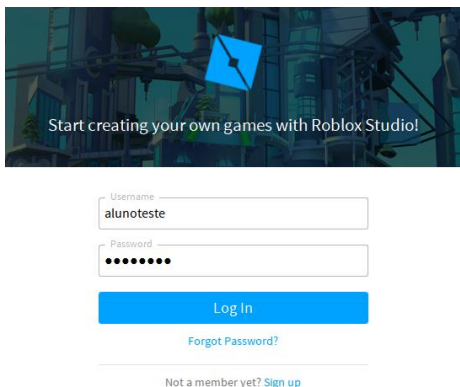
Para realizar a instalação, primeiro o usuário precisa acessar o site <https://www.roblox.com/create>. Após clicar no botão, “Comece a criar” e então realizar o download da ferramenta.



E depois de baixar, o usuário deve instalar o programa na sua máquina local, abrir o aplicativo e começar a utilização.

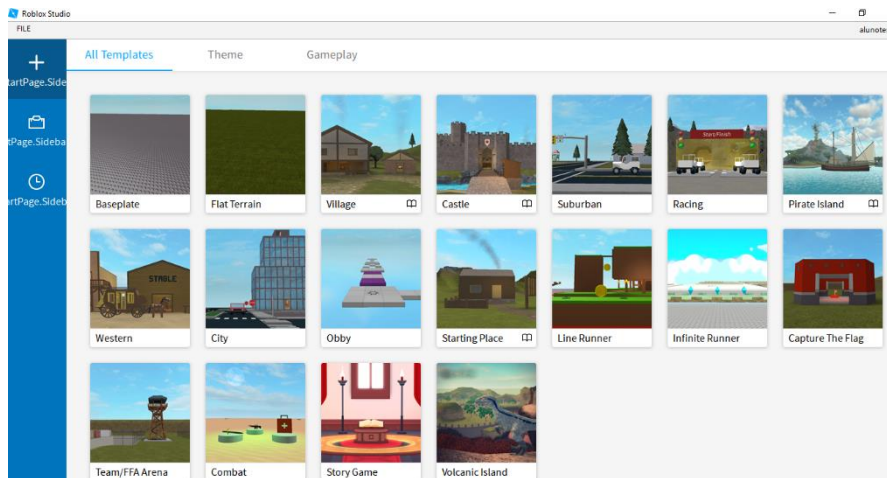


Ao iniciar o Roblox Studio, o usuário deve fornecer seus dados de login da conta do Roblox para então iniciar.

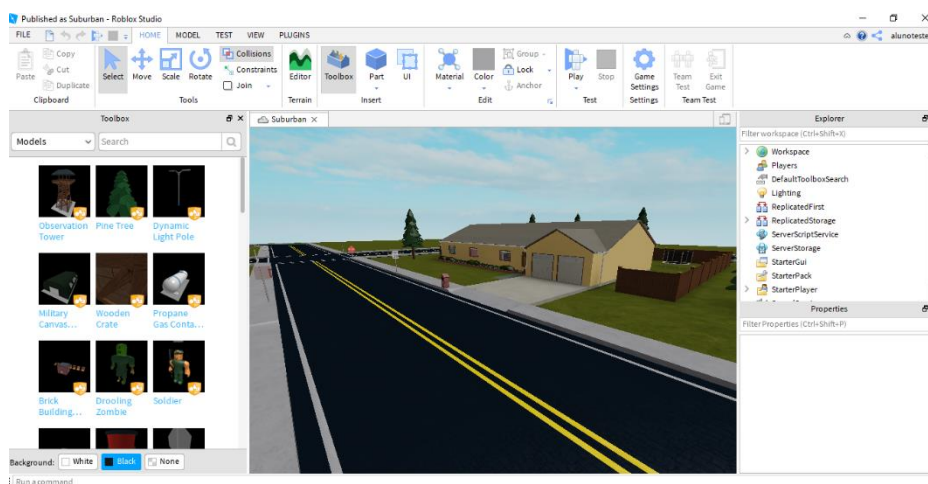


3.3. Cenários e veículos

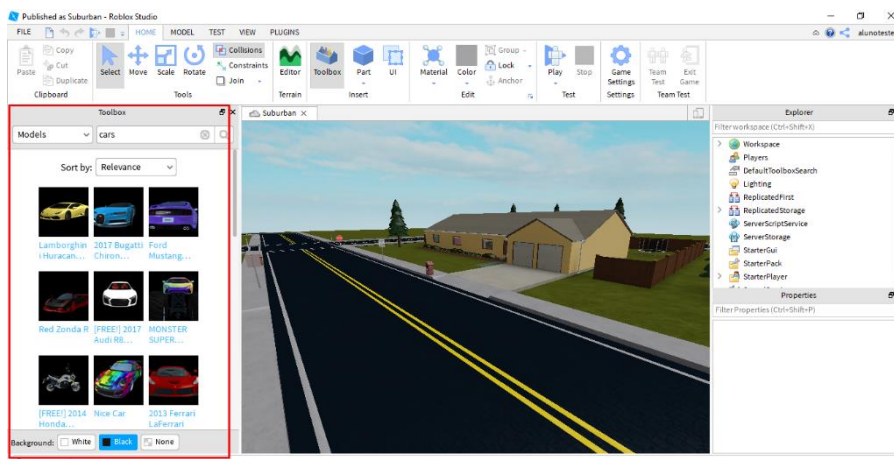
Após o programa aberto, podemos escolher o modelo de template para iniciar o projeto, pode ser um projeto em branco ou um modelo com a paisagem e cenário já pronto.



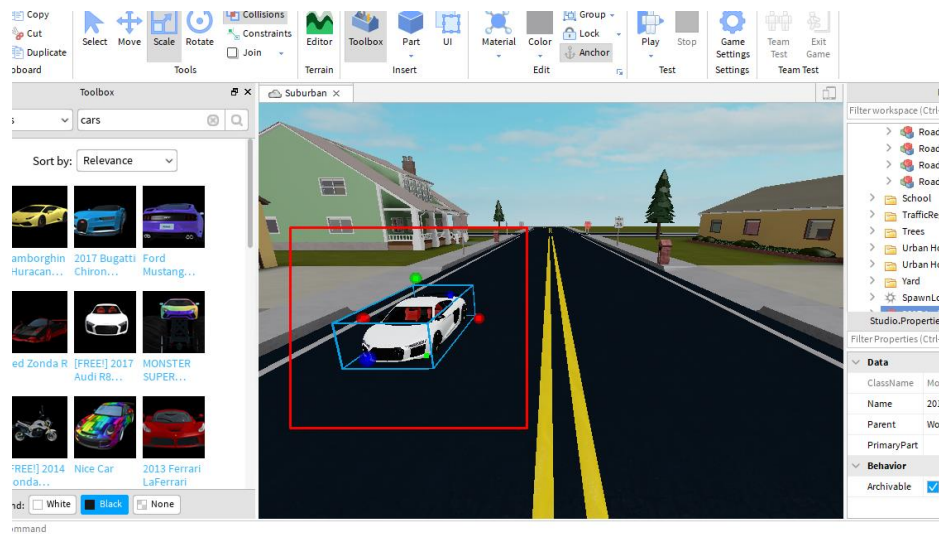
Após escolha da template, temos o programa totalmente pronto para edição, podemos verificar na parte superior as ferramentas de edição.



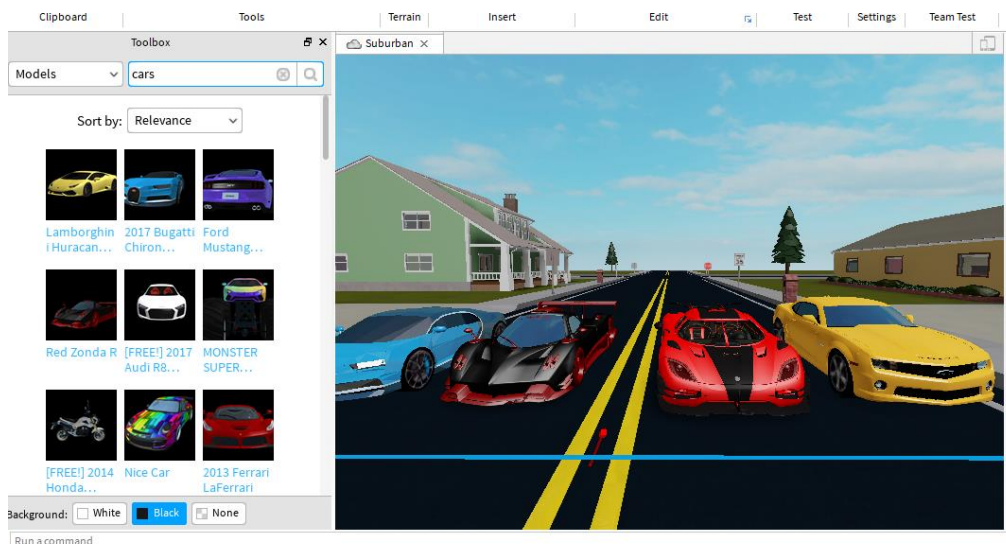
À esquerda, temos o painel com os modelos prontos que podem ser editados. Realizando uma rápida pesquisa por “Cars” temos os modelos de diversos carros para adicionar a esse cenário.



Para adicionar o objeto sobre o cenário, basta dar um duplo clique sobre o objeto a ser adicionado. Após adicionado, podemos redimensionar, rotacionar e realizar muitas outras edições no veículo.



Podemos ver que, no exemplo abaixo, adicionamos diversos veículos para simular uma corrida de carros neste cenário.



3.4. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Abra o Roblox Studio.
- 2) Digite seu usuário e senha.
- 3) Clique em Log in.
- 4) Escolha a template "City".
- 5) Na toolbox na esquerda, digite "Cars".
- 6) Dê um duplo clique no carro para adicioná-lo.
- 7) Feche o Roblox Studio.

3.5. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Roblox Studio e escolha uma template de alguma cidade.
- 2) Adicione 4 carros no cenário.

4. Aula 4 - Aprendendo o "Scuba Diving at Quill Lake"

4.1. O jogo

Scuba Diving at Quill Lake faz parte da diversa biblioteca de jogos de Roblox, A premissa do jogo é rastrear artefatos por mergulho em Quill Lake e desvendar os mistérios de lá.

Os jogadores podem comprar vários acessórios diferentes para tornar seu mergulho mais fácil e até destravar diferentes roupas para que possam viajar para outras áreas. Basicamente você mergulha no Lago Quill para explorar as profundezas. Enquanto você explora, você encontrará pessoas interessantes, conhecimento e artefatos. É um jogo feito pela ColonelGraff!



4.2. Conhecendo as Quests do Jogo.

Quests do Jogo são basicamente as missões que o jogo possui. Abaixo podemos ver as missões do Scuba Diving at Quill.



- Existe uma missão dada por Lumber Jack: você deve entrar em The Abandoned Mine e encontrar o Sapphire Crystal.
- Uma senhora na praia perto da Loja de Penhores pede para que encontre uma herança de família, um colar escondido no lado direito dos Flats.
- Merlin pede que você encontre as quatro partes para construir o Super Scuba / Power Suit.
- Na Área Radioativa, uma família de peixes verdes e pretos pede que você encontre o filho desaparecido.
- Você encontrará um ovo radioativo na parte tóxica do lago. É para Cthulu no navio afundado.
- Na Enseada dos Piratas, o Capitão da Nave Fantasma fará com que você encontre o chapéu dele.
- No Pirate Cove, um pirata quer que você pegue outro ursinho de pirata.
- No templo de gelo, um pinguim quer que você encontre um artefato de pinguim.

4.3. Outfits do personagem em Scuba Diving at Quill

Logo que usuário abrir o game, irá iniciar na beira do mar, conforme mostra a tela a seguir:



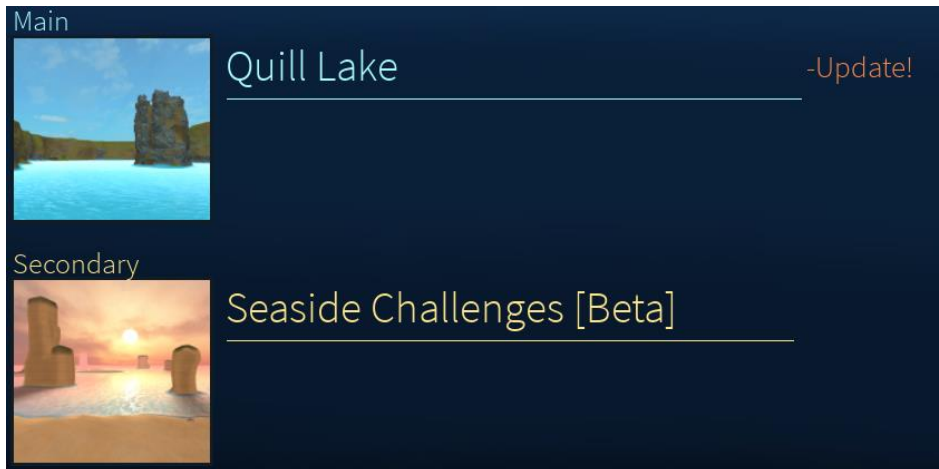
Como podemos ver na área em vermelho destaque, temos as Outfits, que são os equipamentos que seu personagem irá utilizar.

Aqui podem ser alteradas as outfits de acordo com a escolha do usuário, mas primeiramente você deve comprá-los para poder utilizar.



4.4. Ambientes presentes no Jogo.

Ao abrirmos o jogo, temos as opções de tipo de ambiente para iniciar o game. O “Quill Lake” e o “Seaside Challenges”.



No Ambiente Quill Lake, o usuário ficará em uma praia com vegetações onde, através de mergulhos, o jogador irá explorar o lago, descobrindo seus diversos segredos.



Já no ambiente Seaside Challenges, o usuário irá competir em desafios com temas de mergulho em um mapa de Seaside.



4.5. Exercícios de Conteúdo.

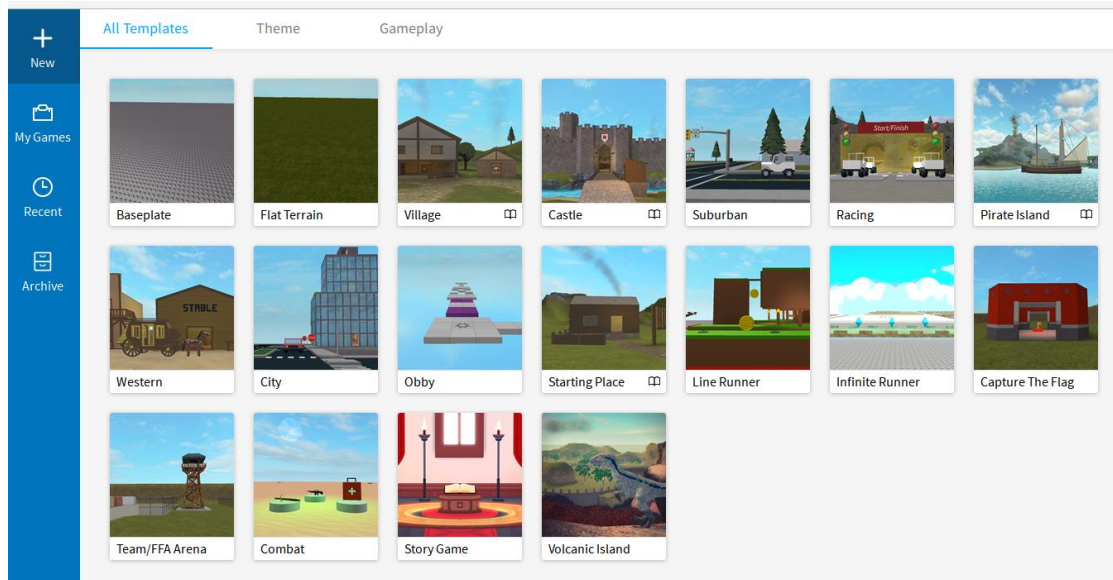
- 1) Abra seu Navegador de Internet.
- 2) Digite “roblox.com” e tecla Enter.
- 3) Já estando logado em roblox, digite em pesquisar o Jogo “Scuba Diving at Quill Lake”
- 4) Agora clique em Play para iniciar.
- 5) Selecione o Ambiente “Quill Lake”
- 6) Clique em Play.
- 7) Agora digite a tecla “C” para visualizar suas outfits.

4.6. Exercícios de Fixação.

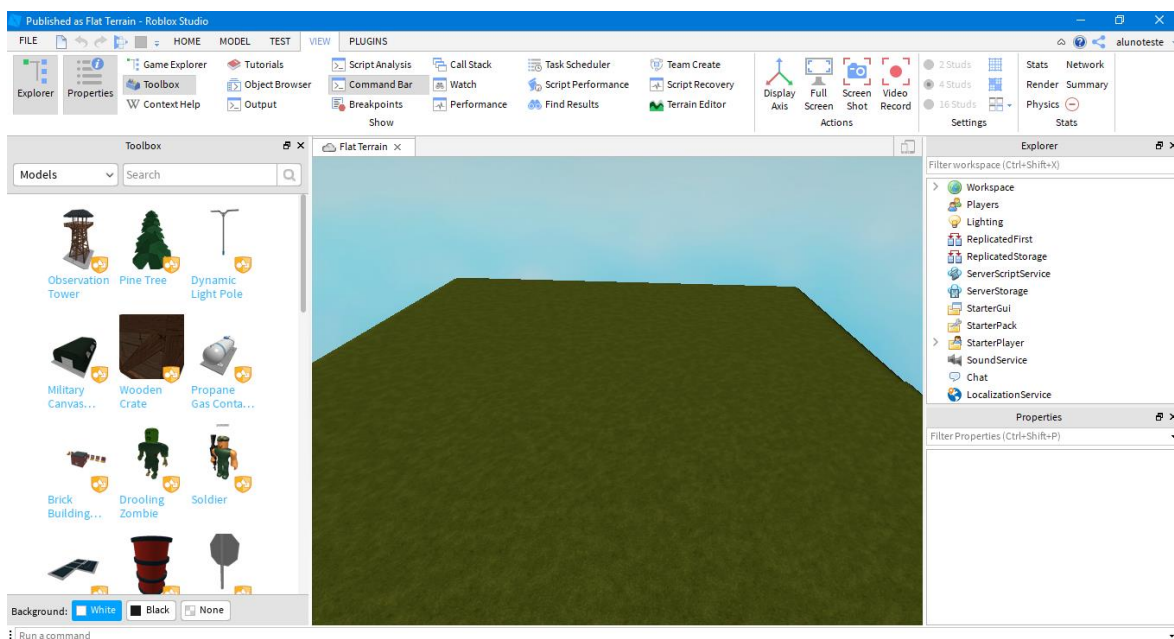
- 1) Abra o “Scuba Diving at Quill Lake” e complete a missão de encontrar a guitarra.

5. Aula 5 - Criando Ambientes no Roblox Studio

Nesta aula do Roblox, iremos ver como funciona a criação de ambientes no Roblox Studio. Basicamente, a base do cenário que o usuário irá criar será escolhida através da template. No momento em que o usuário abre o Roblox Studio, será mostrada a tela a seguir.

