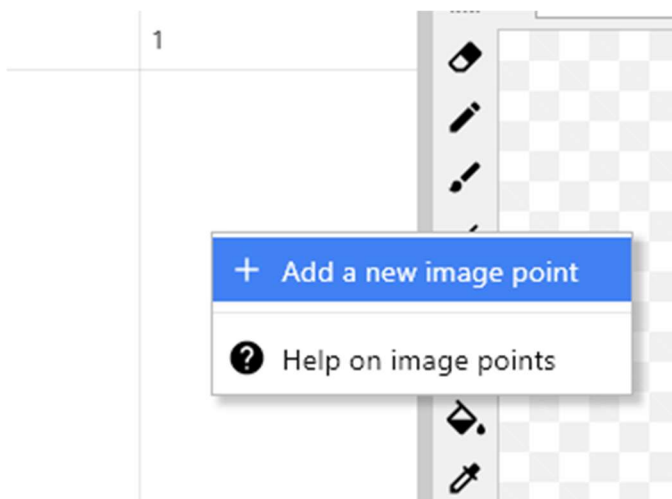
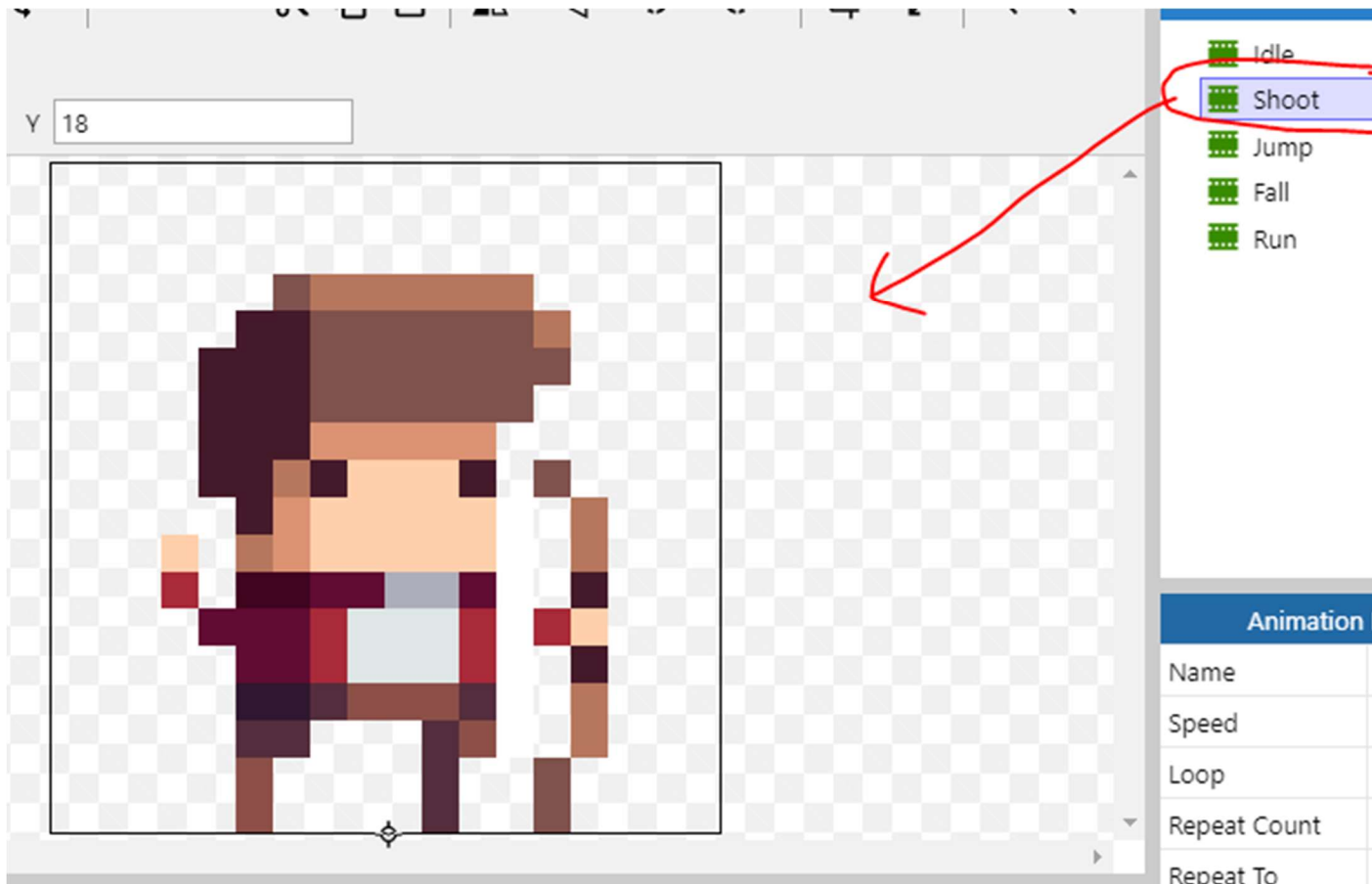
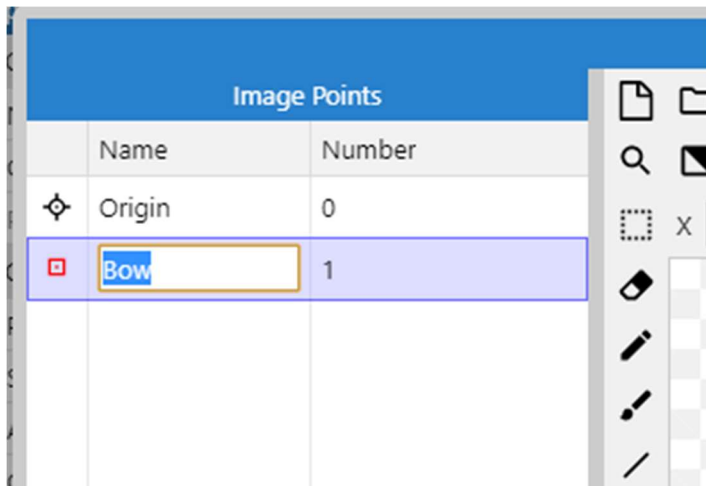


