

Bem-vindo à sua biblioteca

No Story Games do Roblox, as palavras desapareceram e cabe aos jogadores completarem os espaços em branco! Codifique seu próprio jogo de história neste projeto de uma hora usando as ferramentas gratuitas de código e design do Roblox. Mostre seu conhecimento em programação para ganhar emblemas e itens de avatar exclusivos.

Assista ao vídeo abaixo para ver a biblioteca na qual você trabalhará e o jogo em ação.

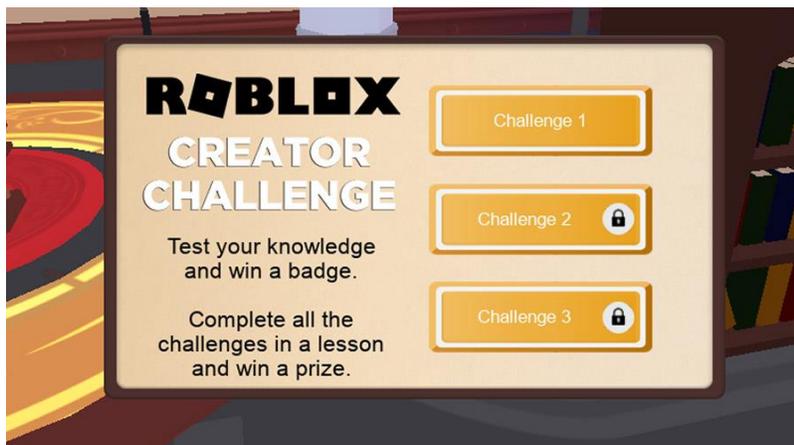


Sua jornada de programação

Você aprenderá a criar seu jogo de história através de três lições diferentes. Cada lição terá instruções ensinando como codificar seu jogo do começo ao fim.



Depois de terminar uma lição, você terá a chance de ganhar prêmios jogando um jogo de perguntas e respostas no Roblox. Depois de ganhar o prêmio, volte e continue a próxima lição.



Preparando o Roblox Studio

Roblox Studio é usado para fazer todos os jogos que você vê no Roblox. Se você já tem Roblox Studio instalado, faça o login e clique no botão Próximo na parte inferior desta página.

1. Baixe e instale Roblox Studio.

[BAIXE ROBLOX STUDIO](#)

2. Após a instalação, clique duas vezes no ícone da área de trabalho (Windows) ou clique no ícone no Dock (Mac).

3. Na tela de login, insira seu nome de usuário e senha do Roblox e clique em 'Log In'.

Criando uma nova conta

Se você é novo no Roblox, [clique aqui](#) para criar uma conta. Lembre-se destas dicas para manter sua conta segura:

- **Nunca compartilhe sua senha**, nem mesmo com um amigo da vida real.
- **Escolha uma senha difícil de adivinhar** - Se seu nome de usuário for "bloxcool", sua senha não deverá ser "bloxcool123".
- **Os funcionários do Roblox nunca solicitarão sua senha** - Denuncie qualquer pessoa que pergunte isso usando o recurso [Denunciar Abuso](#).
- **Robux grátis não existe** - Nunca confie em jogadores ou sites que dizem ter uma maneira secreta de obter Robux grátis!

Para mais dicas, acesse [Mantendo sua conta segura](#).

Escrevendo a história

Antes de codificar, escreva a história que você usará como base para o seu jogo. A história pode ser sobre qualquer coisa que você quiser.

- Em um pedaço de papel ou usando um editor de texto, escreva 2 a 3 frases para o parágrafo inicial. Aqui estão algumas ideias que vão ajudar:
 - A viagem dos sonhos do seu melhor amigo
 - O que um mago come no café da manhã

- A viagem de compras de um super-herói

Exemplo de história:

Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago Nia. Todas as manhãs, o mago adora comer uma tigela gigante de lagarto ao mel.

Criando placeholders (espaços reservados)

Para criar um jogo de palavras a partir da história, exclua palavras da história e crie placeholders para elas. No jogo, os jogadores responderão perguntas para preencher os placeholders. Comece com apenas a primeira frase.

1. Na primeira frase, escolha uma palavra a ser substituída pelo jogador, como o nome, ação ou um substantivo.

Escolha uma palavra

Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago Nia.

2. Substitua a palavra por um placeholder para o tipo de palavra que você perguntará ao jogador.

Palavra original	Palavra placeholder
<i>Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago Nia.</i>	<i>Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago name.</i>

3. Como você poderá acabar pedindo ao jogador mais de um substantivo ou adjetivo, numere o placeholder.

Placeholder final

Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago name1.

A história agora está pronta para se transformar em código!