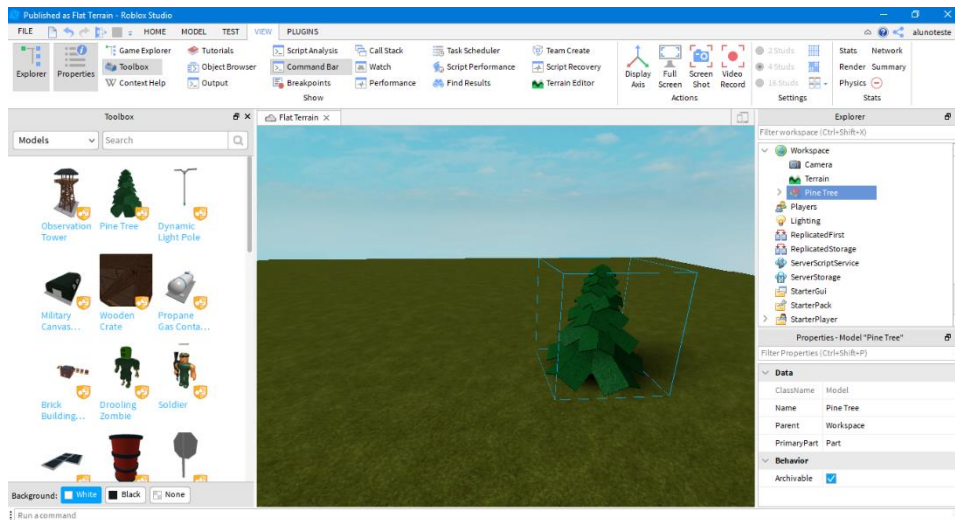


Vemos então que, para iniciar o projeto, o usuário precisa escolher a template. Utilizando a template “Flat Terrain”, temos uma base limpa para iniciar a adição de objetos ao ambiente.

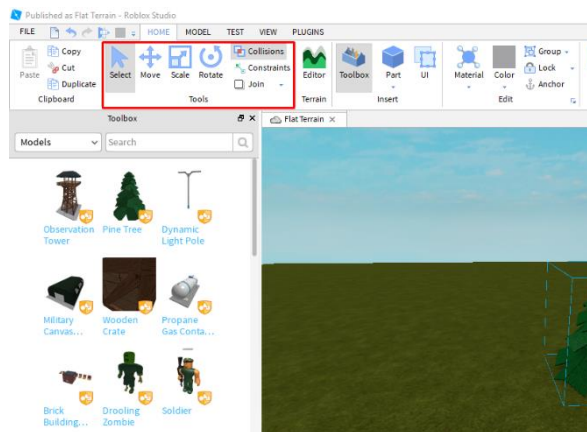


Temos o cenário vazio e, ao lado esquerdo, temos a Toolbox, onde temos diversos modelos que podemos precisar para adicionar ao longo do projeto. O usuário pode ir buscando por categorias ou digitar objetivamente o nome do objeto que quer que seja adicionado. Logo após, basta dar dois cliques sobre o objeto, que ele se projeta no ambiente. Então, feito isso, é só ajustar e redimensionar.

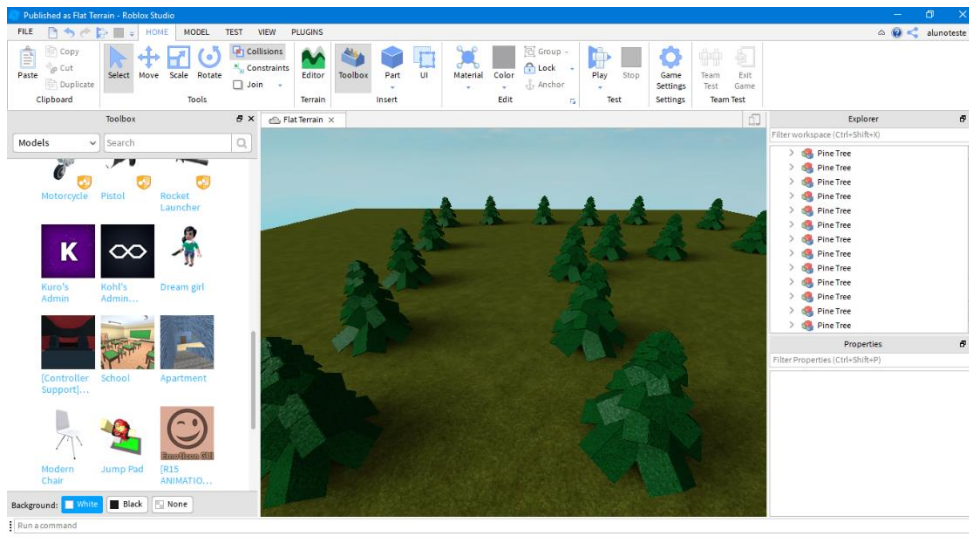
No exemplo abaixo, foi inserido um objeto ao ambiente, observe que logo após ser inserido o usuário pode redimensioná-lo e movê-lo de acordo com sua preferência.



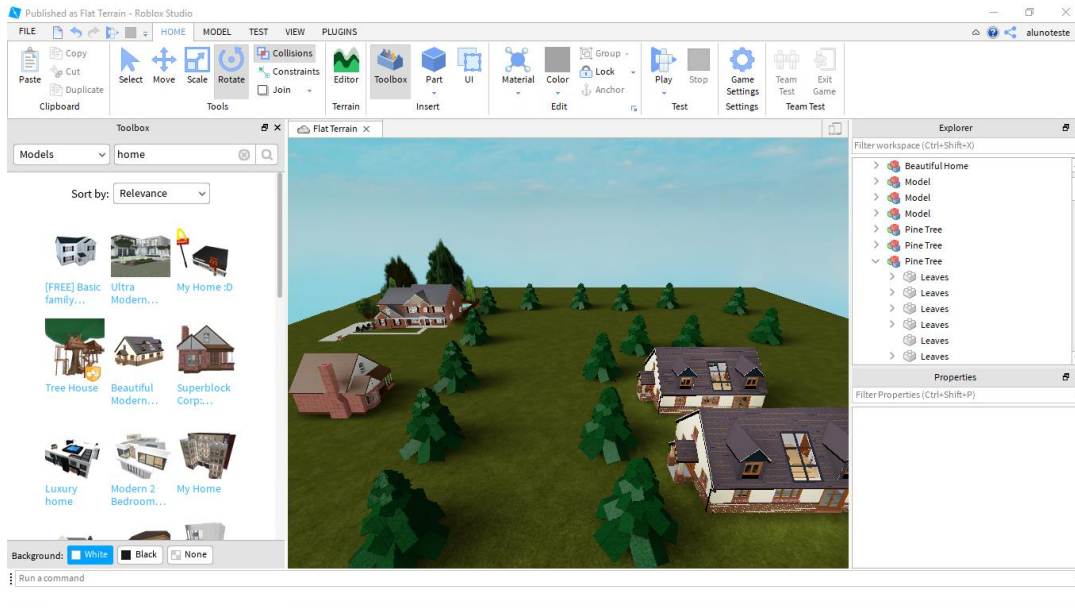
Utilizando as ferramentas de alteração do objeto, conforme orientação abaixo, vamos redimensioná-lo e também adicionar mais objetos semelhantes a ele no cenário.



Temos os objetos duplicados diversas vezes, assim o ambiente vai começando a ser criado.



A seguir, você verá que foram adicionadas 4 casas no projeto, assim já formamos uma rua.



5.1. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Abra o Roblox Studio.
- 2) Clique na Template “Flat Terrain”.
- 3) Na “Tolbox”, pesquise pelo objeto “Home”.
- 4) Adicione 3 casas ao cenário.
- 5) Agora pesquise pelo objeto “Pine Tree”.
- 6) Adicione 4 desses objetos ao ambiente.

5.2. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Roblox e carregue a Template “Baseplate”.
- 2) Adicione um asfalto através dos objetos da Toolbox.
- 3) Agora adicione dois carros e uma moto nesse asfalto criado.

6. Aula 6 - The Neighborhood of Robloxia

6.1. Criação do game.

The Neighborhood of Robloxia é um RPG desenvolvido por Q_Q. O jogo foi modelado a partir do conhecido Welcome to the Town of Robloxia. Existem cinco versões do jogo.



Segundo o desenvolvedor, a ideia original era criar o jogo para ser um lugar de sobrevivência a desastres, mas o jogo se tornou um RPG ao longo do tempo devido ao aumento da popularidade.

6.2. Descrição do jogo.

O jogo está localizado em um bairro típico suburbano. A cidade está localizada dentro de um clima tipicamente americano, com montanhas na fronteira com a cidade. Várias árvores também pontilham o mapa. As estações mudam durante o jogo, assim como o clima. Trovoadas e tornados acontecem aleatoriamente durante o jogo.



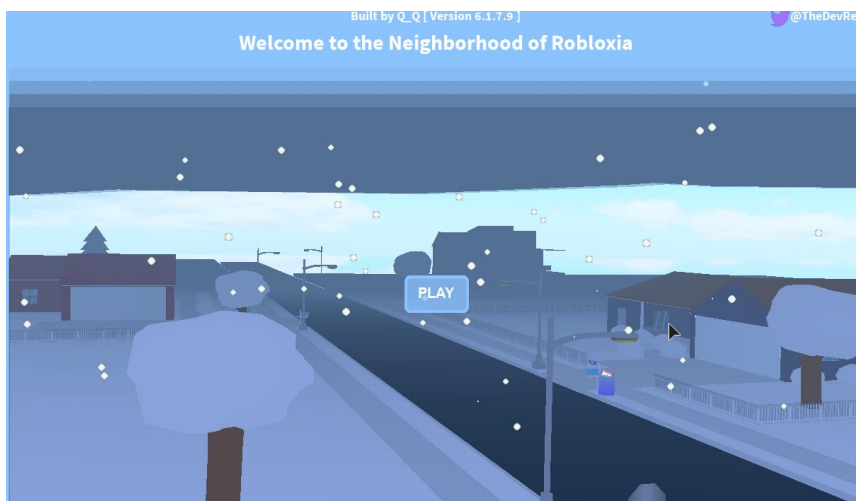
O bairro de Robloxia contém várias casas que são construídas em um estilo semelhante ao de boas-vindas à cidade de Robloxia.

6.3. Iniciando The Neighborhood of Robloxia

Para iniciarmos o jogo, primeiro baixamos o game pelo site do “roblox.com”, pesquisando pelo nome do game e baixando-o através do botão play.



Após instalação, o game irá abrir. Na primeira tela, o usuário deve clicar em “PLAY”.

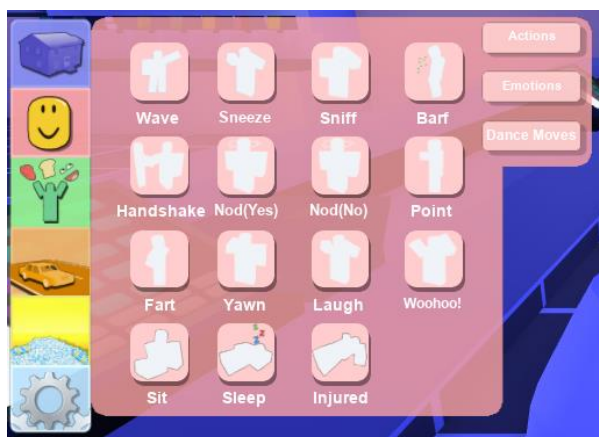


Na próxima etapa, devemos escolher qual profissão iremos ocupar no jogo, temos diferentes profissões, cada um tem a sua remuneração, com base em cada profissão, temos um cenário de jogo diferente.



6.4. Utilização dos comandos e exploração do cenário.

Dentro do game, o personagem tem diversas ações, emoções e tipos de danças que podem ser acionadas por comandos.



A categoria acima é a de ações, dentro dela temos diversos comandos que podem ser acionados para o personagem.

Abaixo temos a tela de Emoções.



Abaixo temos também os tipos de dança.



Na exploração de cada ambiente, para cada profissão que usuário escolhe no início do jogo, existe um cenário diferente. Por exemplo, se o usuário escolhe ser médico, o ambiente será no hospital.



6.5. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Abra seu navegador e digite “roblox.com”
- 2) No campo de pesquisar, digite “The Neighborhood of Robloxia”.
- 3) Na próxima tela, clique no botão Verde para baixar o jogo.
- 4) Agora com o jogo já instalado e iniciado, clique no botão “Play”.
- 5) Na profissão, escolha “Doctor”.
- 6) Clique em Continue.
- 7) Pronto, você começou como Doutor.

6.6. Exercícios de Fixação.

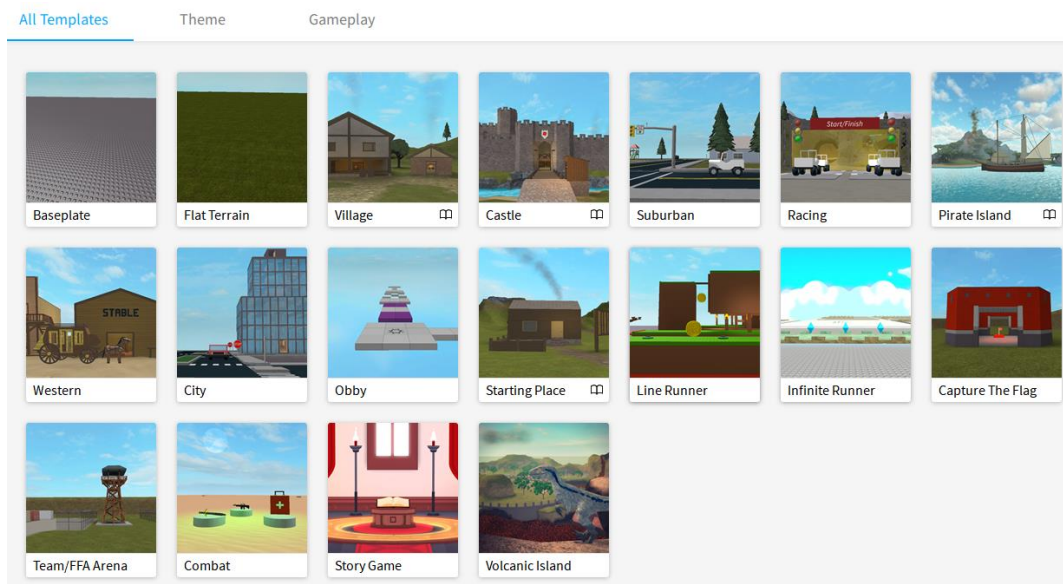
- 1) Abra o “The Neighborhood of Robloxia” e comece na profissão Teacher.
- 2) Abra novamente o “The Neighborhood of Robloxia” e comece na profissão SWAT.

7. Aula 7 - Cidades no Roblox Studio

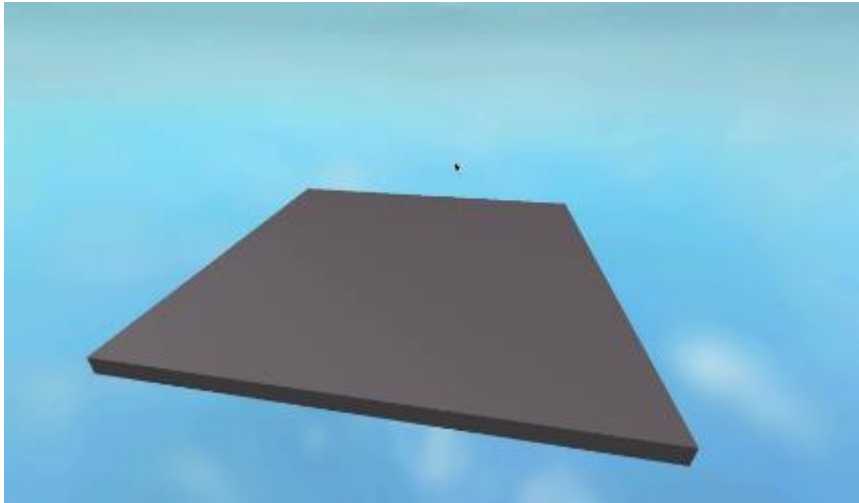
A criação de cidades no Roblox Studio é um processo basicamente simples de ser feito, o usuário poderá iniciar a criação do projeto a partir de modelos prontos já existentes no Roblox Studio.



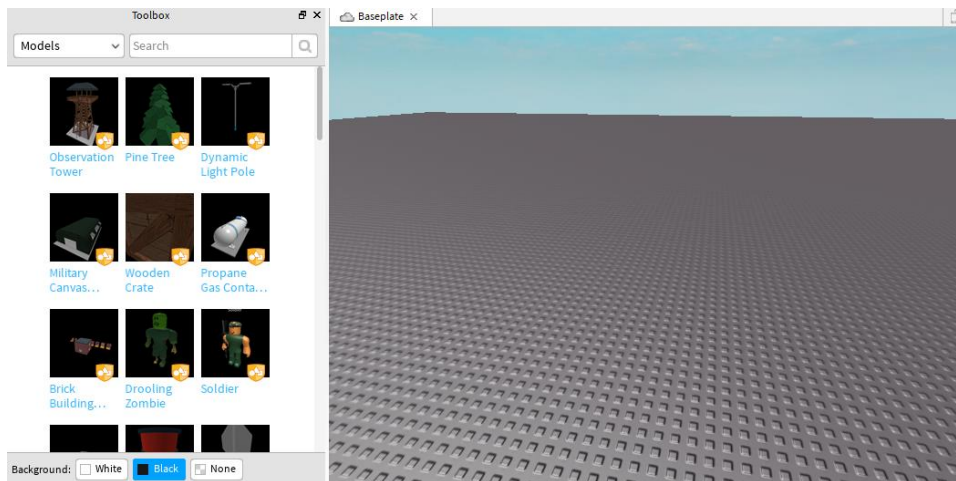
Quando o usuário inicia o seu projeto, utilizando alguns dos modelos do Roblox Studio, ele já terá a base necessária para iniciar a sua criação, partindo, então, diretamente para a criação dos objetos sobre a base, assim como prédios, casas, carros e etc.



Para este cenário, vamos pegar o modelo “Baseplate” pronto para a criação dos objetos.