# Projéteis

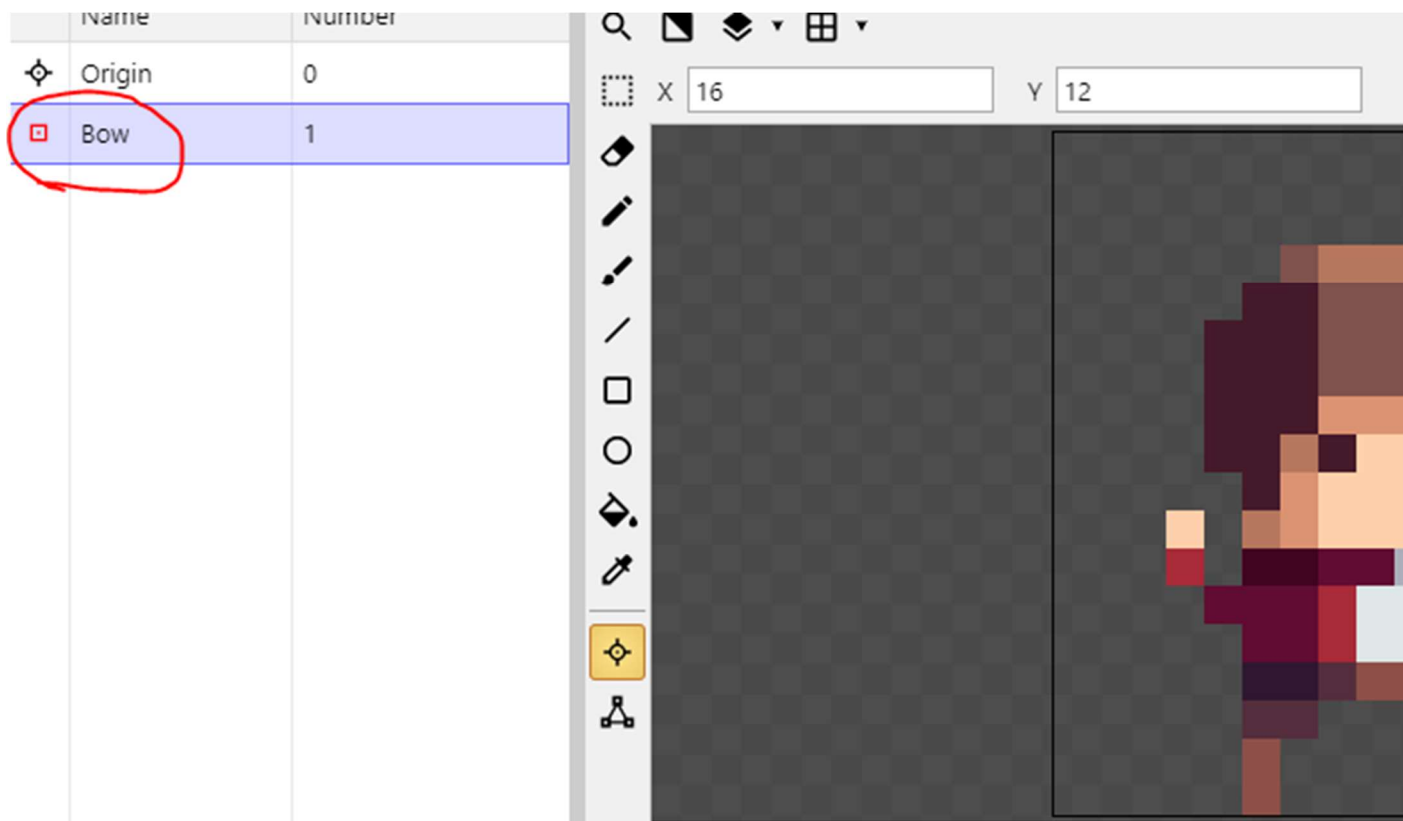
Vá ao editor de pontos, selecione a animação `Shoot` e crie um novo ponto