Abrindo o modelo (template)

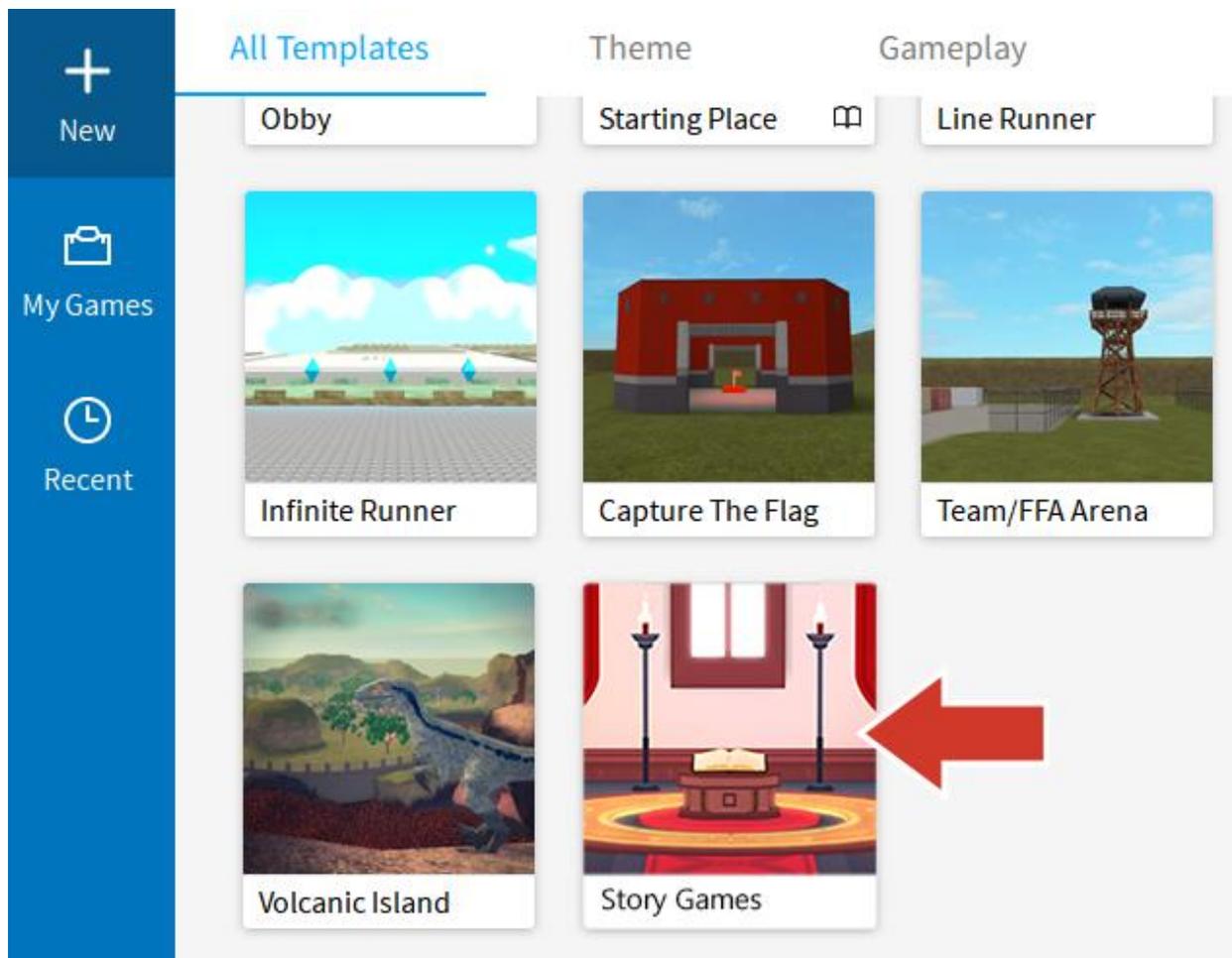
O jogo será criado usando o **Roblox Studio**. Ele é grátis e pode publicar instantaneamente jogos para iPhone, Android, Xbox Live, PC, Mac e RV.

1. **Abra o Roblox Studio** clicando duas vezes no ícone da área de trabalho azul (Windows) ou clicando no ícone no Dock (Mac).
2. Na tela de login, insira seu nome de usuário e senha do Roblox e clique em '**Log In**'.

Abra o modelo (template)

Há um modelo do **Story Games** no Roblox Studio que tem tudo o que é necessário para o jogo funcionar, exceto o código da história em si. Os modelos são mundos pré-criados que você pode usar como base para seus próprios jogos.

- Clique uma vez no modelo do **Story Games**.