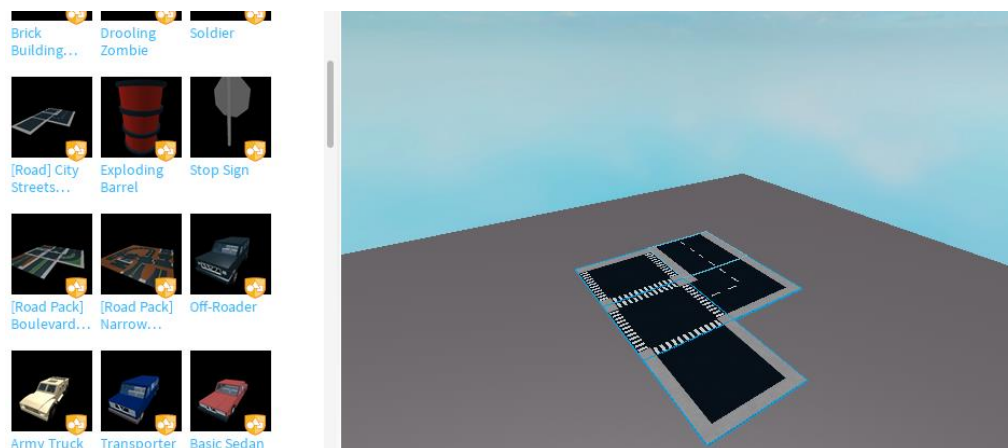


7.1. Iniciando a cidade.

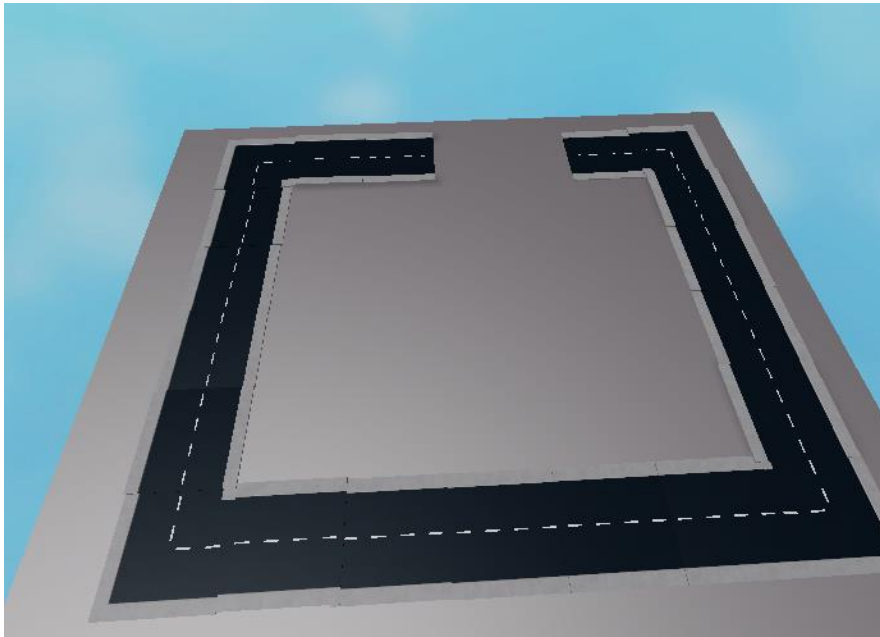


Na Toolbox, temos os modelos prontos para serem adicionados na criação de nossa cidade.

A seguir, vamos inserir um asfalto sobre a base com o nome “Road City Streets Full Set”



Após adicionada, temos que ajustar organizando as peças para encaixar e redimensionar o objeto sobre a base, também iremos duplicar o objeto, encaixando-o até formarmos as ruas.



Agora com a rodovia criada, podemos ir adicionando mais objetos no projeto de acordo com a preferência do usuário. Neste exemplo, vamos adicionar algumas casas, prédios e carros.



Temos que considerar que o processo para a criação das cidades é rápido e de fácil desenvolvimento. A partir da inserção dos modelos de objetos prontos, podemos rapidamente criar o cenário de acordo como desejado.

7.2. Exercícios de conteúdo.

- 1) Clique na barra de pesquisa do Windows.
- 2) Digite “Roblox Studio”
- 3) Abra o programa
- 4) Nos modelos de template, selecione o modelo City
- 5) Na ToolBox da Esquerda, pesquise por “Urban”
- 6) Adicione o objeto “Urban Skyscraper”
- 7) Ajuste e redimensione no cenário esse objeto
- 8) Agora pesquise na tollbox por “House”
- 9) Adicione o objeto “Modern House”
- 10) Ajuste e redimensione no cenário esse objeto.

7.3. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Roblox Studio. Então, a partir de uma baseplate, crie uma minicidade que tenha 3 prédios e 4 casas com rodovia (usando a Toolbox para adicionar os modelos).

8. Aula 8 – Aprendendo o Murder Mystery 2

Nesta aula, vamos jogar o Murder Mystery 2 no Roblox, aprendendo a utilizar o chat do jogo para conversar com outros jogadores, diferenciar entre os tipos de personagem, seus papéis, e habilidades que você pode utilizar para vencer.

8.1. Murder Mystery 2

O jogo Murder Mystery 2, ou MM2, no Roblox, é um jogo competitivo com vários jogadores, cada jogador recebe um papel diferente. No início de uma partida, o jogo decide quem vai é Inocente, o Assassino e o Xerife. O objetivo dos inocentes é sobreviver até o tempo acabar, o objetivo do assassino é pegar todos os outros jogadores antes do tempo acabar e o objetivo do xerife é pegar o assassino o mais rápido possível.



Cada partida tem vários jogadores e um tempo limite de 3 minutos, elas se passam dentro de um mapa. Assim que todos os jogadores entrarem no mapa, o tempo começa a contar e os jogadores descobrem o seu papel.

8.2. Entrando no jogo

Se você já está na sua conta, tudo o que precisa fazer é ir até a página do MM2, <https://www.roblox.com/games/142823291/Murder-Mystery-2>, e clicar no botão verde abaixo do nome, o jogo vai carregar e começar imediatamente.

Você vai começar no Lobby, a sala de espera, onde você vai esperar até a partida terminar e chegar a sua vez. Aqui você pode conversar com os outros jogadores ou correr pelo mapa para passar o tempo.



A mensagem na parte de cima da tela, *waiting for your turn*, significa *esperando pela sua vez*. Nós temos que esperar até a partida dos outros jogadores terminar. Assim que a partida terminar, você pode escolher um mapa na casa azul no lobby.



Para votar no mapa, você deve ficar em cima do quadrado branco, na frente de um dos três quadros com a foto do mapa no qual você quer jogar. Simples assim.



8.3. Início da partida

Assim que a partida começar, uma roleta vai decidir qual é o seu papel.



Cada personagem possui um objetivo diferente e controles diferentes.

8.4. Inocente



Se você for inocente, você deve correr do assassino e se esconder pelo mapa por 3 minutos para vencer. Trabalhe junto com os outros jogadores para descobrir quem é o assassino e fale para o xerife. Tente ficar perto do xerife, para que ele possa te proteger.



Se o assassino pegar o xerife, o xerife vai derrubar a arma dele no lugar que ele foi pego, você pode pegar a arma dele correndo por cima dela, virando o herói. Então, você pode atirar no assassino com a arma, mas cuidado, porque o assassino vai ficar perto da arma para protegê-la.

Ao pegar a arma, você pode apertar 1 para puxar ou guardar a arma. Você mira com o mouse e atira clicando com o botão esquerdo do mouse.

8.5. Xerife



Se você for o xerife, você deve achar o assassino e atirar nele com a arma para salvar os inocentes. Fique perto dos inocentes para protegê-los e trabalhe junto a eles para descobrir quem é o assassino. Se você atirar em um inocente, vocês dois perdem juntos, então tome muito cuidado para não atirar em um inocente.

Você pode apertar 1 para puxar ou guardar a arma. Você mira com o mouse e atira clicando com o botão direito do mouse.

8.6. Assassino



Se você for o assassino, você deve pegar todos os jogadores antes do tempo acabar. Para pegar um jogador, você deve ficar perto dele, no alcance da sua mão, ou você pode jogar a faca, caso o seu inimigo esteja longe.

O assassino ainda ganha uma habilidade, para deixar o jogo um pouco mais fácil. Cada perk faz uma coisa diferente para te dar uma vantagem. A primeira, Footsteps, por exemplo, deixa você ver as pegadas dos outros jogadores.



Você pode apertar 1 para puxar ou guardar a faca. Você ataca clicando com o botão esquerdo do mouse. Você pode atirar a faca apertando E.

8.7. Estratégias

Tente conversar com os outros jogadores apertando a tecla / ou clicando na caixa *Tap here to chat* do chat.



Ali você pode escrever mensagens para os outros jogadores e avisá-los onde viu o assassino e quem ele é. Se você for o assassino, você pode mentir que outro jogador é o assassino, para fazer o xerife atirar em um inocente, tirando 2 jogadores do jogo.

Cada mapa também tem passagens secretas, onde os jogadores podem se esconder. Tente descobrir onde elas ficam. Você pode perguntar para os outros jogadores onde elas ficam pelo chat.

Tente andar pelo mapa quando for seguro para pegar as moedas. Você pode usar as moedas para comprar perks de assassino ou armas e fantasias novas.



Se você for o assassino e pegar o xerife, fique perto da arma por um tempo, porque algum inocente pode tentar roubar a arma e virar um herói. Você pode se esconder perto da arma e pegar um inocente depois que ele chegar perto.

Você também pode apertar O no seu teclado ou girar a roda do mouse para trás para fazer a câmera ficar mais longe do seu personagem, então você pode usar ela para espiar as esquinas sem que o outro jogador te veja.



Você também pode guardar a sua arma apertando a tecla 1, assim os outros jogadores vão achar que você é um inocente também, para pegar os outros jogadores de surpresa.

8.8. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Pesquise o jogo Murder Mystery 2 do site www.roblox.com;
- 2) Jogue um jogo como inocente e tente coletar 10 moedas;
- 3) Vença pelo menos 3 jogos;

8.9. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o jogo "Murder Mystery 2".
- 2) Jogue uma vez como o Inocente, uma vez como o Assassino e uma vez como o Xerife.
- 3) Vença uma partida como Inocente sobrevivendo até o final e colete pelo menos 10 moedas.
- 4) Procure por passagens secretas nos mapas. Você pode pesquisar no Google ou pedir ajuda aos outros jogadores pelo chat para achá-las.

9. Aula 9 – Roblox Studio: Efeitos de Partículas

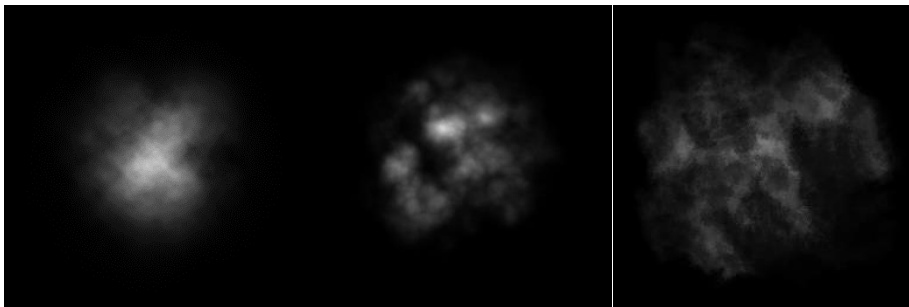
Nesta aula, vamos aprender a utilizar efeitos de partículas, que imitam fogo, fumaça, chuva, neve e outros efeitos do tipo, para criar fontes de água, tempestades de neve, lareiras aconchegantes, explosões e até escudos protetores.



9.1. O que são partículas?

As partículas em jogos digitais são pequenos desenhos e texturas soltas pelo ar que imitam efeitos de gás, fogo e poeira.

Elas são um ou alguns desenhos simples que não parece muita coisa.



Mas quando você cria várias ao mesmo tempo e junta elas em um lugar e adiciona movimento, elas criam uma ilusão de fumaça.



Elas podem até interagir com os jogadores, se movendo quando alguém passar por elas, mas isso já é algo mais complicado de fazer. Vamos começar pelo básico.

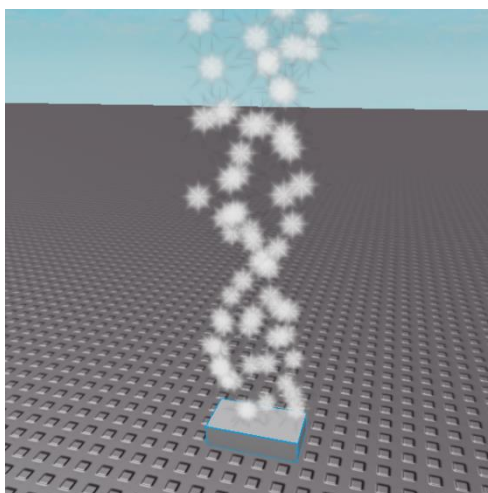
9.2. Inserindo partículas no jogo

Para começar, depois de abrir o Roblox Studio e abrir um projeto, devemos criar uma parte nova, então clicamos com o botão direito do mouse sobre essa parte no Explorador.

Na lista opções que foi aberta, clicamos em Inserir Objeto e depois em Emissor de Partículas.



Pronto! O objeto vai começar a emitir partículas imediatamente.



Cada uma dessas estrelinhas é uma partícula, elas são as partículas padrões do Roblox, mas podemos mudar a textura nas configurações. Também lembre que as partículas sempre saem da parte de cima da parte.

Além disso, quanto maior a parte, maior é a área na qual as partículas aparecem.

9.3. Adicionando textura às partículas

Vamos criar uma partícula e configurá-la do início!

Primeiramente, vamos pegar uma textura nova. Para isso, podemos utilizar algum programa de desenho ou podemos achar uma no site do Roblox.

Vamos procurar uma partícula de fumaça na biblioteca do Roblox através do link abaixo:

<https://www.roblox.com/develop/library>

Selecione **Decals** e digite **smoke** na barra de pesquisa para procurar uma imagem de fumaça.



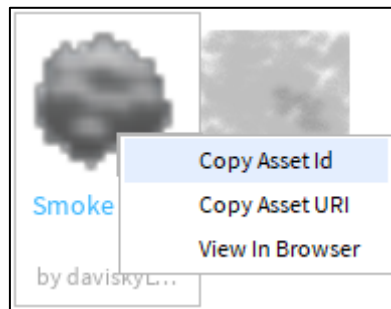
Depois é só clicar em Obter em um dos desenhos grátis.



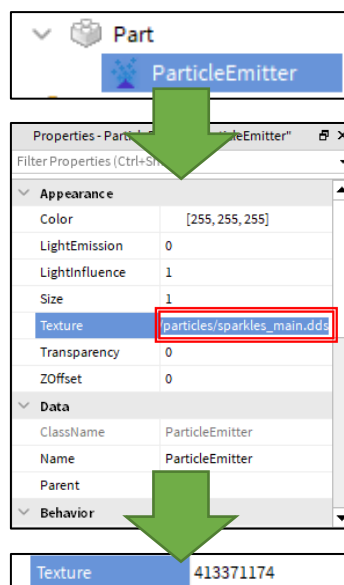
Voltando para o editor, mude o Models para My Images na caixa de ferramentas na esquerda. Assim nós podemos ver os desenhos que obtemos pelo site.



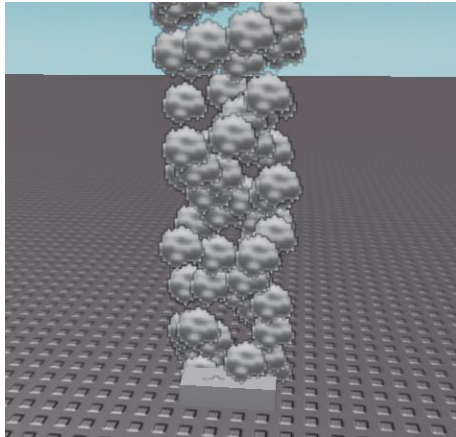
Agora clique com o botão direito em cima da imagem e clique em Copar o ID do recurso.



Depois clique no Emissor de Partículas e cole o ID na caixa Texture, que fica em baixo do Explorador. Só clicar na caixa na direita de Texture e apertar Ctrl V.

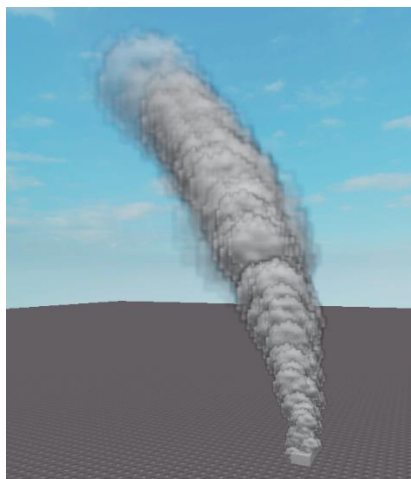


Depois que você colar o ID e apertar Enter, a fumaça vai mudar para a imagem que obtemos antes!



9.4. Criando fumaça

Agora que já temos uma textura, vamos mexer nas opções de partículas para deixar o mais próximo que conseguimos de uma fumaça real.



Na guia aparência, além da textura, também temos outras opções.

Appearance	
Color	[255, 255, 255]
LightEmission	0
LightInfluence	1
Size	1
Texture	rbxassetid:///413371174
Transparency	0
ZOffset	0

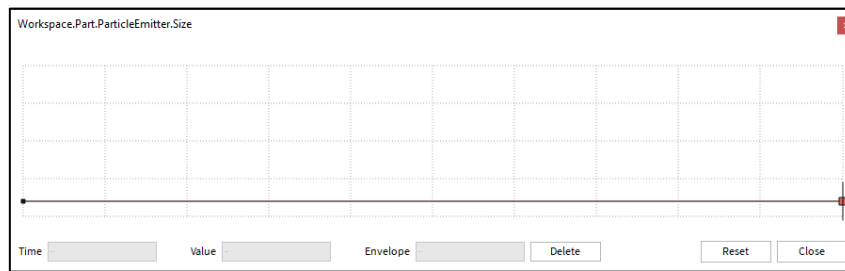
- Cor nos permite mudar a cor da fumaça.
- Emissão de Luz faz a fumaça ficar transparente e brilhar.
- Influência da Luz altera o como a luz ilumina a partícula.
- Tamanho muda o tamanho da partícula.
- Textura muda o desenho da partícula, como vimos antes.
- Transparência deixa a partícula invisível.
- ZOffset faz a partícula ficar mais longe ou perto da câmera.

Cada uma dessas opções faz algum tipo de alteração legal, por exemplo, alterar a cor para vermelho e aumentar a Emissão de luz para o máximo cria uma fumaça vermelha!

Por enquanto vamos focar no tamanho e na transparência da partícula. Note que ao clicar em Size, que significa tamanho, um botão com três pontos aparece na direita.

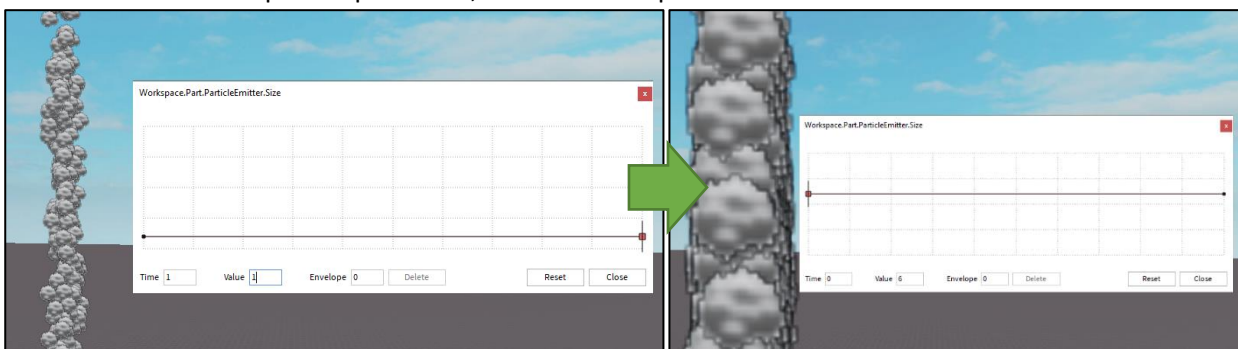


Nós podemos mudar o tamanho direto mudando o número, ou podemos clicar nos três pontinhos para abrir uma outra ferramenta legal, a linha de tempo do tamanho.