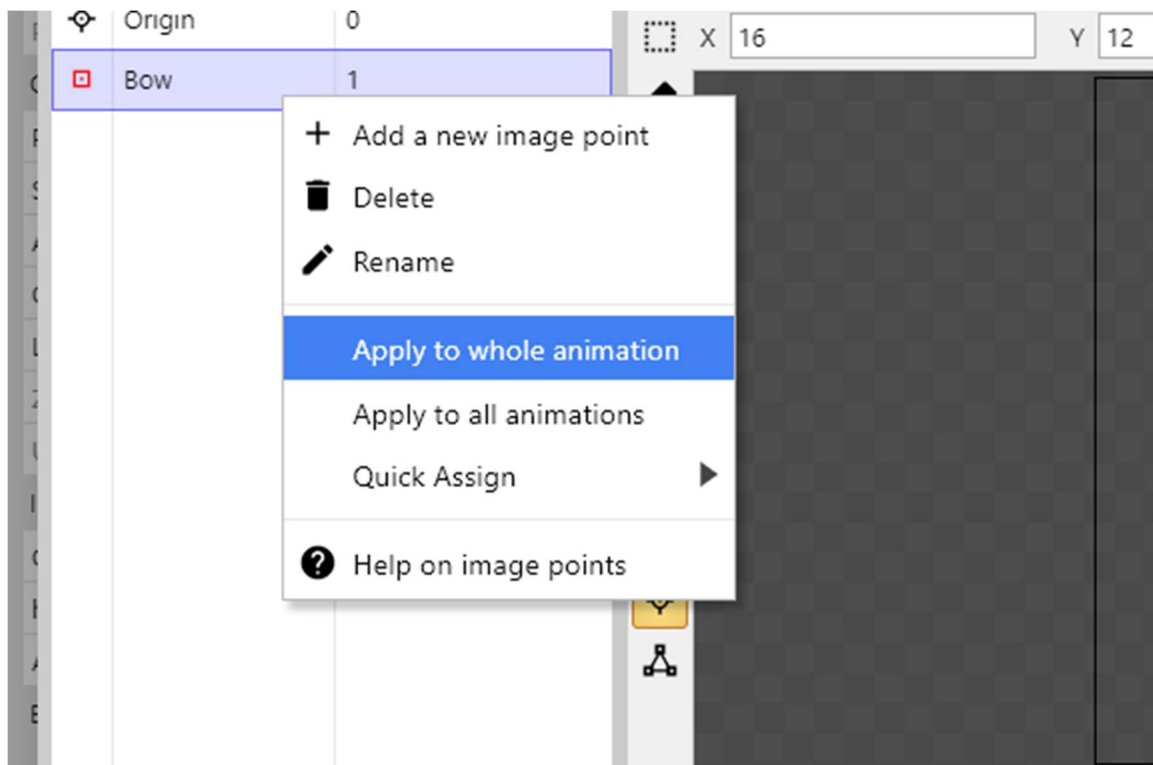
Dê o nome desse ponto de `Bow`