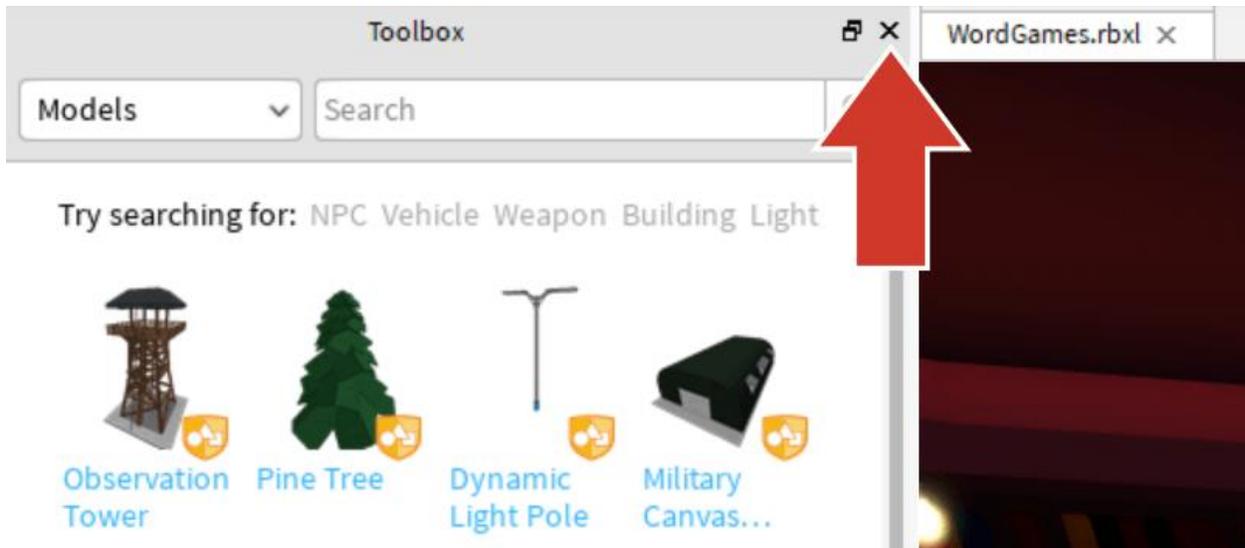
Não está vendo os modelos (templates)?

Se você não estiver vendo os modelos, clique em **New** → **All Templates**.

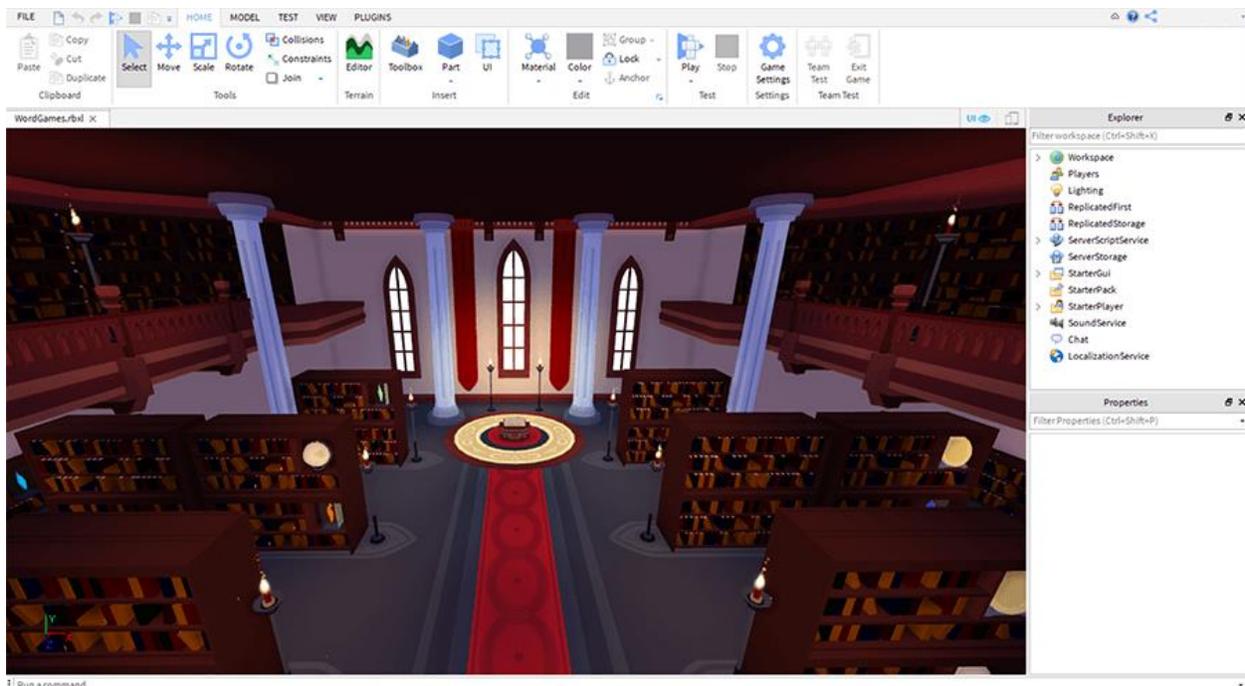
Feche janelas extras

Na primeira vez que você iniciar o Roblox Studio, janelas adicionais desnecessárias no momento poderão ser abertas. Ao fechar as janelas extras, você terá mais espaço para ver o que está fazendo.

1. Feche todas as janelas no lado **esquerdo** do Studio clicando no x. Se você não estiver vendo nada para fechar, vá para a próxima etapa.