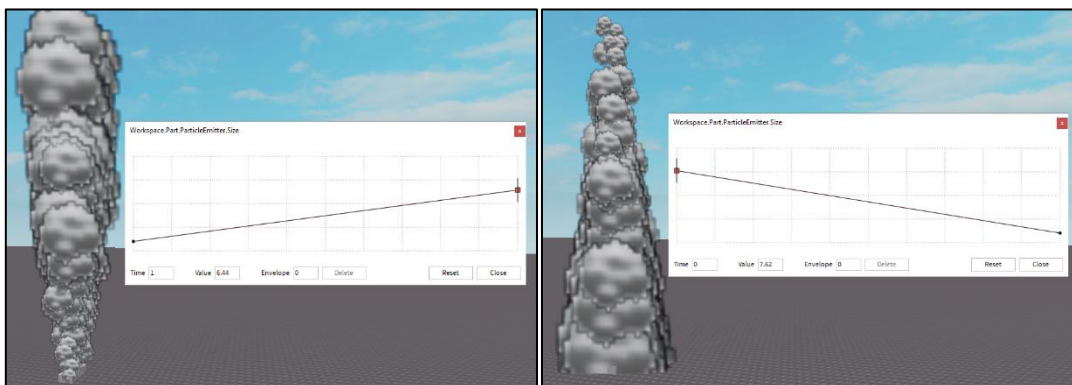


Ela é bem simples, cada partícula tem um tempo de vida, quando esse tempo acaba, ela some. O ponto na esquerda da linha é o início da vida da partícula, quando ela aparece, o ponto da direita é o fim, quando ela desaparece.

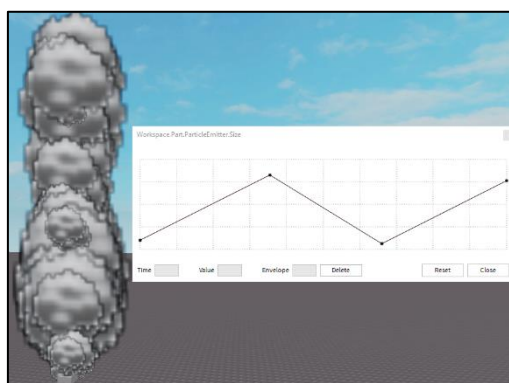
Se você mover os pontos para cima, o tamanho da partícula aumenta.



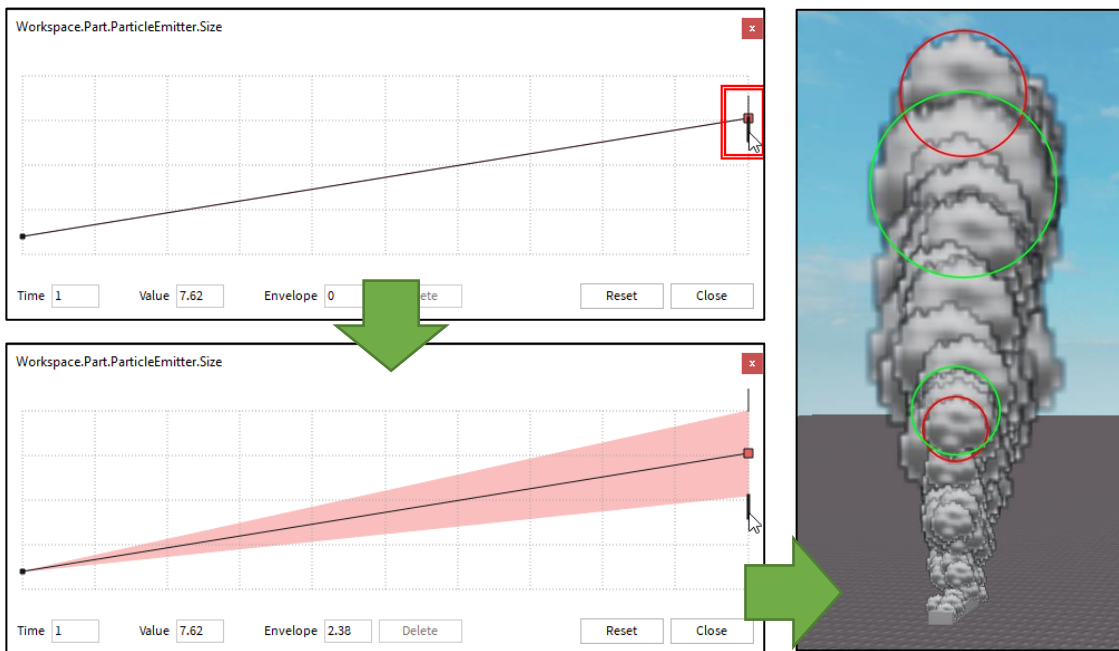
Mas se você mover só o ponto da direita, a partícula vai começar pequena e vai crescer ao longo da vida. Se você mover o da esquerda, ela vai começar grande e encolher ao longo da vida.



Também podemos clicar no meio para criar vários pontos no meio para fazer a partícula crescer e encolher várias vezes ao longo da vida.



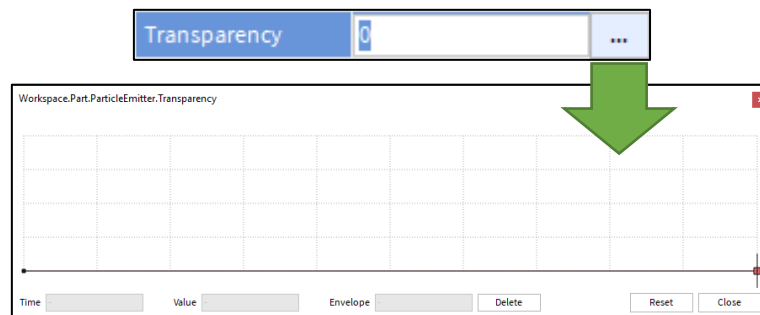
Além disso, arrastando as linhas pretas acima dos pontos, podemos fazer a partícula crescer aleatoriamente, isso é, cada uma delas crescem para tamanhos diferentes independente do tempo de vida.



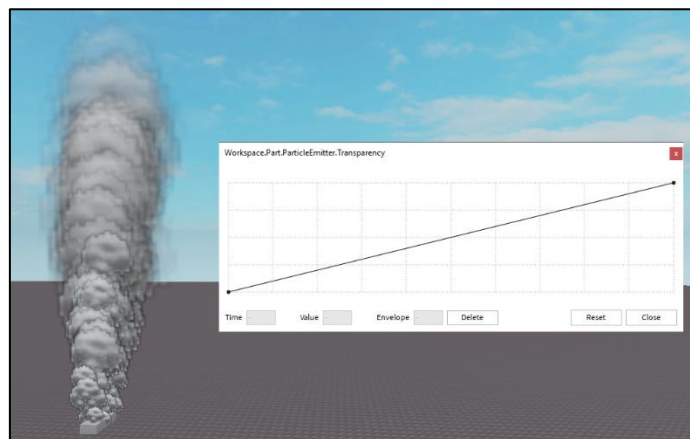
Assim a fumaça fica mais realística, da mesma maneira que ela cresce e expande na vida real. Vamos trabalhar na transparência.

A transparência vai de 0 até 1, 0 sendo visível e 1 invisível. Também podemos usar valores com ponto, como 0.5 para poder ver através da partícula como se fosse vidro.

Novamente, ao clicar em Transparência, os 3 pontinhos aparecem ao lado do valor.



Já sabemos como essa janela funciona, então vamos mostrar ela configurada.



Agora parece que a fumaça some suavemente, ao invés de desaparecer instantaneamente ao chegar no final de sua vida. Além de que, uma fumaça transparente parece mais real.

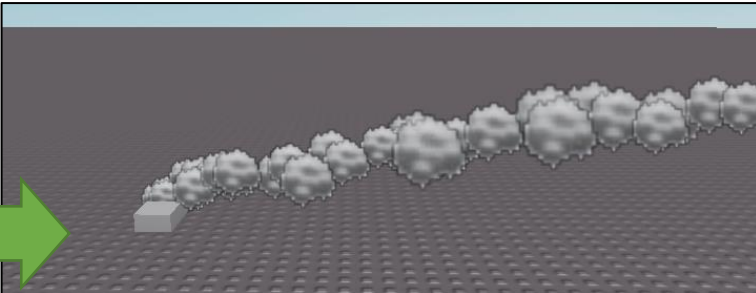
Abaixo de aparência, temos a aceleração, que faz a partícula andar na direção configurada. X faz ela ir para os lados, Y faz ela ir para cima e baixo e Z faz ela ir para frente e traz em relação ao objeto. Se você virar o objeto, os eixos vão virar com ele.

Motion	
Acceleration	0, 0, 0
X	0
Y	0
Z	0

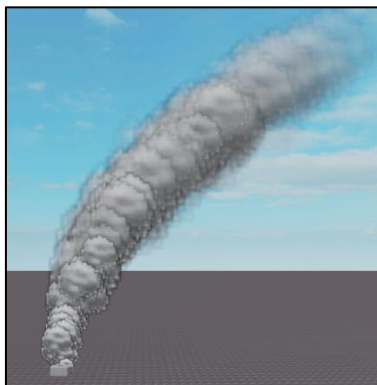
↓

Acceleration	
X	0
Y	0
Z	50

→



Vamos mudar o Z para 1, assim vai parecer que o vento está empurrando a fumaça.



Pronto! Terminamos a nossa fumaça!

No momento ela parece um pouco sem graça, mas você pode mexer nas configurações para moldar a fumaça da maneira que você quiser mais tarde.

9.5. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Abra o Roblox Studio;
- 2) Selecione a Template "Village";
- 3) Clique em "Toolbox" para habilitar a caixa de ferramentas;
- 4) Na caixa "Search" digite "Wood" (madeira).
- 5) Selecione o modelo de madeira que mostramos no vídeo e arraste para um ponto livre do cenário;
- 6) Clique para selecionar o objeto que você arrastou para o cenário e, em seguida, clique em Model;
- 7) Adicione um efeito de fogo à madeira utilizando o menu "Effects".
- 8) Repare que o fogo não apareceu. Isso acontece porque ele é muito pequeno perto do modelo;
- 9) Para arrumarmos isso, clique em "View" na aba de ferramentas;
- 10) Clique em "Properties" e em "Explorer" para abrir as duas abas;
- 11) Selecione a madeira que adicionamos no cenário, no menu "Explorer" e abra a lista de atributos deste objeto;
- 12) Clique em "Fire" nosso efeito de fogo e ajuste suas configurações da seguinte forma: Heat = 3 e Size = 20.
- 13) Já está, nosso fogo inserido no objeto. Sempre que precisar ajustar as configurações de um efeito, lembre-se de repetir os passos acima. Feche o Roblox Studio.

9.6. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Roblox Studio.
- 2) Crie um efeito de fumaça utilizando quaisquer configurações. Tente descobrir o que cada configuração faz.
- 3) Descubra o que cada opção faz, experimente configurações diferentes.
- 4) Use o efeito "Fire" (fogo) e coloque o efeito de fumaça na mesma peça.
- 5) Altere as opções do efeito de fumaça para que ele não cubra o efeito de fogo.

10. Aula 10 – Aprendendo Bee Swarm Simulator

Nesta aula, vamos aprender sobre o Bee Swarm Simulator, um jogo sobre coleção e gerenciamento de recursos.

10.1. Bee Swarm Simulator



Bee Swarm Simulator, que é um jogo onde você coleta pólen, transforma o pólen em mel e então compra abelhas e equipamentos para te ajudar a coletar ainda mais pólen. Você também pode completar missões dadas pelos ursos para conseguir mais mel e desbloquear áreas novas de acordo que você progride.

10.2. Entrando no jogo

Se você já está na sua conta, tudo o que precisa fazer é ir até a página do Bee Swarm Simulator, <https://www.roblox.com/games/1537690962/Bee-Swarm-Simulator>, e clicar no botão verde abaixo do nome, o jogo vai carregar e começar imediatamente.

Você vai começar no mapa do jogo, uma janela tutorial vai abrir no centro da sua tela para te ensinar as regras do jogo. Assim que você terminar o tutorial, você pode começar a jogar!



10.3. Primeiros passos

Você começa com uma pá e um saco para carregar o seu pólen. Além disso, você vai ganhar um ovo para criar sua primeira abelha!

Assim que o jogo começar, a primeira coisa que você deve fazer é ir até uma das colmeias vazias e pegar ela para você, ficando em cima do círculo no chão e apertando E.

Os dois controles mais importantes no jogo são o botão E, que você usa para interagir e o botão esquerdo do mouse, que você usa para coletar pólen.



O seu nome vai aparecer no chão e acima dela quando você a pegar. Aqui você cria suas abelhas e faz mel. Cada um dos hexágonos na colmeia é um espaço para você criar suas abelhas.

Para fazer a sua primeira abelha, você deve entrar no inventário e clicar e arrastar o ovo da abelha até um dos hexágonos.



Você pode entrar no inventário clicando no ovo no canto esquerdo da tela. Note que lá tem outros ícones além do inventário.



O ovo é o seu inventário, você pode clicar nele para acessar seus ovos de abelha, guloseimas e geleia real que você pode dar para as abelhas e seus tickets. Temos também o ícone de tarefas, abelhas, conquistas, configurações e a loja, que vamos ver mais tarde.

Depois de que você colocar o ovo em um dos hexágonos, sua abelha vai nascer. A principal função da abelha é te ajudar a coletar pólen e fazer mel, mas ela também te ajuda lutando contra os monstros que aparecem no mapa.



Quando a abelha ficar cansada, ela volta para a casa dela para descansar por um tempo, ela não coleta pólen, faz mel e nem luta enquanto estiver dormindo.

10.4. Tarefas

Depois que você pegar uma colmeia e chocar uma abelha, fale com os ursos e animais espalhados pelo mapa, eles te dão tarefas para você completar, é só ficar no círculo na frente deles e apertar E. As tarefas ficam no segundo botão, ao lado do inventário.



Quando você terminar uma tarefa ou quando o urso tiver uma tarefa nova para você, um ponto de exclamação vai aparecer perto dele. Fale com todos os ursos e não esqueça de concluir as tarefas e pegar novas, porque você recebe recompensas ao completar as tarefas.

10.5. Coletando pólen no mapa

Depois que você pegar suas tarefas e ter uma abelha ao seu lado, você pode começar coletando pólen de um dos diversos campos no jogo.

Cada campo tem uma planta por perto indicando qual campo é, por exemplo, temos o campo do girassol, do dente-de-leão, do cogumelo, do trevo e da flor azul.



Para coletar pólen em um campo, você só precisa ficar em cima das flores e clicar com o botão esquerdo do mouse. A flor vai encolher e o número na sua bolsa de pólen vai subir. As suas abelhas também coletam pólen.

Quando a flor estiver muito baixa ela para de dar pólen.

Note que as flores têm cores diferentes, é porque elas dão pólen de cores diferentes. Por exemplo, as flores brancas dão pólen branco.

Depois que você coletar o pólen e sua mochila ficar cheia, você deve retornar para a sua colmeia e apertar E em cima do círculo, daí suas abelhas vão pegar o pólen e fazer mel.



Não saia de cima do círculo, se não as abelhas vão parar de fazer o mel.

Você também pode desbloquear áreas novas! Para desbloquear estas áreas você precisa conseguir mais abelhas de tipos diferentes.



O número na porta mostra a quantidade de abelhas que você precisa.

10.6. Combate e itens

Combate no Bee Swarm Sim é simples, você não pode atacar, então precisa se esquivar dos ataques dos monstros, que aparecem nos campos. Suas abelhas vão atacar o monstro sozinhas enquanto você foge.



Quando as abelhas derrotarem o monstro, ele vai derrubar mel e outros prêmios que você pode coletar tocando com o seu avatar.



Estes prêmios também aparecem de vez em quando, por exemplo, quando você completa conquistas ou quando jogadores ativam a chuva de mel. Você pode encontrar estes prêmios escondidos pelo mapa.

10.7. Abelhas

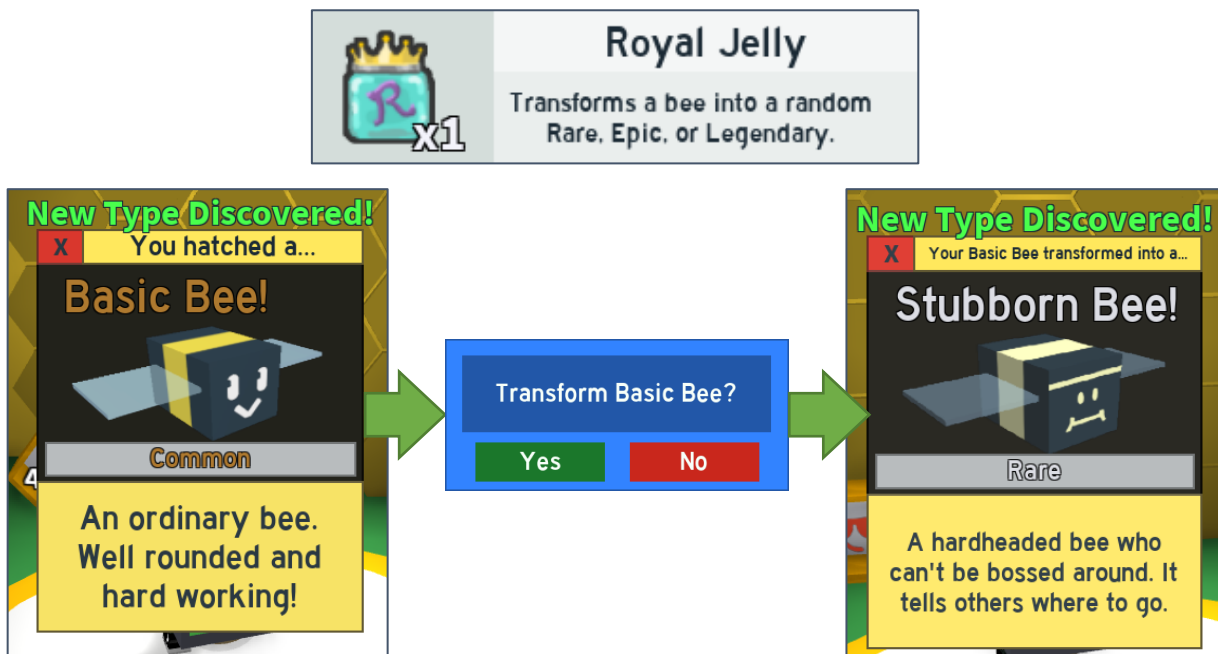
Como foi explicado antes, suas abelhas fazem várias coisas para te ajudar, então, naturalmente, quanto mais abelhas você tiver, melhor. Você pode comprar abelhas na loja perto das tabelas de pontuação.



Ali você pode comprar os ovos básicos. Toda vez que você comprar um, o próximo fica mais caro.

Cada ovo também tem uma pequena chance de chocar uma abelha especial, com poderes melhores. Tente colecionar tipos diferentes de abelhas!

Você também pode usar a geleia real para transformar suas abelhas. Para usá-la, você só precisa arrastar a geleia até o hexágono da abelha que quer transformar.



Durante o jogo, você pode receber doces e frutas através de monstros, tarefas e conquistas, você pode dar esses doces para as suas abelhas, fazendo elas passar de nível e ficar mais fortes.