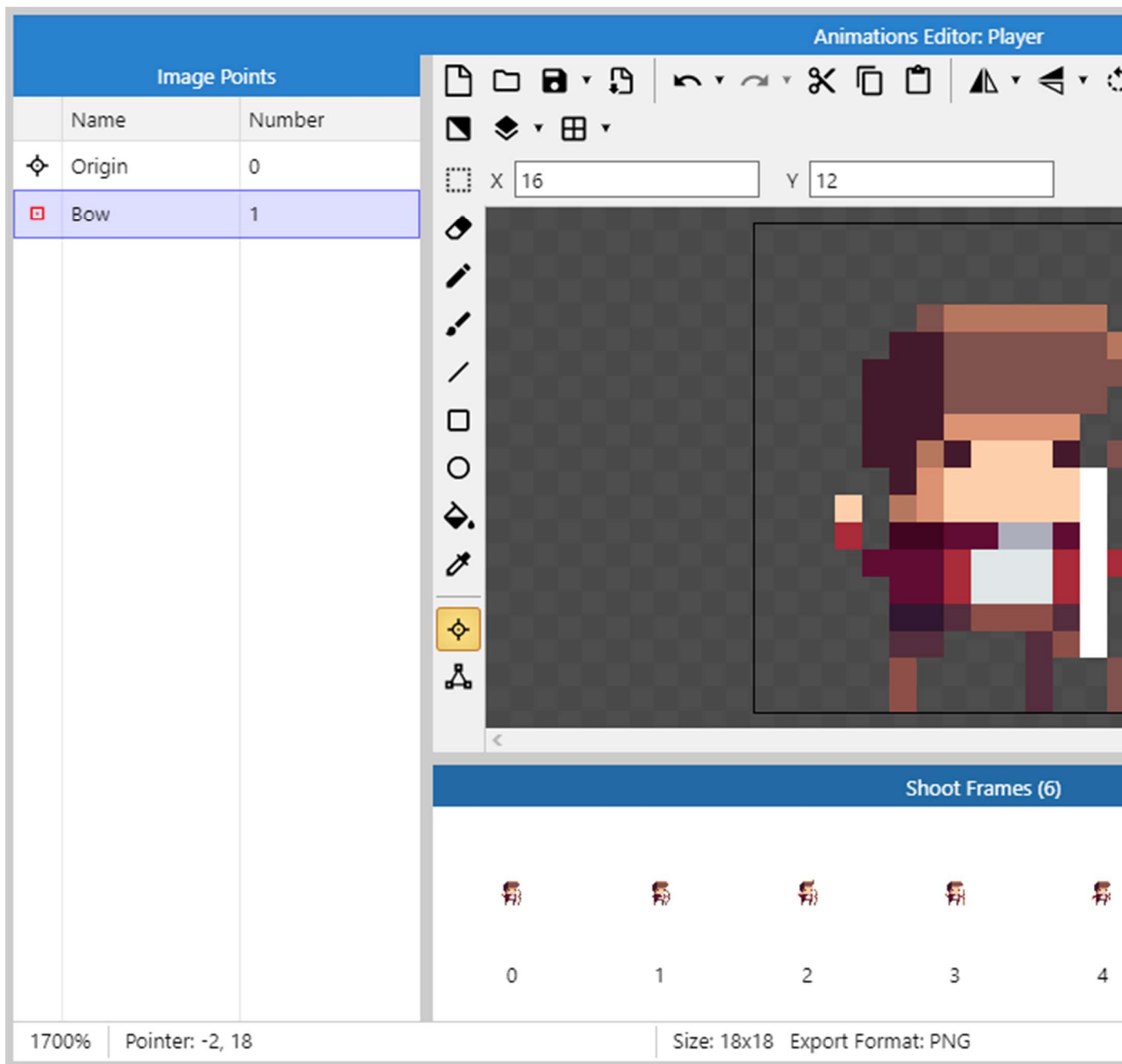
Na imagem, arraste-o até a seguinte posição:



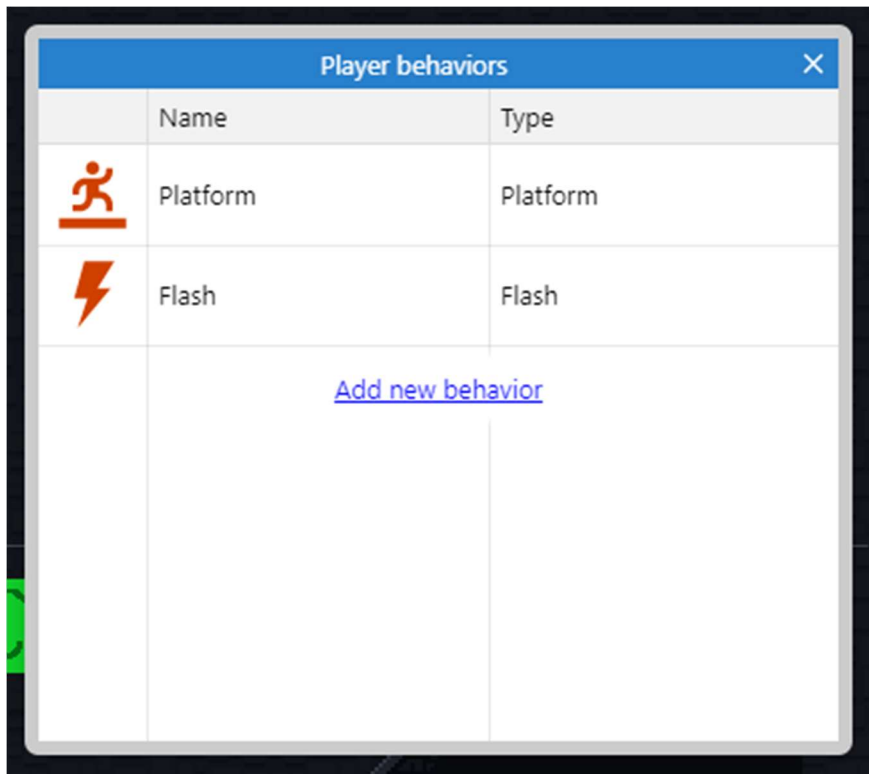
Use a opção de colocar o ponto na mesma posição para toda a animação com a opção `Apply to whole animation`



O resultado deverá ser o seguinte:








Aproveite para adicionar o comportamento `Flash` ao Player já que o usaremos quando ele for atingido por algum inimigo:



Agora vamos adicionar dois objetos ao jogo:

- O primeiro será do tipo `Sprite`, com o nome `Arrow` e com a imagem em `Items/arrowedited.png` →

Você deverá aplicar quatro comportamentos a flecha:

Arrow behaviors		
	Name	Type
	Bullet	Bullet
	DestroyOutsideLayout	Destroy outside layout
	Physics	Physics
	Flash	Flash
	Pin	Pin
<a href="#">Add new behavior</a>		

Você deverá configurá-los da seguinte forma:

### Bullet

Behaviors	
Bullet	
Speed	500
Acceleration	0
Gravity	100
Bounce off solids	<input type="checkbox"/>
Set angle	<input checked="" type="checkbox"/>
Step	<input checked="" type="checkbox"/>
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>

Vamos para a parte da programação:

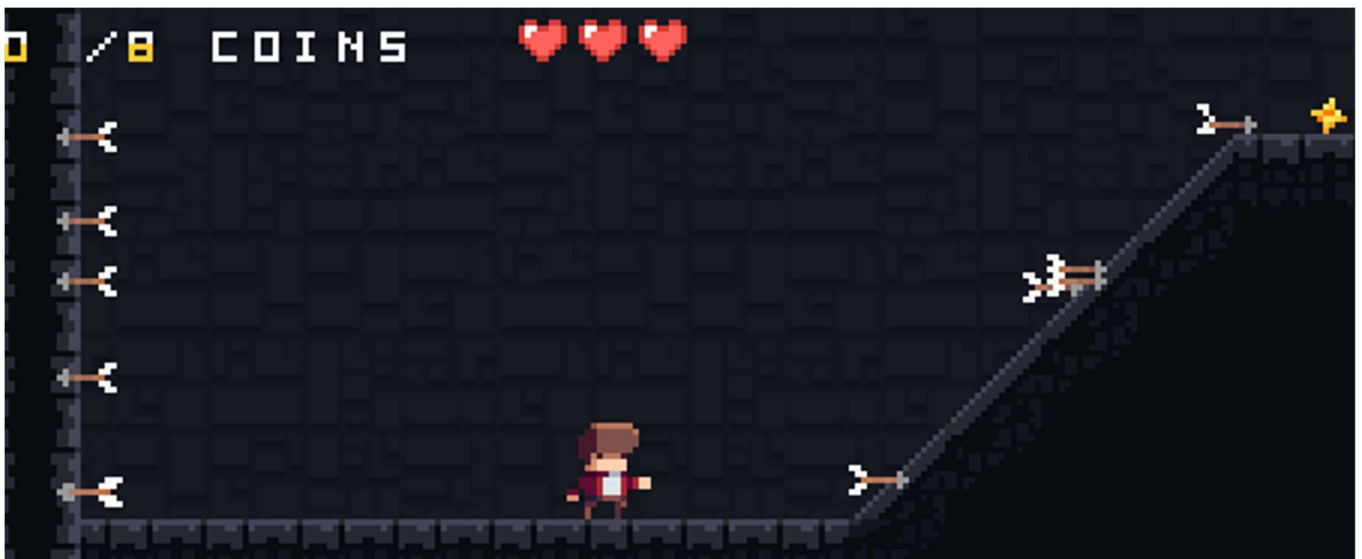
→ Keyboard	On <b>Z</b> pressed	jogador	Set animation to <b>"shoot"</b> (play from beginning)
jogador	Platform has wall to left	jogador	Spawn → <b>flecha</b> on layer 0 (image point "arco")
jogador	Platform has wall to right	Add action Add...	