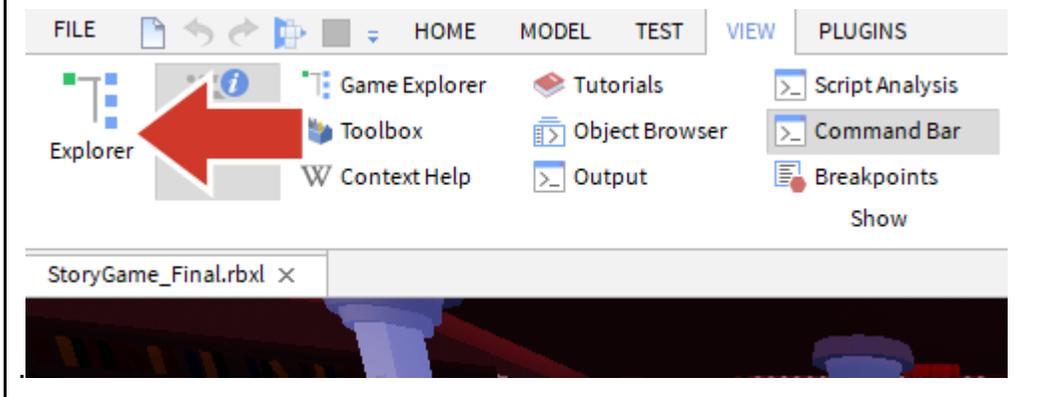
2. Deixe a janela do Explorer à direita aberta. Organize o Studio como na imagem abaixo.



Se você não estiver vendo o Explorer

Se a janela do Explorer não estiver visível:

1. Selecione a aba **View**.
2. Clique no ícone do **Explorer** no lado esquerdo.

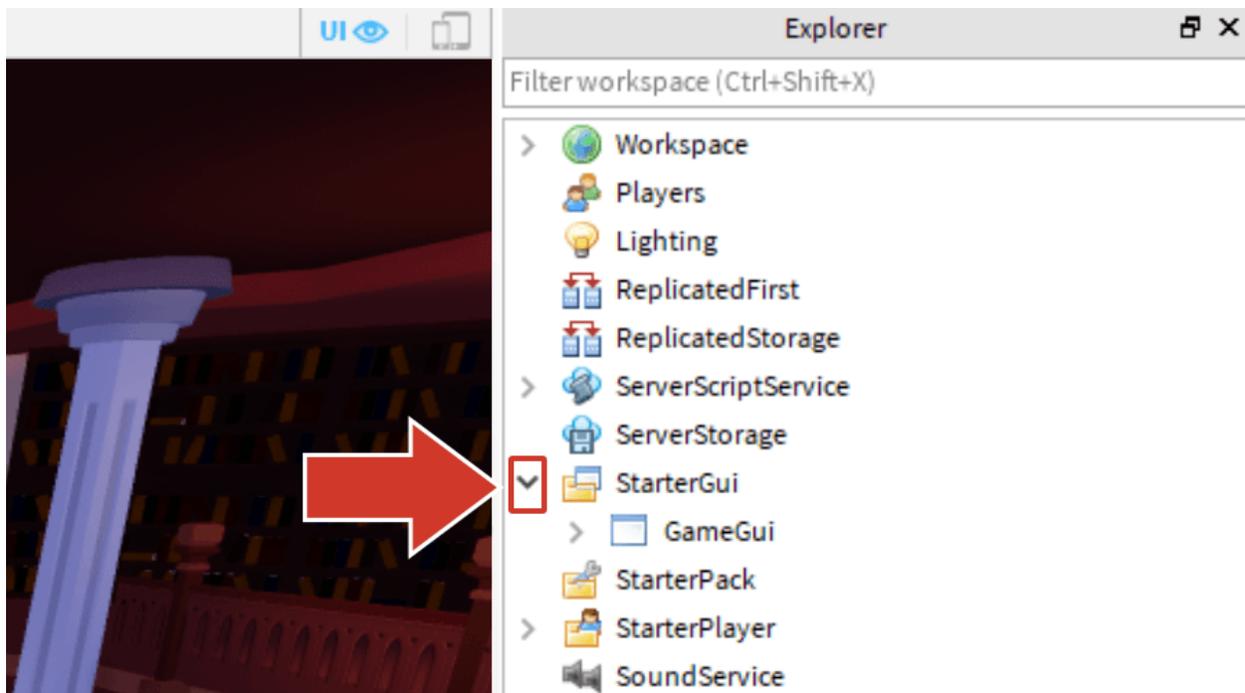


Abrindo o script

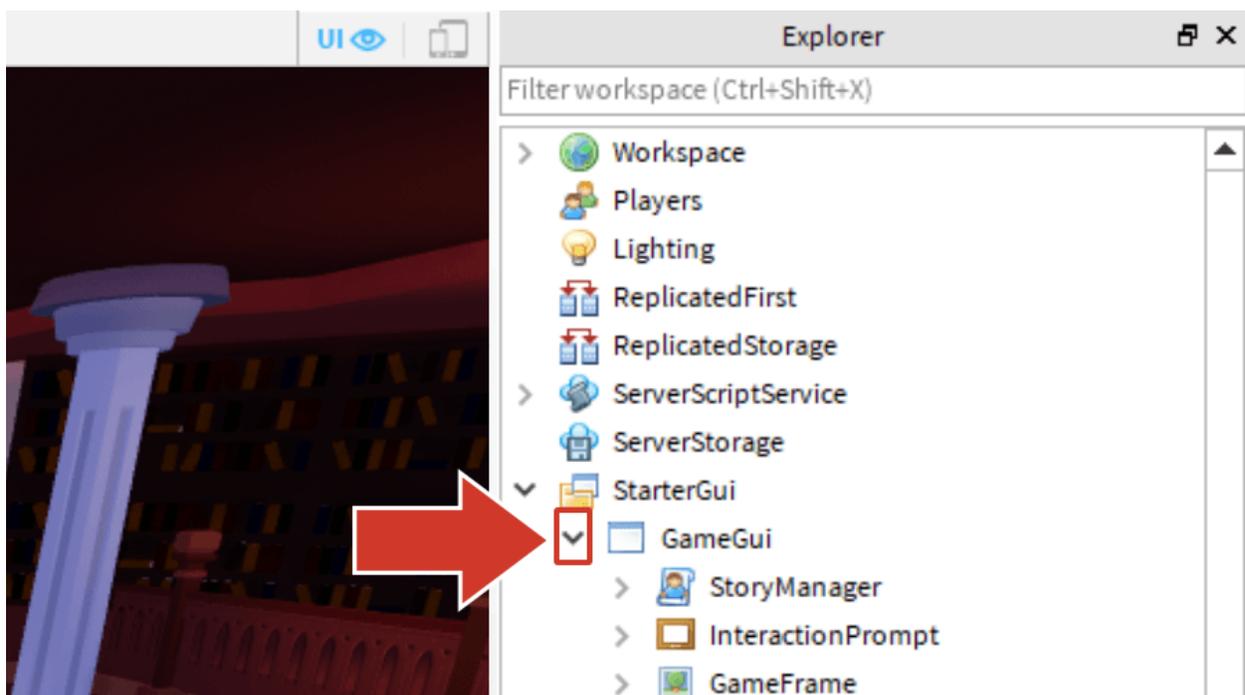
No Roblox, o código é digitado dentro de **scripts** usando a linguagem de programação **Lua**. Os jogos geralmente têm scripts separados para cada coisa que o jogo precisa fazer. O modelo da biblioteca já tem um script chamado **StoryManager**, ao qual você adicionará mais códigos para o seu jogo de palavras.

Para encontrar o script **StoryManager**:

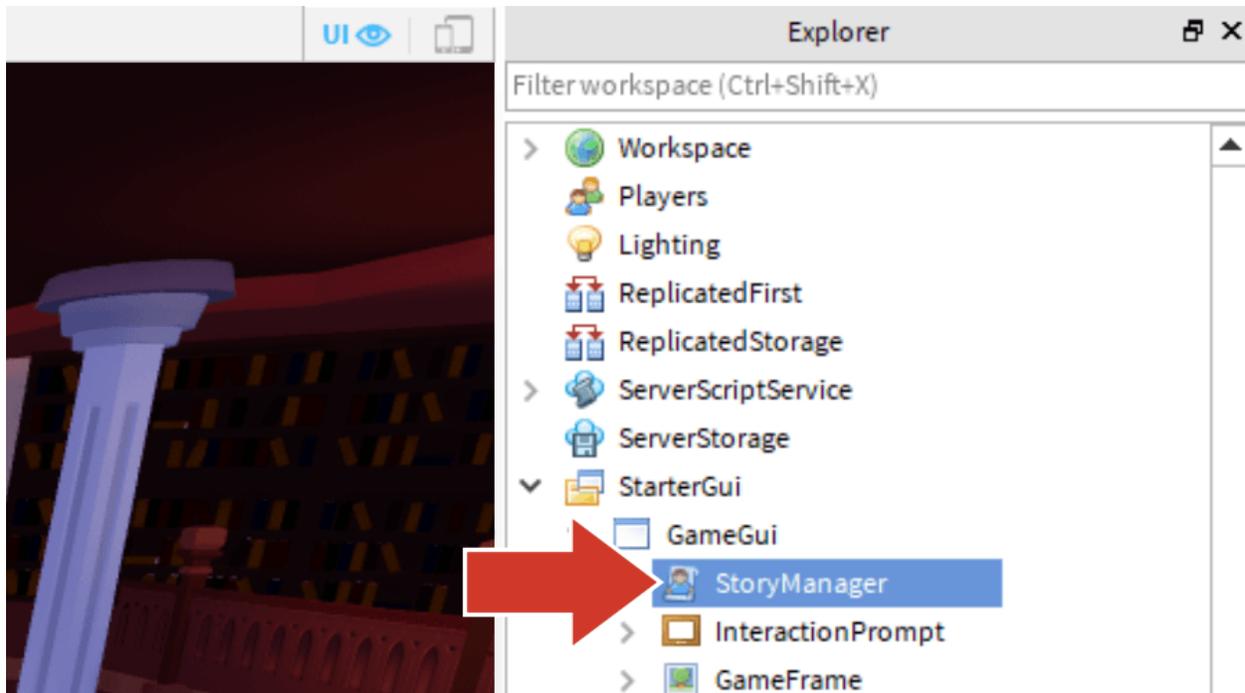
1. Na janela Explorer, clique na seta ao lado de **StarterGUI** para ver tudo abaixo dela.