Para dar um doce para uma abelha, você só precisa abrir o seu inventário e arrastar o doce até o hexágono da abelha que você quer que fique mais forte.



O número no hexágono mostra o nível da abelha. Toda vez que elas passam de nível, elas precisam de mais doces para passar para o próximo.

10.8. Lojas

Você pode visitar as lojas presentes no mapa para usar o mel e os tickets que você coletou para comprar equipamentos melhores, para coletar ainda mais mel e perpetuar o ciclo.



Na loja de mel, você pode comprar mochilas, pás e armaduras melhores, na loja de ticket, você pode comprar abelhas.

Para acessar a loja, você deve entrar nela e apertar E. A quantidade de mel que você tem fica no canto superior direito da tela.

Também existem lojas menores espalhadas pelo mapa.



10.9. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Abra o site do Roblox, digitando na URL www.roblox.com;
- 2) Clique em “Jogos”.
- 3) Na caixa “Pesquisar” digite “Bee Swarm Simulator” e pressione a tecla Enter para pesquisar;
- 4) Clique e abra o jogo “Bee Swarm Simulator”.
- 5) Feche o tutorial, em seguida, crie uma colmeia para você e arraste um dos ovos que você inicia o jogo presente em “Eggs/Itens” para um dos hexágonos da colmeia;
- 6) Colete pelo menos 200 de pólen do primeiro Jardim;
- 7) Deposite os 200 de pólen na colmeia;
- 8) Colete e deposite pólen até fechar 1000 de Honey;
- 9) Compre outro ovo de abelha na loja em frente aos jardins;
- 10) Coloque o ovo em sua colmeia para ganhar outra abelha;
- 11) Mate a joaninha no jardim do fundo;
- 12) Não feche seu jogo, passe para os exercícios de fixação com ele aberto.

10.10. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o “Bee Swarm Simulator”.
- 2) Converse com os 3 ursos espalhados pelo mapa e pegue tarefas.
- 3) Compre uma mochila de mel e uma pá nova.
- 4) Faça pelo menos 5 abelhas e entre na área nova que será desbloqueada.
- 5) Passe todas as suas abelhas para o nível 2.
- 6) Derrote um inimigo na área nova.

11. Aula 11 – Criando NPCs

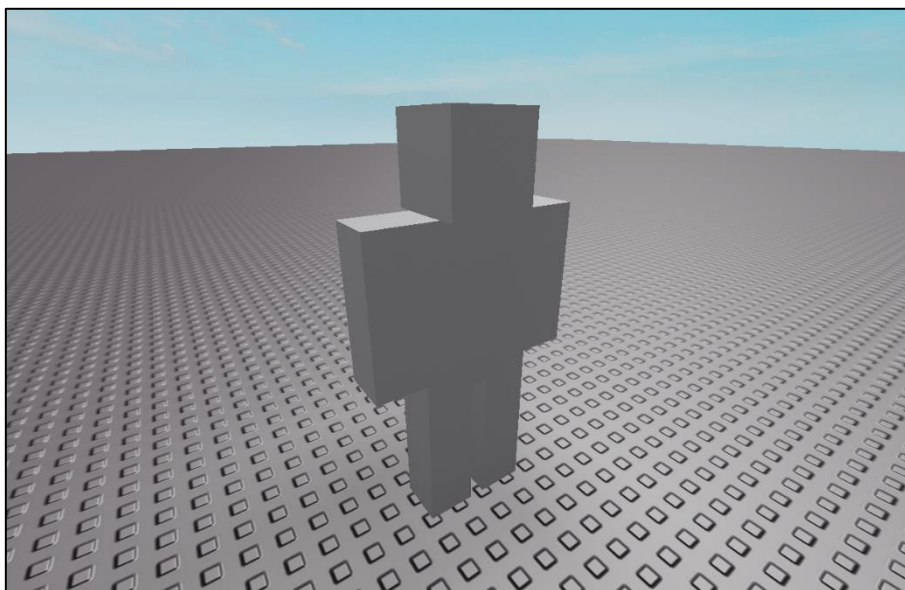
Nesta aula, nós vamos aprender a criar e importar NPCs no Roblox Studio.

11.1. O que é um NPC?

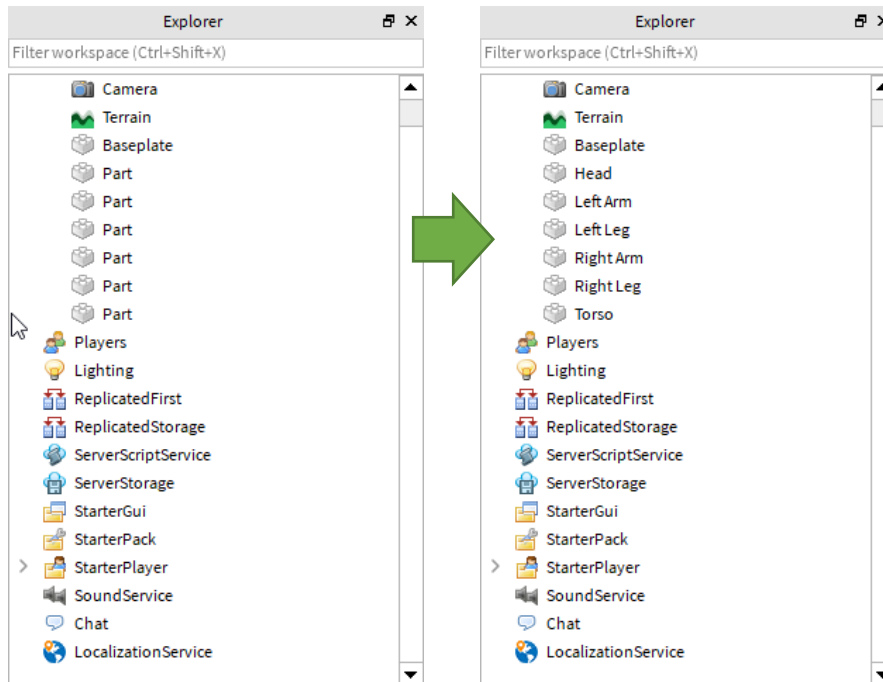
NPC significa Non-Playable Character, personagem não jogável, que serve para adicionar mais vida ao mundo do jogo. Eles podem ser simples figurantes no fundo, que você não pode interagir, até pessoas que te dão tarefas e que pode conversar.

11.2. Criando um NPC.

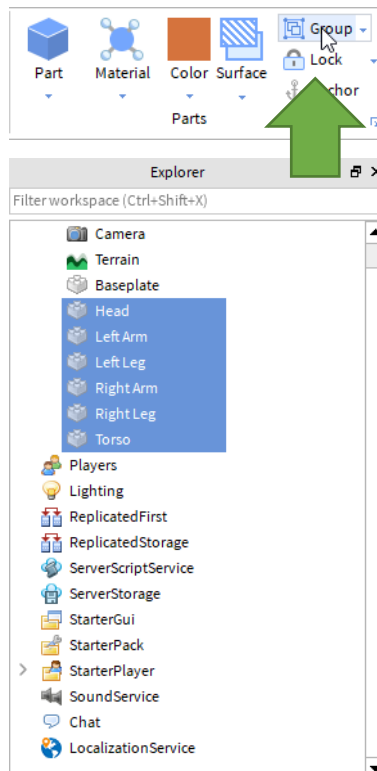
Para começar, vamos criar um boneco utilizando as partes do Roblox Studio e modificando a posição e o tamanho delas.



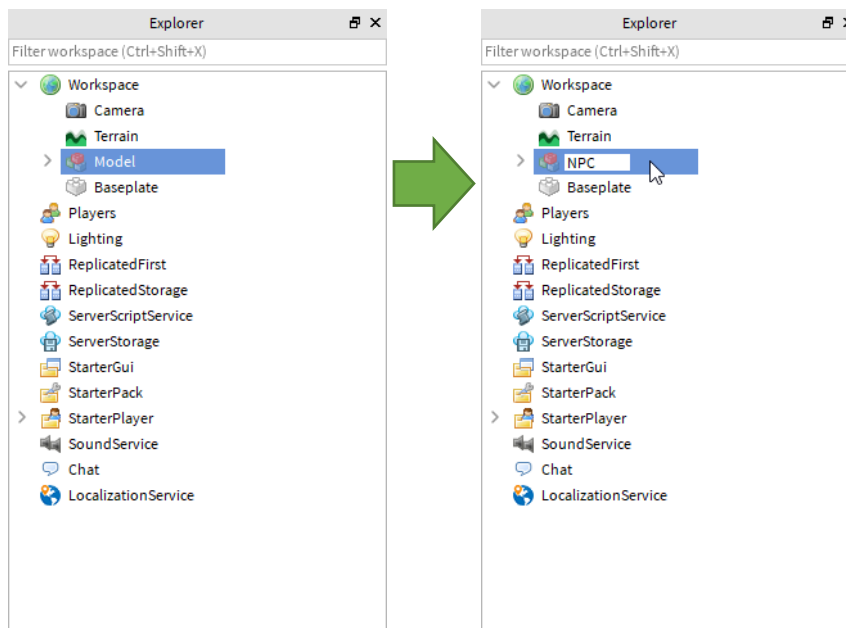
Depois, vamos renomear cada parte que criamos para a parte do corpo que ela representa. Neste exemplo. **Head**, **Torso**, **Right Arm**, **Right Leg**, **Left Arm**, **Left Leg**, que significam **Cabeça**, **Torso**, **Braço Direito**, **Perna Direita**, **Braço Esquerdo** e **Perna Esquerda** respectivamente.



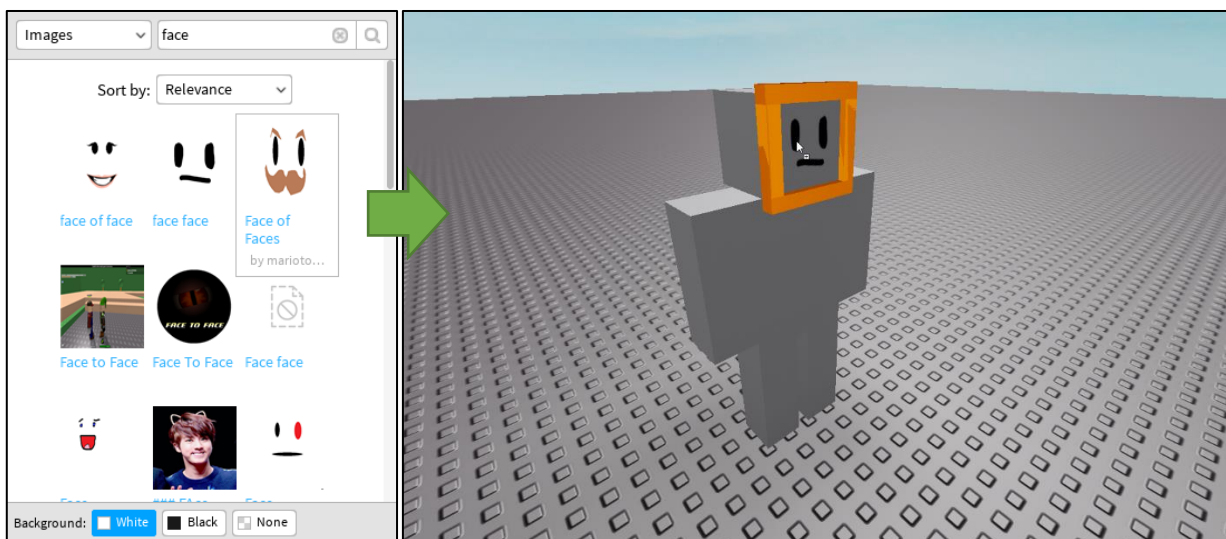
Depois selecione todas partes e agrupe elas clicando em Group.



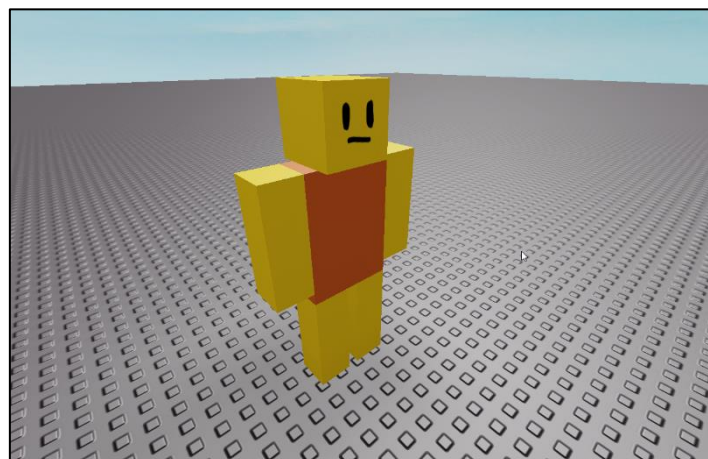
Um grupo chamado Model vai ser criado. Vamos renomear ele para NPC clicando em cima do grupo e apertando F2.



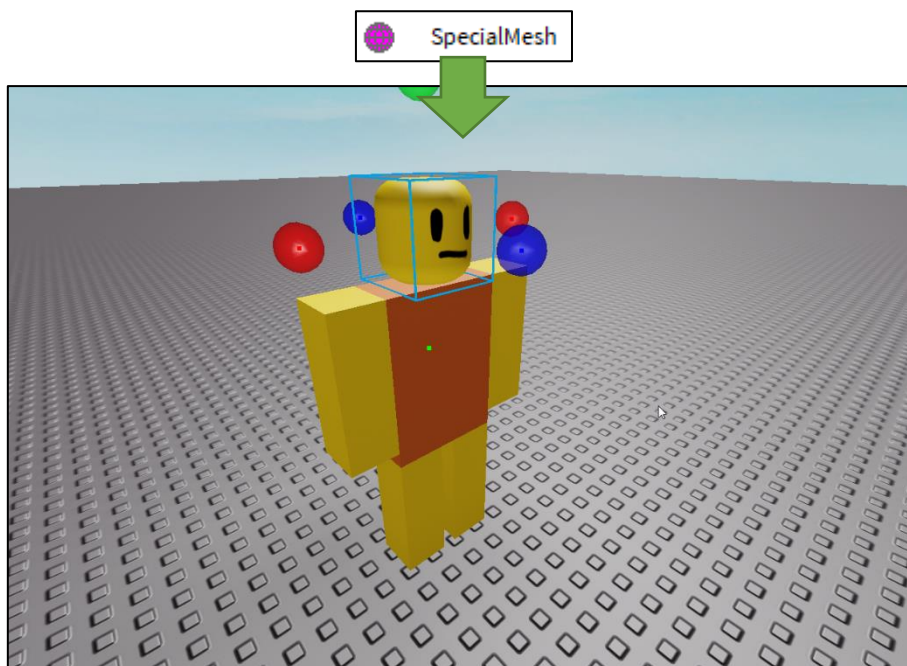
Vamos dar um rosto para o nosso NPC. Pesquise por Face na caixa ferramentas, depois clique e arraste o rosto da caixa de ferramentas até a cabeça do NPC.



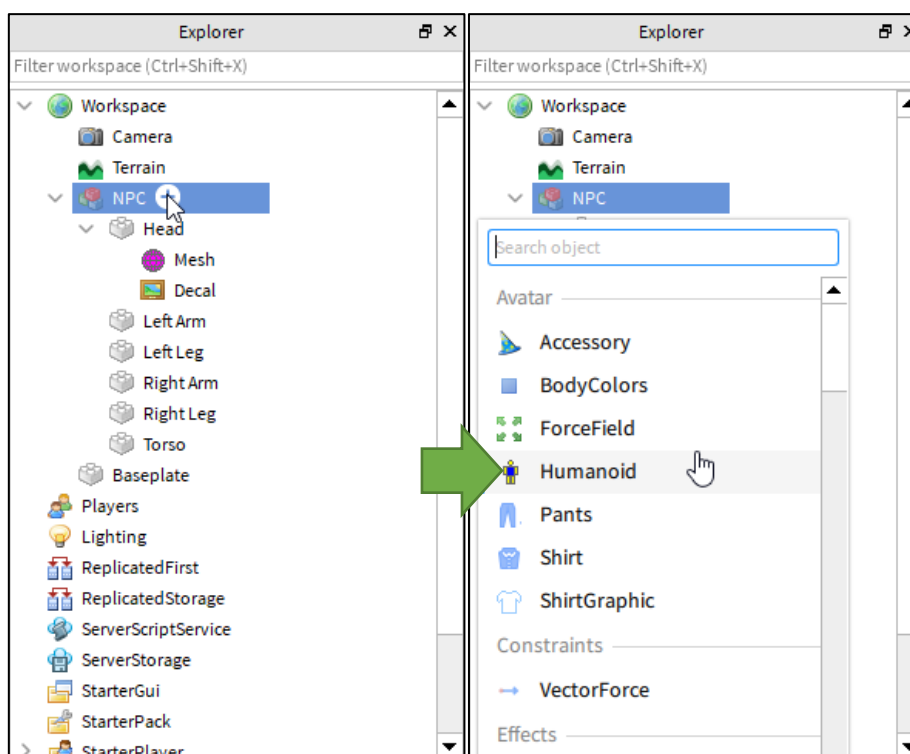
Vamos também colorir cada parte para deixar o NPC mais interessante e bonito, selecionando-as e clicando em Colors.



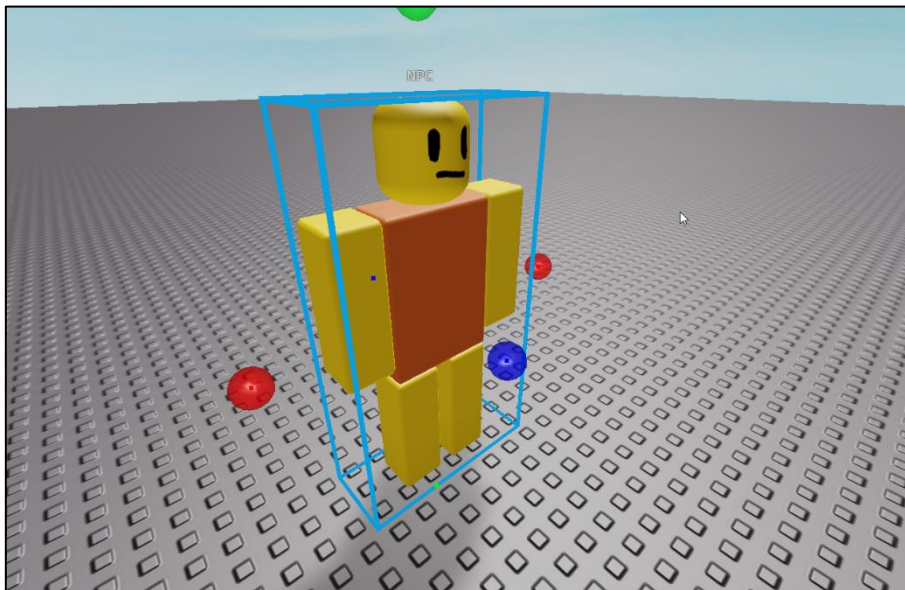
A cabeça ainda está diferente de um personagem normal, para deixar ela redonda você só precisa clicar com o botão direito em cima da cabeça no explorador, depois clicamos em **Insert Object** e **SpecialMesh**.