Caso teste o jogo, perceberá que a flecha vai apenas para um lado, para corrigir isso crie:

→ Arrow	On created	→ Arrow	Set Bullet angle of motion to 180 degrees
Player	Is mirrored	Add action	

Vamos definir agora como as flechas irão interagir com o ambiente:

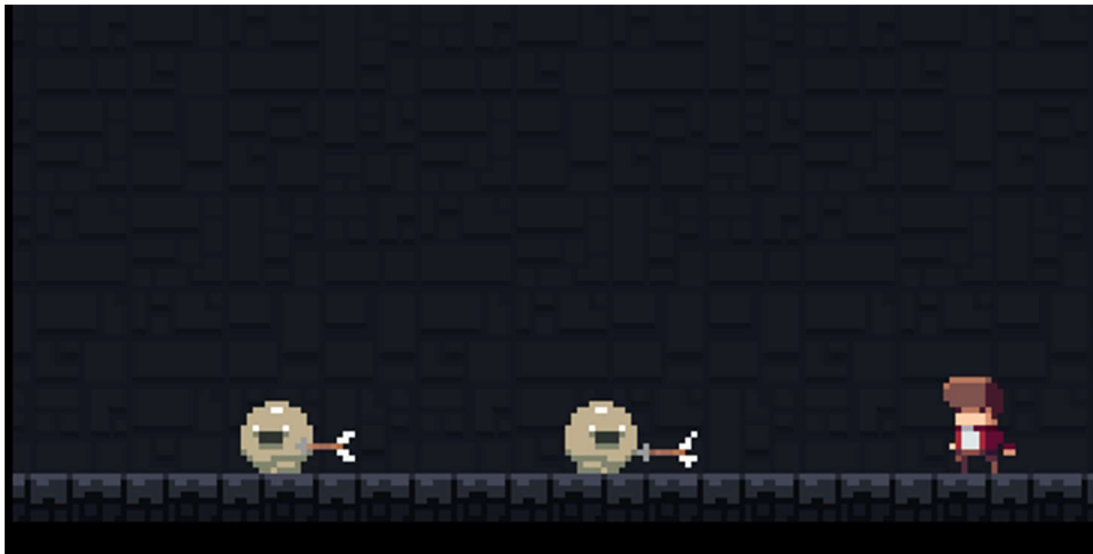
1. Uma flecha atirada deverá ficar fincada na parede em que bateu e sumirá



→ flecha	On Bullet step	→ flecha	Set Bullet <b>Disabled</b>
→ flecha	Is overlapping <b>Tilemap</b>	→ flecha	Set collisions <b>Disabled</b>
		→ flecha	Set Physics disabled
		System	Wait <b>3.5</b> seconds
		→ flecha	<b>Destroy</b>
		Add action Add...	

Configuramos o que deve acontecer caso a flecha bata no cenário, agora vamos configurar o que deve ocorrer quando ela bata num inimigo.

Devemos prender a flecha no inimigo e tirar pontos de vida dele:



→ flecha	On  Bullet step	→ flecha	Pin Pin to  inimigo (Position only)
→ flecha	Is overlapping  inimigo	→ flecha	Set  Bullet <b>Disabled</b>
		→ flecha	Set collisions <b>Disabled</b>
		→ flecha	Set  Physics disabled
System			Wait <b>1.5</b> seconds
inimigo			Destroy
		→ flecha	Destroy

Ajustar set visible para os inimigos voltarem depois que ele perder todas as vidas.

Fazer o mesmo para quando ele estiver fora do layout, e também obriga-lo a voltar ao inicio do jogo