2. Clique na seta ao lado de **GameGui** para expandir essa seção.



3. Clique duas vezes no script **StoryManager** para abri-lo.



O script StoryManager

O script já contém alguns dos códigos necessários para mostrar a história completa ao jogador. Todo o código que você criar será digitado abaixo das linhas tracejadas.

```
-- Reconhecimento especial @polarpanda16.

-- VARIÁVEIS GLOBAIS
local storyMaker = require(script:WaitForChild("StoryMaker"))

-- Código controlando o jogo
local playing = true

while playing do
    storyMaker:Reset()

    -- Codifique a história entre as linhas tracejadas
    -- =====
```

```
-- =====  
  
-- Adicione a variável story entre os parênteses abaixo  
storyMaker:Write()  
  
-- Jogar de novo?  
playing = storyMaker:PlayAgain()  
end
```

Comentários

Linhas de código que começam com -- são **comentários**. Comentários são usados para deixar anotações para você e outros programadores. Eles não mudam a maneira como o programa é executado.

Codificando variáveis

A primeira coisa a codificar são os placeholders para as palavras que o jogador irá completar. Em um script, placeholders para informações são chamados de **variáveis**. As informações neles podem ser alteradas ou substituídas conforme necessário.

Crie a variável

No código Lua, as variáveis são criadas digitando local e nameOfTheVariable. Todos os nomes das variáveis precisam ter uma palavra sem espaços, como uma hashtag,

começando com uma letra minúscula. Um bom nome de variável ajuda você a lembrar para que serve a variável.

Use o nome do placeholder que você usou anteriormente como o nome da sua variável.

- Debaxo da primeira linha tracejada, digite local e, em seguida, um nome para a variável. O placeholder na história de exemplo era name1, portanto, a primeira variável é local name1.

Placeholder original
Certifique-se de escrever <code>Workspace</code> com inicial maiúscula
Placeholder no código
<pre>while playing do storyMaker:Reset() -- Codifique a história entre as linhas tracejadas -- ===== local name1</pre>



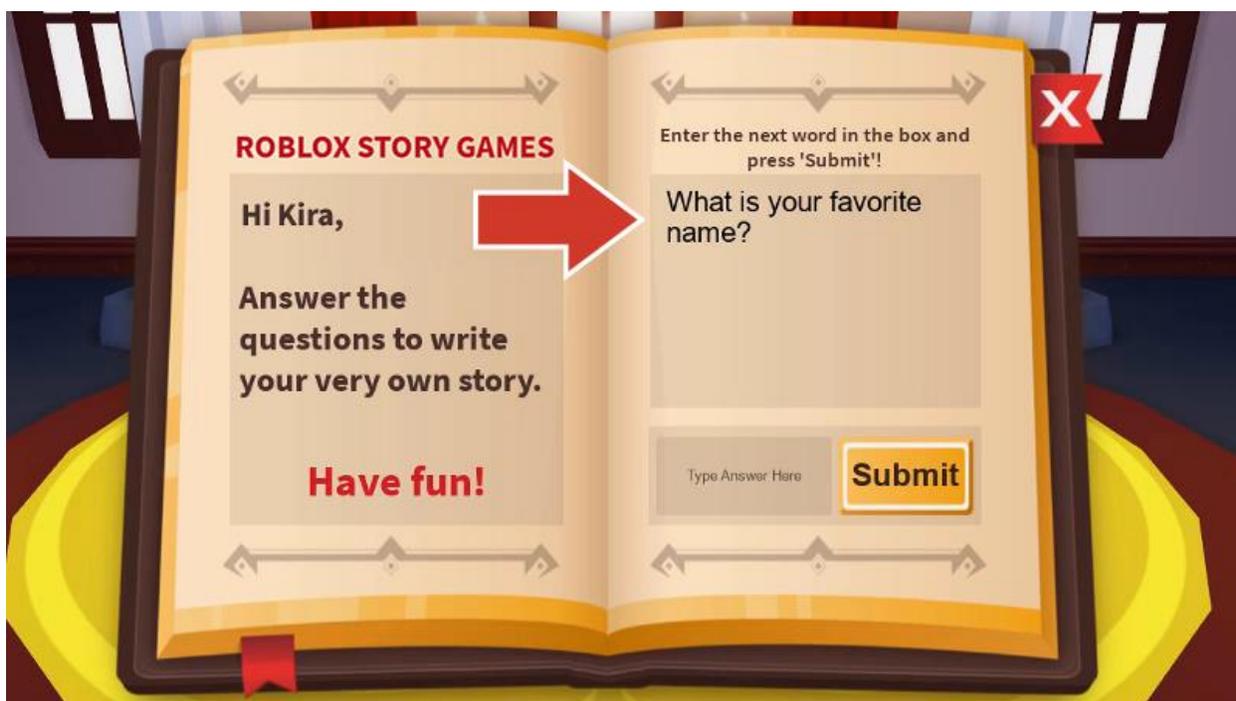
Aceite o desafio!