Finalmente, para terminar o nosso NPC, precisamos botar o objeto Humanoid no grupo NPC, para que o Roblox Studio aplique as configurações de um personagem ao NPC. Para isso, clicamos no botão **+** ao lado do grupo **NPC** e clicamos em **Humanoid**.



Pronto! Terminamos de fazer o NPC! Note que as partes foram arredondadas e o nome dele aparece acima da cabeça.

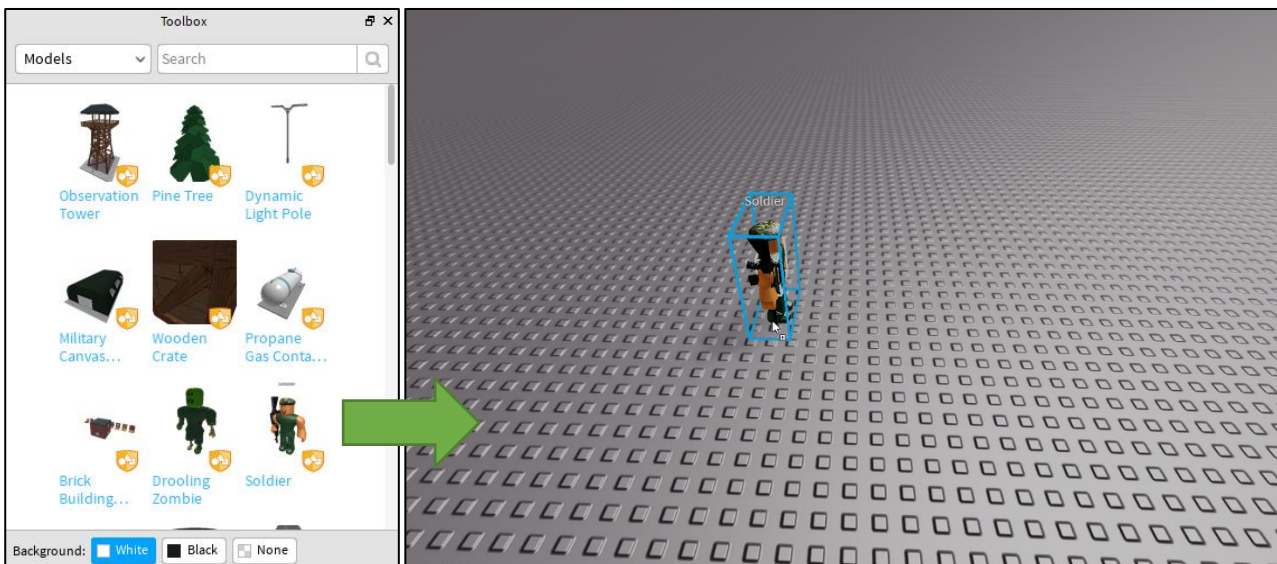


11.3. Importando NPCs

Além de criar nossos NPCs do início, podemos importar eles da caixa de ferramentas, como qualquer outro recurso, o que é mais rápido e simples de fazer.

Para importar um NPC você só precisa abrir a guia de modelos da caixa de ferramenta. Já na primeira página você provavelmente vai conseguir encontrar modelos de NPCs para usar no seu jogo.

Depois de encontrar o modelo que você quer, você só precisa clicar e arrastar ele até o mapa.



Pronto! O NPC foi criado dentro do jogo!

11.4. Exercícios de Conteúdo

- 1) Abra o Roblox Studio;
- 2) Escolha a template “Castle”;
- 3) Caso você não esteja com a “Toolbox” habilitada, habilite esta ferramenta. Na caixa de pesquisa, procure por “Knight”;
- 4) Arraste e solte o primeiro NPC para a ponte do castelo;
- 5) Ajuste o NPC para que ele fique de frente para a entrada da ponte (não se esqueça de tirar o anchor caso esteja habilitado no modelo);
- 6) Procure na guia de Toolbox por “Dog”;
- 7) Arraste e solte o primeiro cachorro da lista e ajuste-o para ficar ao lado do cavaleiro, de frente para a saída da ponte;
- 8) Selecione o NPC “Knight” no explorador;
- 9) Abra a lista de itens que compõe o modelo e procure por “Head”;
- 10) Clique com o botão direito sobre “Head”, aponte para a opção “Insert Object” e, sem seguida, clique na opção “Dialog”;
- 11) Clique em “Dialog” e ajuste as configurações da seguinte forma:
GoodByeDialog: Ok!
InitialPrompt: Você não pode passar!
- 12) Clique sobre o cachorro e encontre-o no explorador;
- 13) Abra a lista de opções do modelo;
- 14) Encontre a opção “Head” e clique com o botão direito sobre ela, aponte para a opção “Insert Object” e, em seguida, clique na opção “Dialog”;
- 15) Clique sobre “Dialog” e arrume as configurações da seguinte forma:
InitialPrompt: Au, Au!
- 16) No explorer, procure por um objeto chamado “SpawnLocation”. Clique sobre ele e exclua este objeto;
- 17) Clique com o botão direito em algum lugar (sem objetos) próximo ao guarda e ao cachorro;
- 18) Aponte para “Insert Object” e – em seguida – clique sobre SpawnLocation;
- 19) Teste o jogo.

11.5. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Roblox Studio.
- 2) Importe um NPC da Toolbox.
- 3) Crie um diálogo com pelo menos 3 respostas entre o NPC e o jogador.

12. Aula 12 – Aprendendo Natural Disaster Survival

Nesta aula, vamos aprender a jogar o Natural Disaster Survival, que é um jogo onde devemos sobreviver a diversos desastres naturais, como vulcões em erupção ou tsunamis.

12.1. Natural Disaster Survival



No Natural Disaster Survival o seu objetivo é sobreviver um desastre natural dentro junto a outros jogadores, dentro de um pequeno mapa. Você deve pensar rápido e utilizar o mapa para sobreviver, subindo em casas ou se escondendo dentro delas, dependendo do desastre.

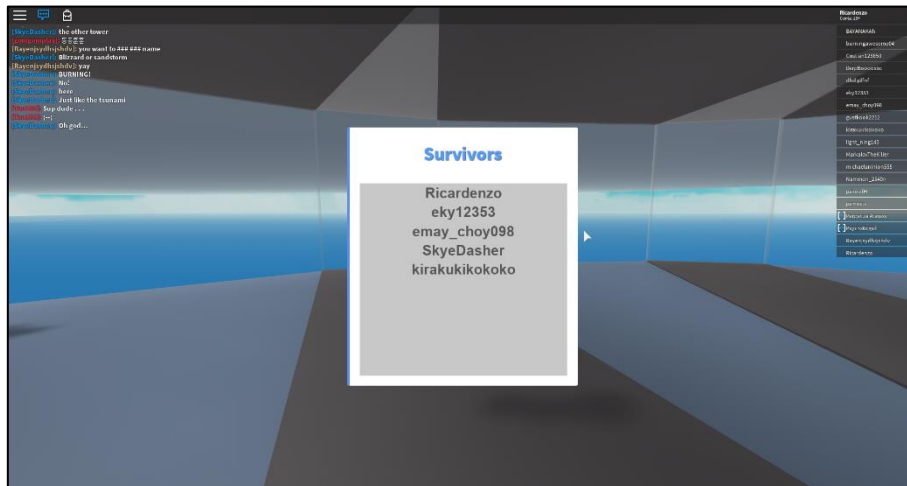
12.2. Entrando no jogo

Se você já está na sua conta, tudo o que precisa fazer é ir até a página do MM2, <https://www.roblox.com/games/189707/Natural-Disaster-Survival>, e clicar no botão verde abaixo do nome, o jogo vai carregar e começar imediatamente.

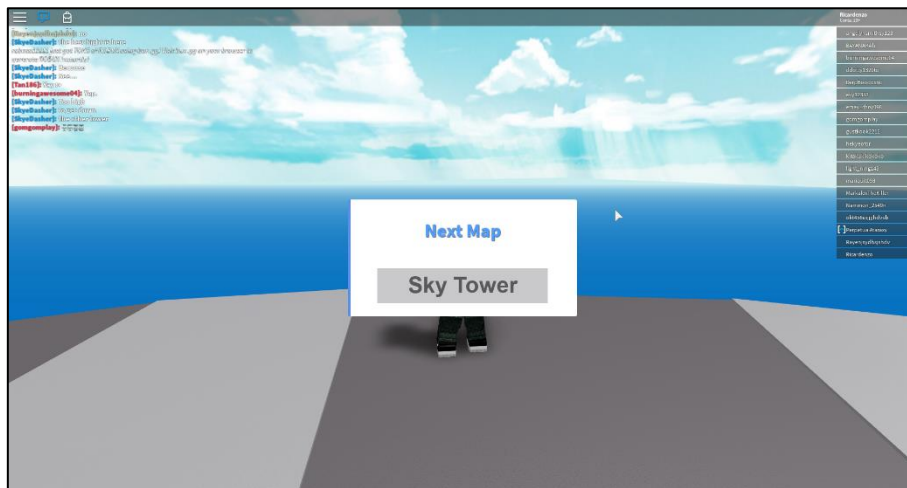
Você vai começar na sala de espera do jogo, onde esperamos até a partida atual terminar e chegar a nossa vez de jogar.



Assim que a partida atual terminar, uma lista de jogadores que sobreviveram e venceram a partida vai aparecer na tela.



Logo depois, uma janela vai dizer o nome do mapa da próxima partida.



12.3. Sobrevivendo

Quando a partida finalmente começar, você vai ser transportado até o mapa do jogo junto aos outros jogadores.



Depois de um tempo o nome do desastre natural vai aparecer na tela, dizendo o que você precisa fazer para sobreviver.



Normalmente, você precisa se esconder ou se esquivar de coisas voando na sua direção ou deve subir em lugares altos para sobreviver.

É importante que você pense rápido e conheça cada desastre, para se preparar na próxima partida. Se você não sabe o que vai acontecer, tente seguir os outros jogadores mais experientes. Não tenha medo de perder, pois você aprende o que o desastre faz e como pode sobreviver, além de que pode jogar novamente assim que a partida terminar.

12.4. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Entre no site www.roblox.com;
- 2) Clique em “Jogos”;
- 3) Na guia de pesquisa, pesquise por: Natural Disaster Survival;
- 4) Jogue e sobreviva a três desastres naturais.

12.5. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o jogo “Natural Disaster Survival”.
- 2) Sobreviva uma partida para que o seu nome apareça na lista de sobreviventes.
- 3) Sobreviva ao desastre “Meteor Shower” (chuva de meteoros).
- 4) Sobreviva ao desastre “Thunder Storm” (tempestade de raios).

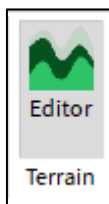
13. Aula 13 – Edição de Terreno

Nesta aula vamos aprender a usar as ferramentas de terreno para criar mapas, onde podemos construir casas e jogar o jogo que você criou. Você pode tanto usar o gerador de terrenos quanto as ferramentas de pincel para editá-lo.

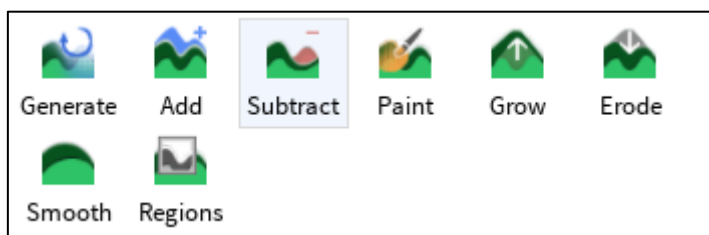
13.1. Criando um mapa

O Roblox Studio oferece algumas ferramentas para que você possa criar o mapa do jeito que você quiser. Nós podemos fazer o programa criar terreno do nada ou podemos usar os pincéis para editar o terreno manualmente.

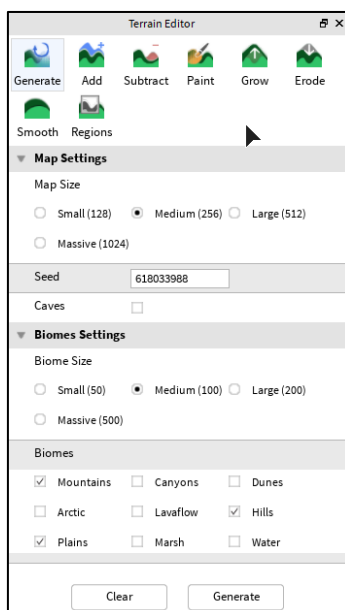
Para que o Roblox Studio crie um terreno sozinho, nós precisamos ativar a ferramenta **Terrain Editor** na aba **Home**.



Isso habilita as seguintes ferramentas abaixo da caixa de ferramentas. Com elas nós podemos criar e editar qualquer terreno.

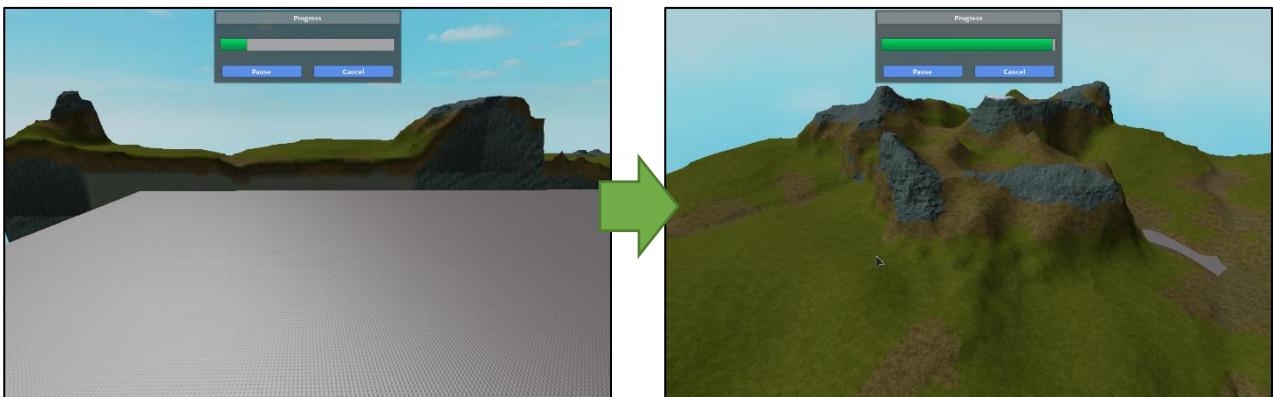


O Roblox pode fazer o terreno sozinho através da ferramenta **Generate**. Clicando nela, uma aba com várias configurações vai abrir.



Você pode botar as configurações que você quiser, mas nesse caso, vamos só clicar em **Generate** no final da lista para que o Roblox Studio crie o terreno sozinho.

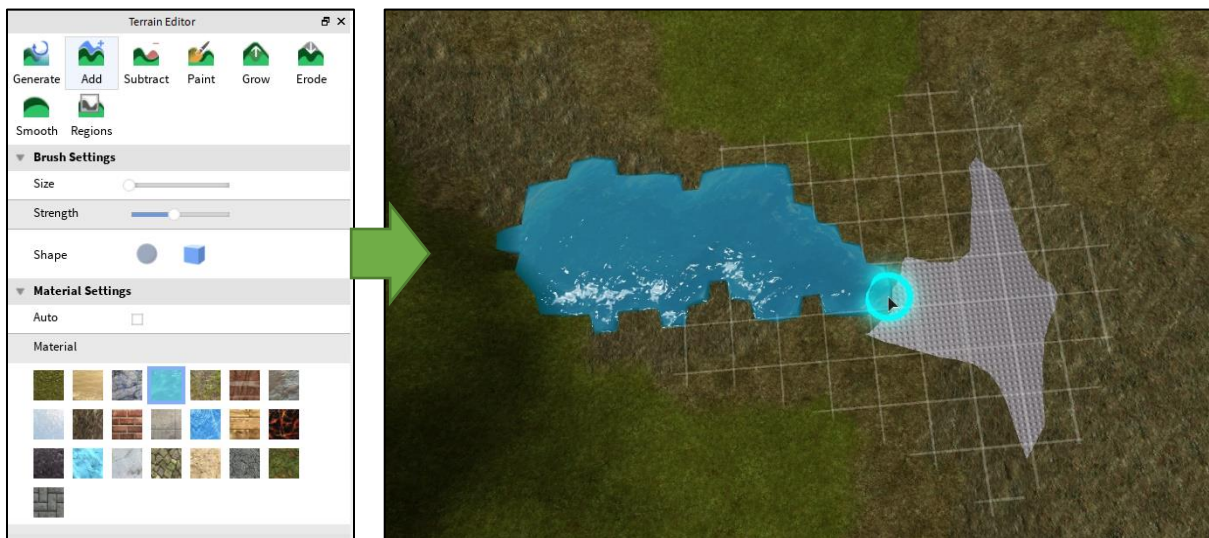
Uma barra de progresso vai aparecer, assim que ela terminar o Roblox Studio vai ter feito um terreno para você.



13.2. Criando e editando manualmente

Além da ferramenta **Generate**, nós também temos os pincéis de adição, **Add**, e subtração, **Subtract**, que servem para desenhar e apagar terrenos, ao clicar nelas, uma aba vai mostrar o tamanho do pincel, o formato e também os materiais que você pode usar.

Depois é só clicar onde você quer desenhar ou apagar.



Quando você clicar em um dos pincéis, uma grade branca vai aparecer, ela vai guiar o seu mouse para ajudar você enquanto edita o mapa. Para mover a grade você só precisa girar a câmera um pouco.

Podemos mudar o material do terreno usando a ferramenta **Paint**, também podemos aumentar ou reduzir o tamanho com as ferramentas **Grow** e **Erode**, para criar montanhas ou buracos no terreno.

Os mapas, quando feitos manualmente, podem ficar um pouco quadrado demais, para deixá-los mais suave podemos usar a ferramenta **Smooth**, para tirar as pontas do terreno.

Finalmente, podemos usar a ferramenta **Regions** para selecionar partes do mapa e as mover, girar ou modificar o tamanho, como se fosse um modelo normal.



13.3. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Abra o Roblox Studio;
- 2) Clique na template “Baseplate”;
- 3) Clique em “View” e em seguida habilite a ferramenta “Terrain Editor”;
- 4) Clique em “Generate”;
- 5) Selecione as seguintes opções:
 - Map Size: Medium
 - Caves: Não habilitado
 - Biome Size: Massive
 - Biomes: Mountains, Lavaflow, Canyons;
- 6) Clique em “Generate”;

13.4. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o Roblox Studio.
- 2) Crie um cenário médio, com cavernas e os seguintes biomas: água, montanhas, planícies e colinas.
- 3) Crie um cenário grande, com cavernas e os seguintes biomas: água, dunas e planícies.

14. Aula 14 – Aprendendo Theme Tycoon 2

Nesta aula, vamos aprender sobre o jogo Theme Tycoon 2, onde você vai utilizar as suas ideias e sua imaginação para fazer o parque mais bonito, com os melhores brinquedos e que gera mais dinheiro.

14.1. Theme Tycoon 2



No Theme Park Tycoon 2 você ganha um terreno onde pode construir seu parque de diversões junto com os seus amigos, você pode construir diversos brinquedos, construir montanhas russas do zero e enfeitar o seu parque.

14.2. Entrando no jogo

Se você já está na sua conta, tudo o que precisa fazer é ir até a página do Theme Part Tycoon 2, <https://www.roblox.com/games/69184822/Theme-Park-Tycoon-2>, e clicar no botão verde abaixo do nome, o jogo vai carregar e começar imediatamente.

Assim que você entrar o jogo vai perguntar se você quer iniciar um novo jogo ou carregar um anterior. Como é nossa primeira vez jogando, vamos escolher New Game.

Você vai começar na frente do seu parque e um pequeno tutorial vai te mostrar como se joga.



14.3. Criando um parque

Nós podemos aprender a construir brinquedos e vendas através do tutorial, o jogo vai indicar que botões você deve clicar e onde você pode botar cada brinquedo. Nós podemos construir através do pequeno menu na parte de baixo da tela.



Primeiro, o jogo vai pedir que você construa o seu primeiro brinquedo, clicando no primeiro item do menu, que parece uma roda gigante.

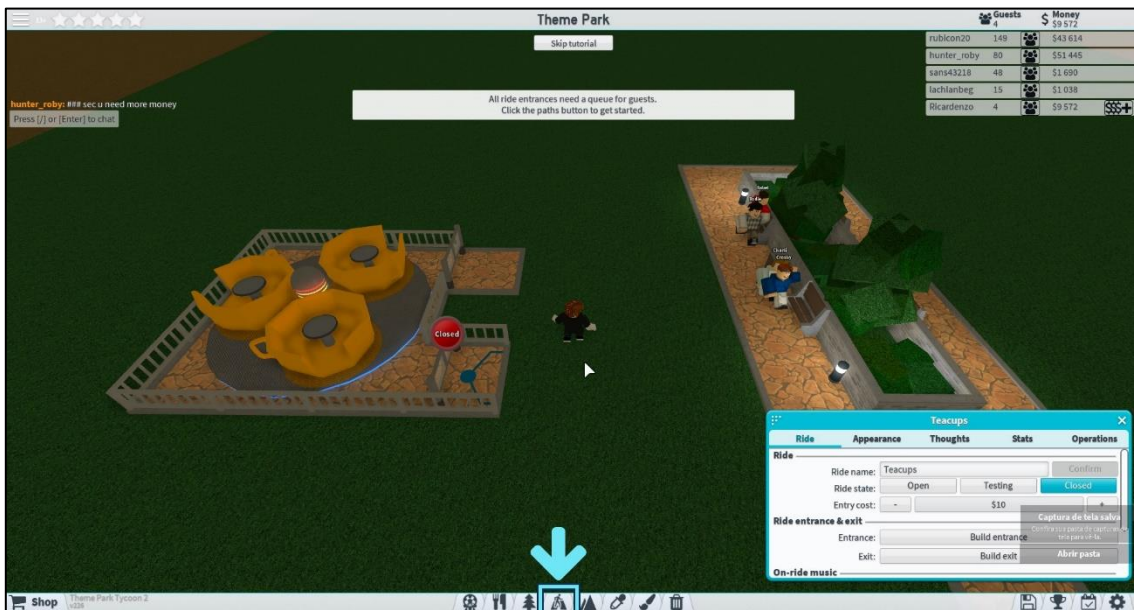
Depois você precisa clicar em um dos brinquedos, nesse caso, as xícaras, e colocar elas no mapa.



Assim que o brinquedo aparecer, o jogo vai pedir para que você defina a entrada e a saída do brinquedo.



A entrada precisa que você construa um caminho especial, o de filas, onde os personagens vão esperar até a vez deles. Para construir caminhos, você precisa clicar no item do meio no menu abaixo.



Neste menu temos algumas abas. A primeira são caminhos normais, **Paths**, a segunda são as filas, **Queue Paths**. Tente conectar a entrada com as filas e a saída com caminhos normais.



Você também pode botar lixeiras, **Trash cans**, para evitar que os visitantes joguem lixo no chão.

Finalmente, você precisa ligar o brinquedo, você pode fazer isso clicando em cima do brinquedo. Um menu com o nome e o preço da entrava vai abrir, aqui você só precisa clicar em **Open**.



Pronto! Agora seu brinquedo está conectado ao caminho principal dos visitantes podem começar a usar as xícaras.

Além de brinquedos, também podemos colocar pequenas vendas para que os visitantes possam comprar comida e bebidas, você pode até construir um banheiro. Para fazer isso, clicamos no segundo item do menu.



Depois você deve clicar em uma delas você deve construir ela no mapa. Aperte a tecla R para girar ela, para que a entrada fique na direção da rua.



Pronto! Agora os visitantes têm um lugar para comer e gastar dinheiro.

Lembre que tudo que você pode construir custa o dinheiro do jogo. Você pode saber quantos visitantes estão no seu parque e quanto dinheiro você tem no canto superior direito da tela.



Você ganha dinheiro quando os visitantes compram coisas ou usam os brinquedos.

Agora que você sabe construir brinquedos e lojas, você está pronto para construir o seu parque. Tente construir o melhor parque de todos.

14.4. Exercícios de Conteúdo.

- 1) Entre no site www.roblox.com;
- 2) Clique na guia “Jogos”;
- 3) Em pesquisar, digite “Theme Park Tycoon 2” – sem as aspas – e pressione a tecla enter;
- 4) Entre no jogo e siga o tutorial até você ter pelo menos 12 clientes no parque;

14.5. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra o jogo “Theme Park Tycoon 2”.
- 2) Construa um pequeno parque com pelo menos 4 brinquedos.
- 3) Construa 4 lojas diferentes de comida e bebida.
- 4) Construa um banheiro e 3 lixeiras em cantos separados.
- 5) Acumule Money \$5.000.
- 6) Tenha pelo menos 30 visitantes de uma só vez.

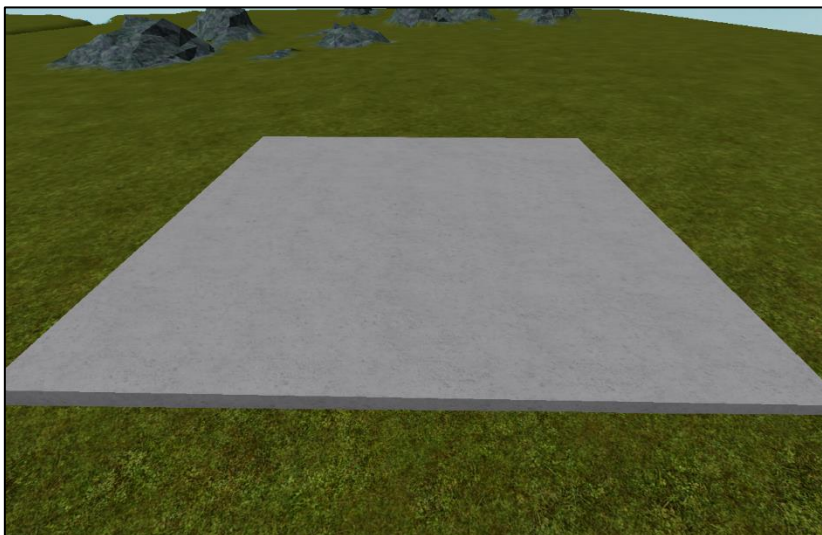
15. Aula 10 – Modelagem de casas

Nesta aula, vamos aprender a utilizar as partes e outros objetos 3D para criar nossas próprias casas. Com eles nós também podemos fazer mesas, cadeiras, árvores, rochas e diversos outros tipos de coisas que podemos utilizar para enfeitar o mapa.

15.1. Criando uma casa

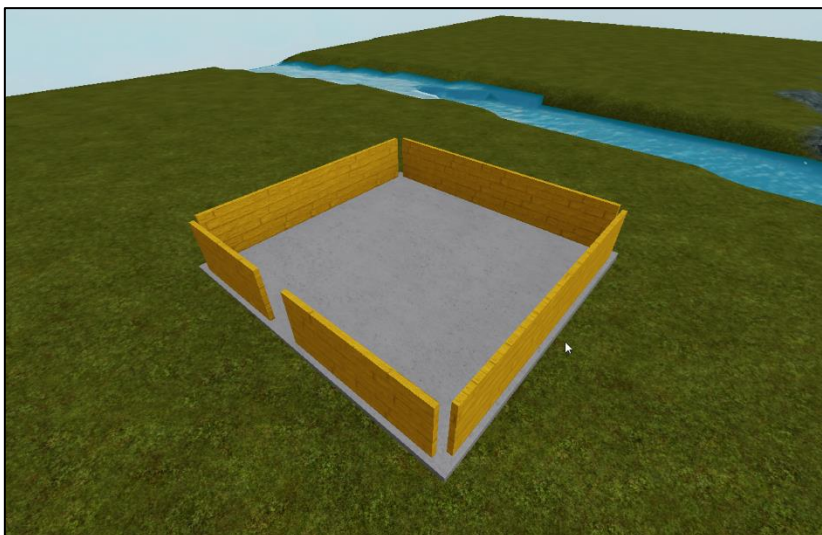
Vamos começar abrindo o Roblox Studio. Para criar a casa vamos usar o Baseplate para montar a casa. Você pode utilizar o gerador de terrenos se você quiser, mas vai ser mais fácil ver a casa no mapa normal.

Primeiro, vamos criar uma base para montar a casa em cima. Crie uma parte e aumente o tamanho dela, ela vai ser o chão da casa.

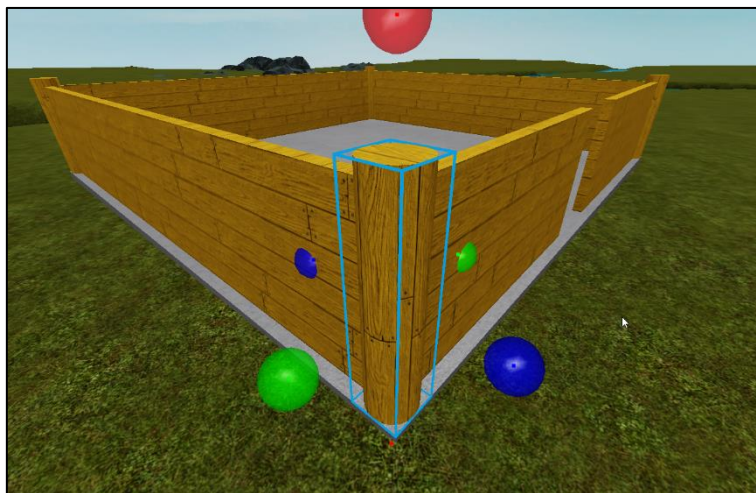


Você pode usar qualquer material e cor que quiser, mas tente manter os materiais no mesmo estilo e aparência para que as partes da casa combinem.

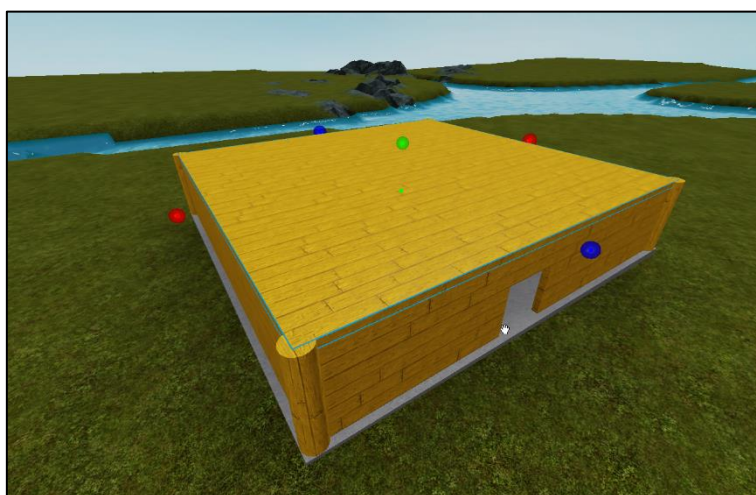
Com a base pronta, vamos criar as paredes da casa da mesma forma que fizemos a base, utilizando as partes e mudando o tamanho delas. Crie quatro paredes em cada lado da base.



Você pode fazer os cantos quadrados ou você pode adicionar pilares, depende do estilo da casa.



Depois fazemos forramos o teto da casa.

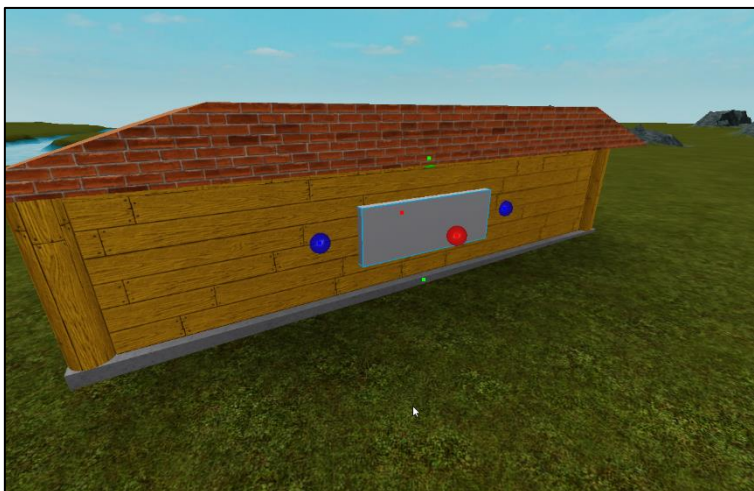


Finalmente, para terminar a base, construímos o telhado. Como nas outras partes, o telhado pode ser do jeito que você quiser. Tanto um quadrado, quanto uma pirâmide ou uma rampa.

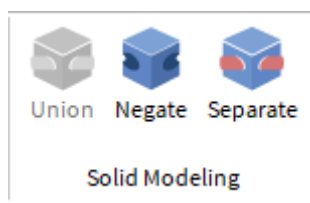


15.2. Modelando objetos

Agora que fizemos o interior da casa, podemos adicionar portas e janelas às paredes. Para fazer isso, criamos um objeto do tamanho da porta ou da janela, grande o suficiente para atravessar a parede.



Depois clicamos em **Negate**. O objeto vai ficar vermelho e transparente. Isso indica que o Roblox Studio vai fazer um buraco do tamanho do objeto ao unir as partes.

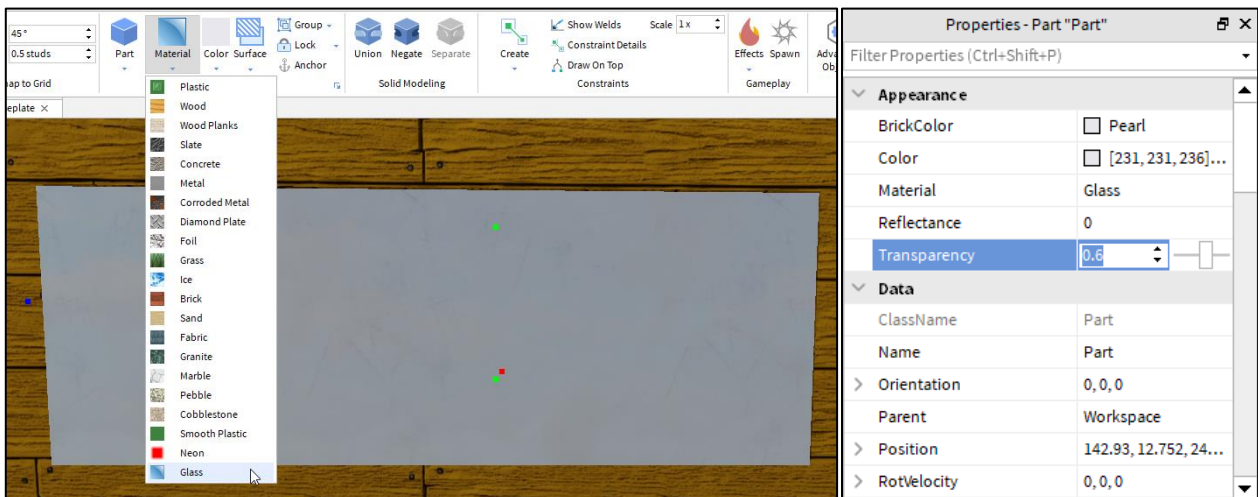


Agora segure a tecla Shift e clique no muro que você quer fazer o buraco. Com a parte transparente e o muro selecionados, clique em **Union** e o buraco será feito na parede. A parte transparente será deletada no processo.



É assim que conseguimos fazer buracos, apagar partes e unir objetos, através dos botões **Negate** e **Union**. Com eles, nós podemos fazer partes mais complexas.

Finalmente, podemos criar janelas colocando uma parte no buraco com o material **Glass** e alterando a transparência para 0.6.



Pronto! Agora a nossa casa tem uma janela. Você pode fazer mais janelas e um espaço para a porta da mesma maneira explicada acima.

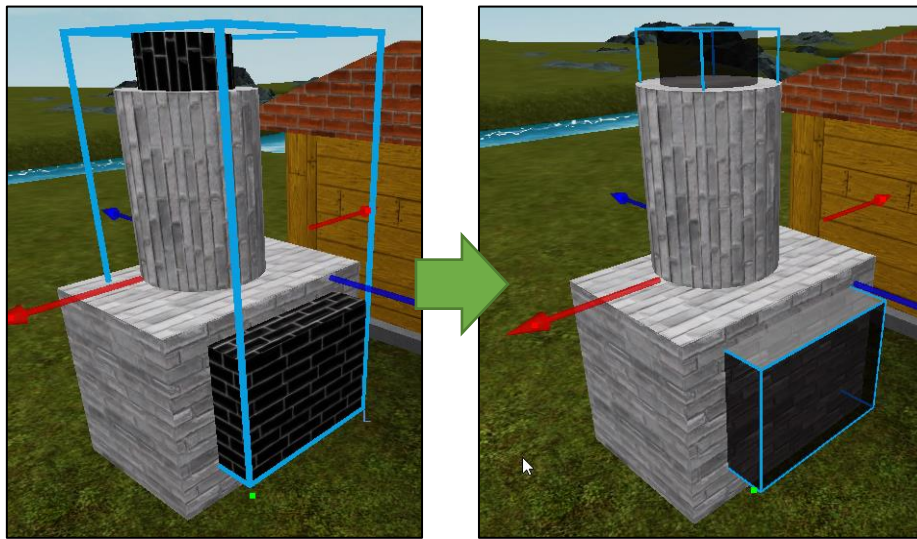


Vamos continuar explorando modelagem, desta vez, vamos fazer uma lareira para enfeitar o interior da casa.