Teste seus conhecimentos e ganhe o primeiro de três prêmios clicando no botão abaixo para abrir um jogo de perguntas e respostas do Roblox. Depois de ganhar seu prêmio, volte e clique no botão **Próximo** para aprender a fazer perguntas aos jogadores.

[ACEITAR DESAFIO](#)

Fazendo perguntas

A variável que você acabou de criar será usada para fazer perguntas aos jogadores e armazenar a resposta. As perguntas aparecerão no meio da tela do jogador depois que ele clicar no livro grande na frente da biblioteca.



Adicione uma pergunta

Armazene informações dentro da variável

O que é armazenado dentro de variáveis pode ser alterado usando o símbolo =. Uma variável pode ser alterada várias vezes dentro de um script ou durante a execução do programa.

1. Após o nome da variável, como `local name1`, digite `=`.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Codifique a história entre as linhas tracejadas
  -- =====

  local name1 =
```

O próximo passo será fazer uma pergunta aos jogadores e armazenar a resposta deles dentro da variável.

2. Após `=`, digite `storyMaker:GetInput("Question")`. O código deve ser digitado exatamente como está escrito e as letras maiúsculas devem ser mantidas.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Codifique a história entre as linhas tracejadas
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Pergunta")
```

storyMaker:GetInput()

Os scripts podem conversar entre si. Este jogo tem um segundo script chamado storyMaker, e dentro dele está o código para obter a resposta do jogador. A variável que acabou de ser feita executará o código do script storyMaker e armazenará a resposta do jogador.

Tipos de String

As variáveis podem armazenar diferentes tipos de dados, incluindo números pequenos, valores verdadeiros ou falsos e strings. As variáveis do tipo **string** são especiais porque podem armazenar frases inteiras.

É fácil identificar variáveis do tipo string pois elas estão sempre entre aspas "assim".

- Substitua "Pergunta" com o que você quer perguntar aos jogadores para completar a próxima linha da história. Não se esqueça de incluir as aspas ("").