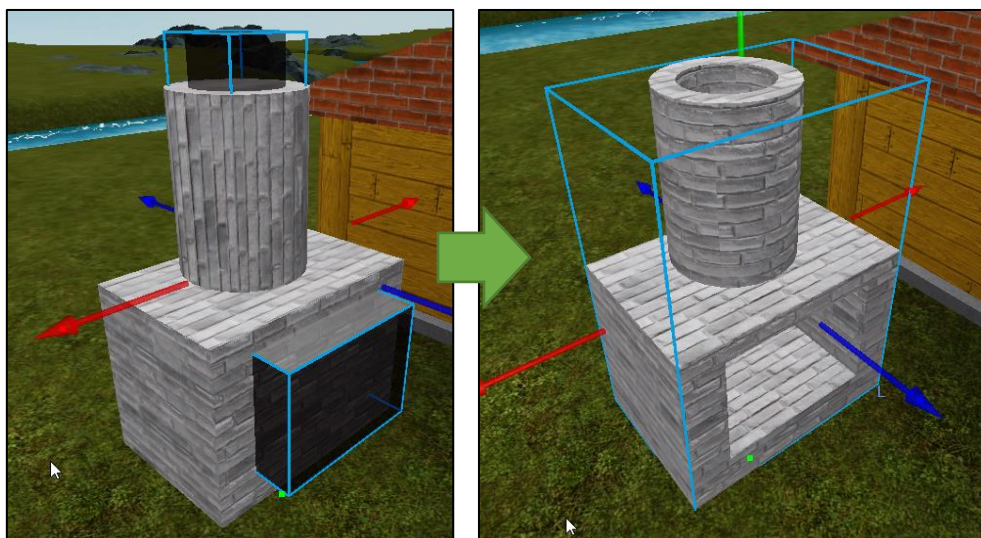
Começamos pela base da lareira, que serão um bloco e um cilindro, um em cima do outro, depois criamos uma cópia um pouco menor, mas mais longa, que utilizaremos para fazer a abertura da lareira.



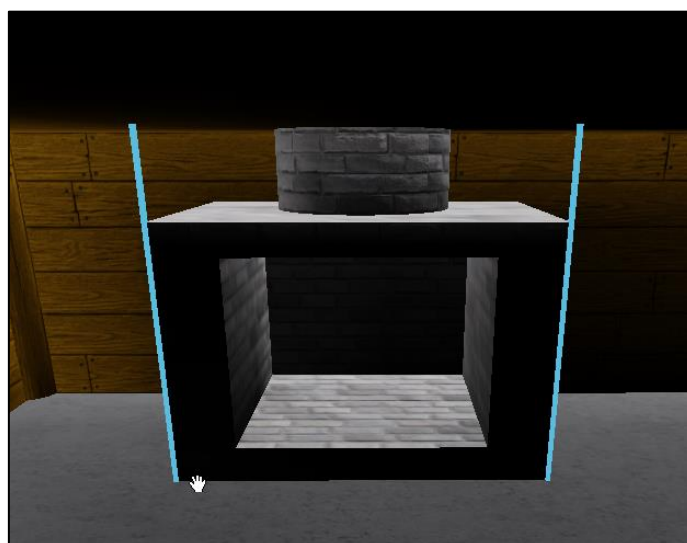
Depois botamos uma dentro da outra, clicamos na de dentro e, da mesma forma que fizemos com a janela, clicamos em **Negate**.



Para terminar, só precisamos fazer a união das duas partes, segurando Shift e clicando na lareira externa e finalmente clicando em **Union**.

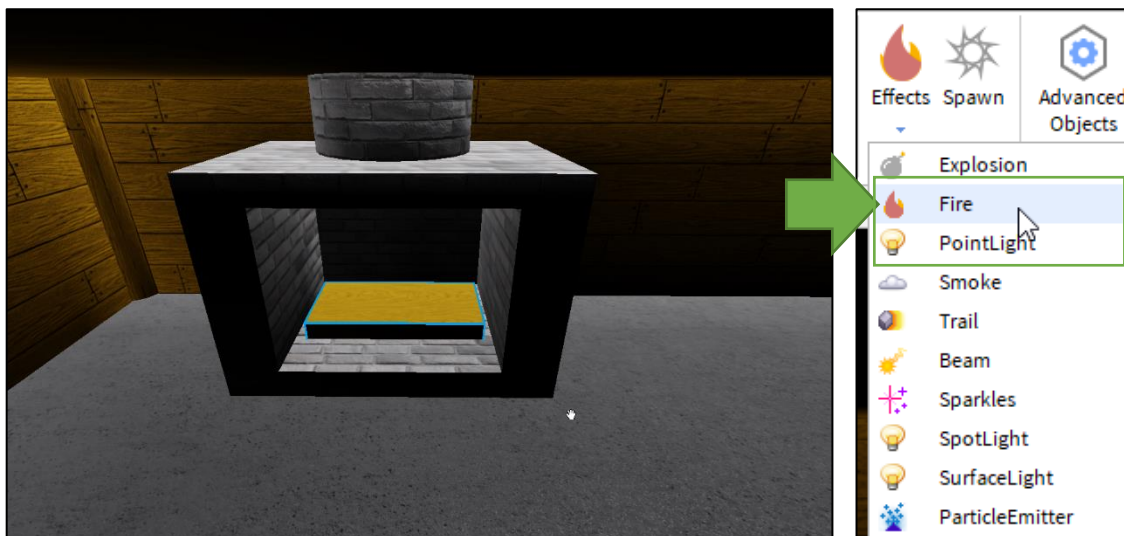


Pronto! Vamos botar a lareira dentro da casa!



Ainda está faltando alguma coisa. Quem sabe se adicionarmos fogo ela ficara mais legal.

Crie uma parte com o material de material de madeira, mova ela para dentro da lareira e, com a parte selecionada, aplique o efeito **Fire** e **PointLight** na parte.



Excelente! Agora ela parece uma lareira de verdade! O fogo até ilumina o interior da casa!



Nós também podemos modelar lâmpadas, com esferas e cilindros, e adicionar o efeito de luz nelas para iluminar ainda mais o interior da casa!



15.3. Exercícios de Conteúdo

- 1) Abra o Roblox Studio;
- 2) Selecione o Template “Flat Terrain”;
- 3) Clique no menu “Part” de objetos;
- 4) Insira o objeto “Cylinder” (cilindro) e ajuste sua câmera;
- 5) Desmarque a opção “Collisions”;
- 6) Ajuste o comprimento do cilindro com a opção “Scale” para que ele fique mais longo;
- 7) Duplique este cilindro quatro vezes;
- 8) Usando o “Explorer” para selecionar cada parte, afaste os cilindros uns dos outros usando a ferramenta “Move”;
- 9) Rotacione os cilindros de forma a formar um suspenso (#) em torno do cilindro central usando a ferramenta “Rotate” e a ferramenta “Move” não é preciso que fique perfeito;
- 10) Selecione todos os objetos na cena e clique em “Group” para agrupá-los;
- 11) Clique na guia “Model”;
- 12) Clique em “Material” e selecione a opção “Wood” (madeira);
- 13) Clique em “Color” e selecione a cor marrom;
- 14) Selecione o grupo de componentes novamente, clique ao lado da ferramenta “Group” para abrir o menu e – sem seguida – clique em “Ungroup”;
- 15) Com todos os objetos selecionados, clique na ferramenta “Union” (união) para unirmos eles em um só objeto;
- 16) Clique em “Effects” e – em seguida – selecione o efeito “Fire”;
- 17) Feche o Roblox Studio;

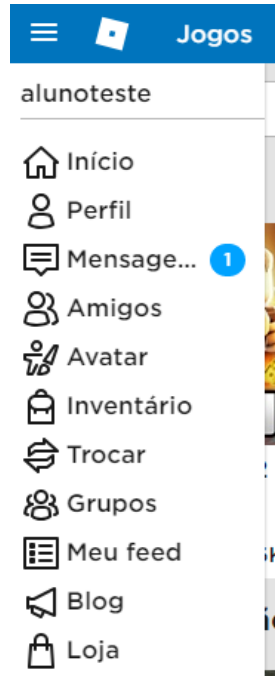
15.4. Exercícios de Fixação.

- 1) Crie um bloco na template baseplate;
- 2) Aumente a escala do bloco para que ele fique alto e fino como paredes;
- 3) Duplique três vezes o seu bloco;
- 4) Posicione dois blocos lado a lado um atrás e o outro acima deles;
- 5) Rotacione os blocos e os encaixe de forma a formar uma espécie de quadrado com uma face aberta.

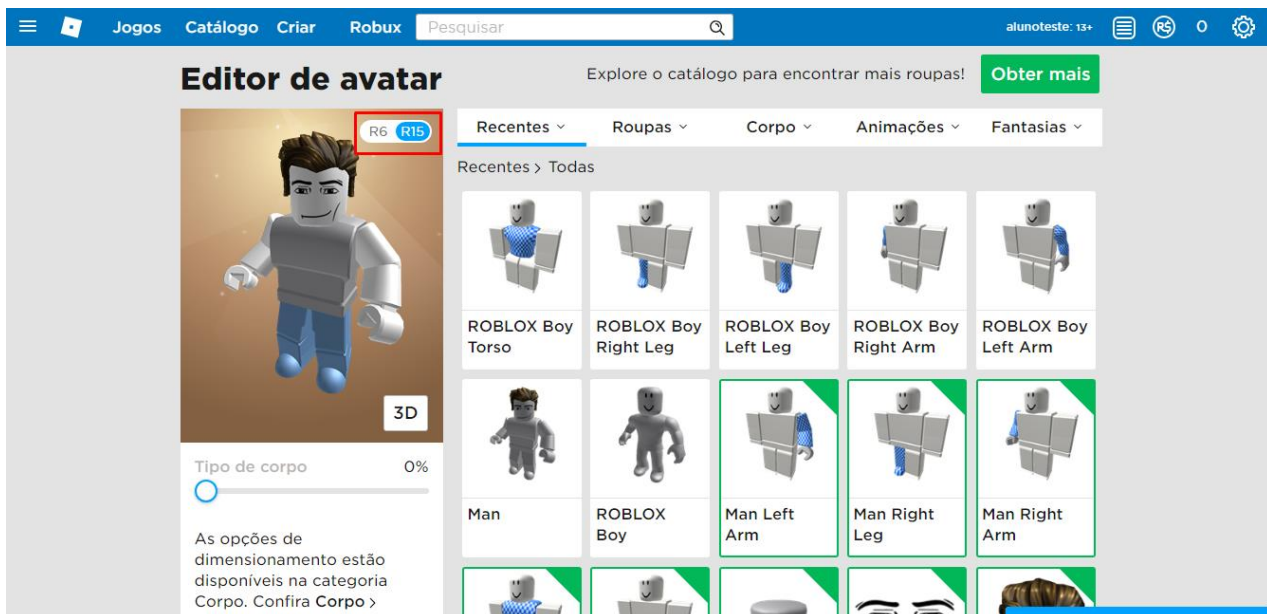
16. Aula 16 - Editando seu Avatar

Nesta última Aula, vamos aprender como editar e configurar seu Avatar no site “Roblox.com”.

Basicamente, estando com sua conta logada, na lateral esquerda, temos acesso direto à personalização completa do seu Avatar.

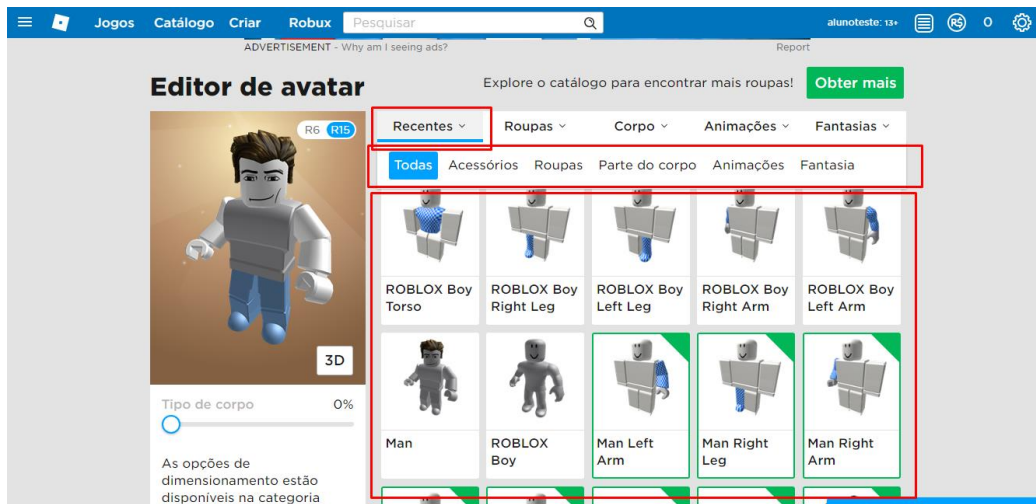


Aqui temos diversas opções de personalização, como Roupas, Corpo, Animações e Fantasias. Em destaque vermelho, vemos duas opções, a R6 e R15. Essas opções são para trocar entre o avatar Clássico(R6) ou para trocar para o avatar da nova geração, que é mais expressivo(R15)

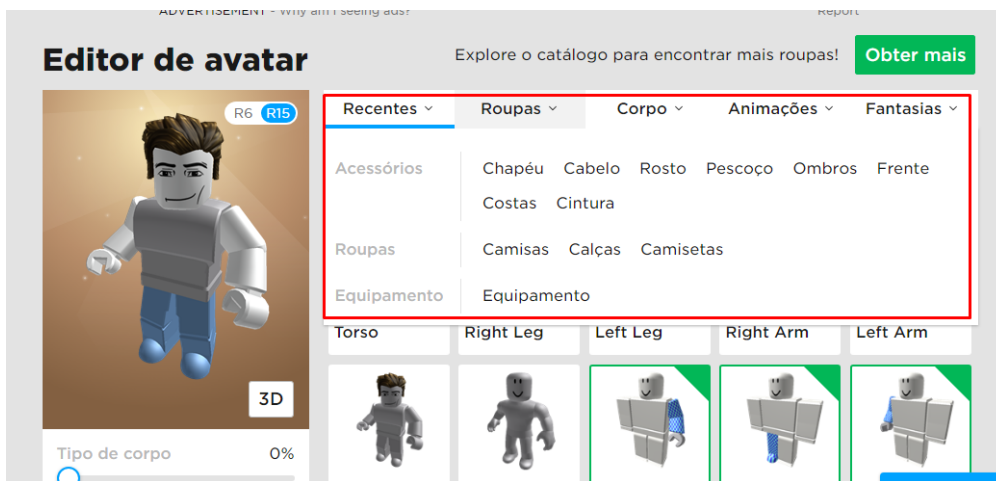


Também temos as opções de avatar entre 3D ou 2D.

Na guia Recentes, temos diversas opções de avatares prontos ou objetos e partes específicas dele que recém foram adicionadas.



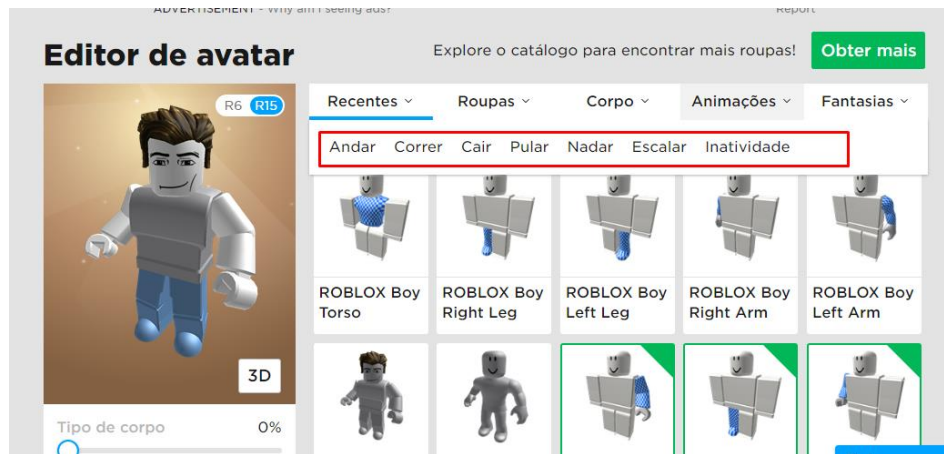
Em Roupas, temos desde acessórios como também equipamentos.



No corpo, conseguimos alterar diversas partes do Avatar, deixando-o assim exatamente da forma que o usuário desejar.

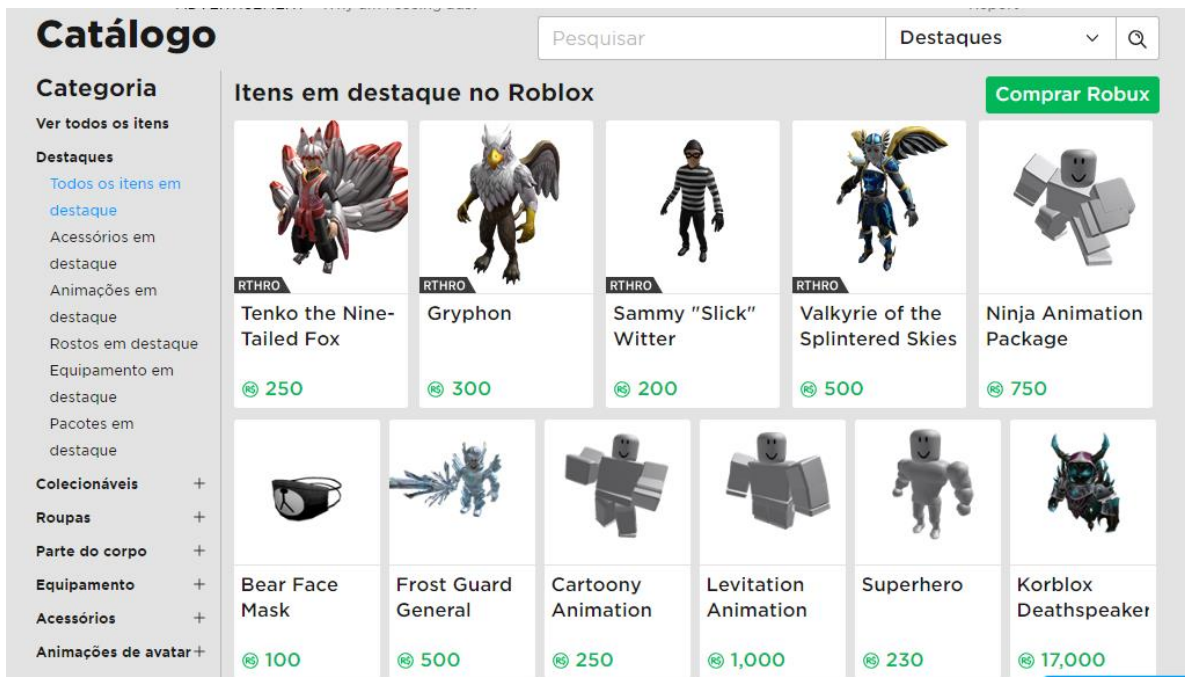


Em animações, temos diversas ações que o Avatar pode possuir.



Também temos as Fantasias, onde temos as opções de Fantasias Predefinidas ou fantasias que o usuário mesmo pode criar.

Além dessas diversas opções, clicando no botão Obter Mais, temos acesso para adquirir uma série de novas fantasias, roupas, equipamentos e modelos de avatares. Alguns são pagos e outros são gratuitos.



Assim que o usuário vai alterando e adicionado modificações no avatar, o processo de salvar já é feito automaticamente sem precisar salvar alterações manualmente.

16.1. Exercícios de conteúdo.

- 1) Abra o site “Roblox.com”
- 2) Abra seu login com usuário e senha
- 3) Abra o menu do drop-down da esquerda.
- 4) Clique em Avatar
- 5) Clique no modelo Avatar R6
- 6) Clique em Roupas
- 7) Clique em Chapéus
- 8) Adicione o chapéu que foi listado.

16.2. Exercícios de Fixação.

- 1) Abra seu avatar em “roblox.com” e altere o cabelo, a roupa e o tipo de Avatar para R6.