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

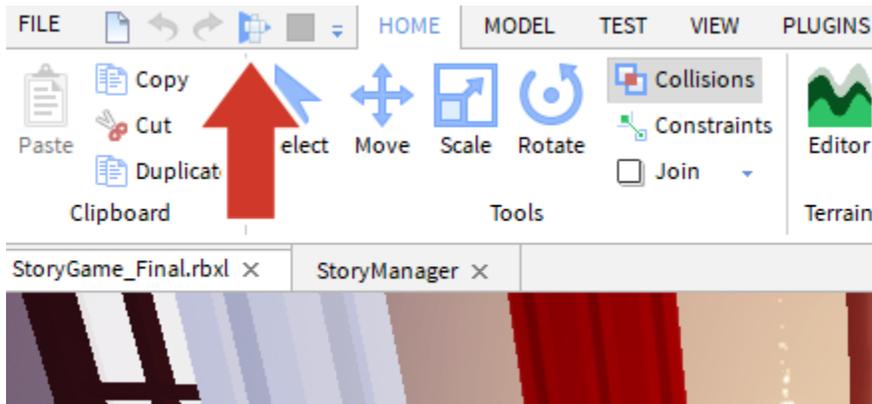
  -- Codifique a história entre as linhas tracejadas
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome
  favorito?")
```

Testando seu código

Este é um bom momento para verificar seu código e se certificar de que ele será executado. Testar seu código ajuda a descobrir onde você pode ter cometido um erro.

1. Teste seu código clicando no botão **Play**.



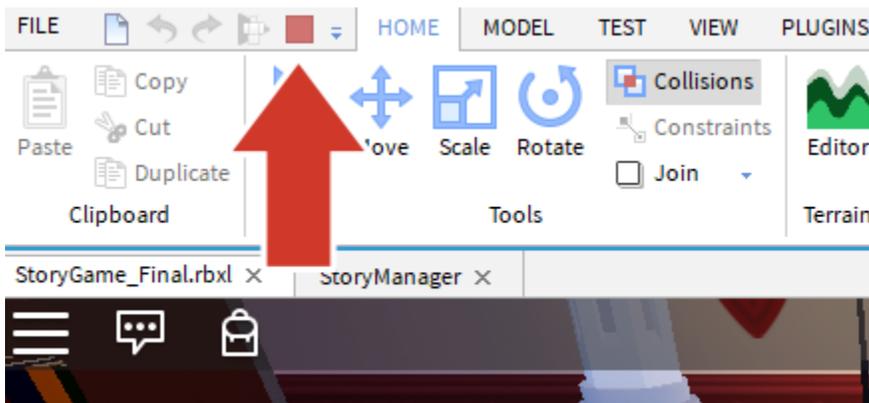
2. Caminhe até o pedestal usando W A S D no seu teclado e pressione E.

Controle	Ação
W A S D ou as teclas de setas	Mova seu personagem
Barra de espaço	Pular
Botão direito do mouse (segure e arraste o mouse)	Olhe ao redor

3. Verifique se sua pergunta está sendo exibida. Não tente responder à pergunta ou clicar no botão "Submit" por enquanto (você ainda precisa codificar a história).



4. Pare o teste.



Salvando seu código

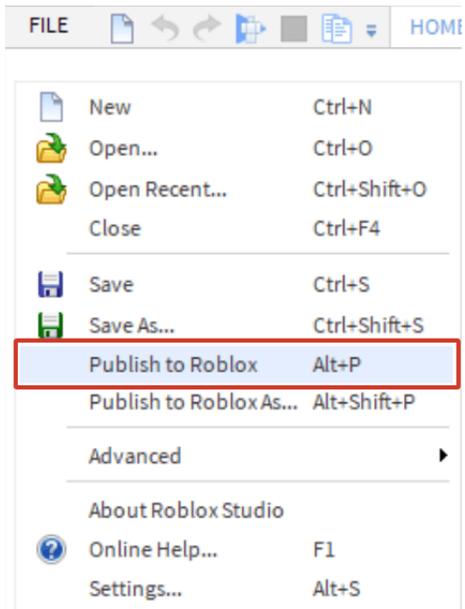
Salve seu trabalho publicando seu jogo para que ele seja armazenado on-line pelo Roblox. É uma boa ideia salvar o seu jogo a cada 10 a 15 minutos.

Publique o projeto

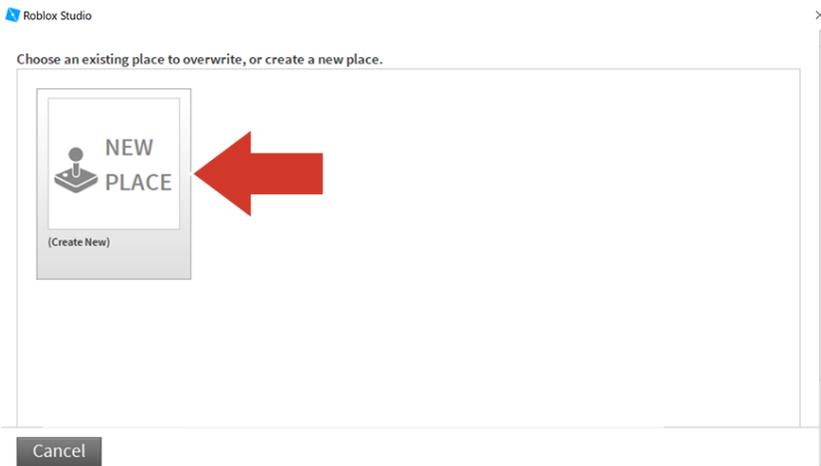
1. Certifique-se de que o teste tenha sido parado.



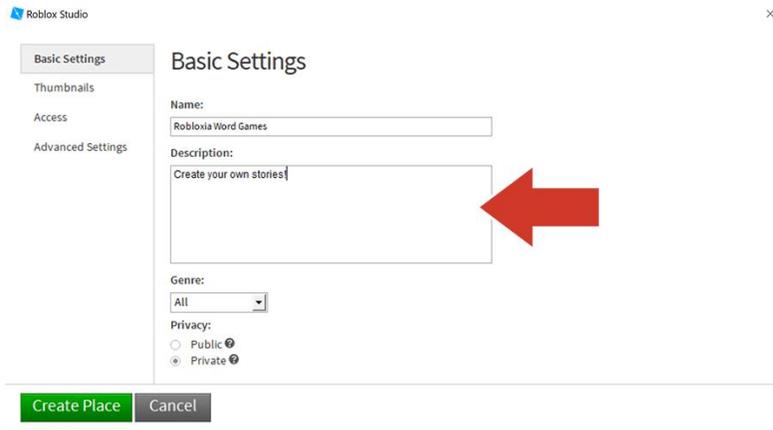
2. Selecione **File** → **Publish to Roblox**.



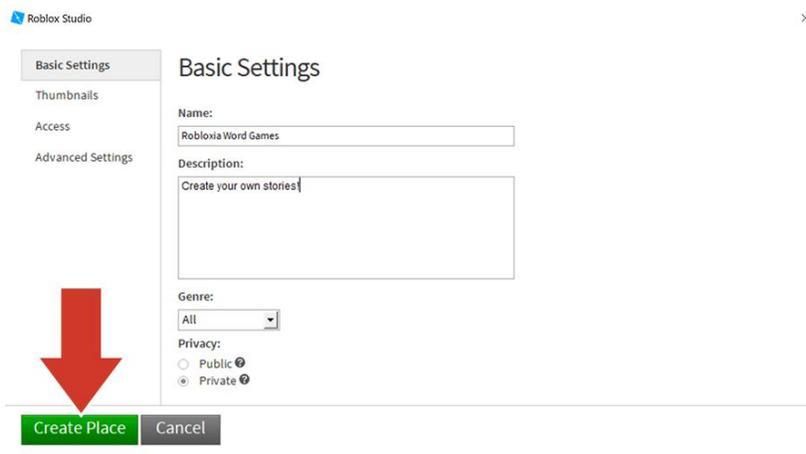
3. Clique em **New Place**.



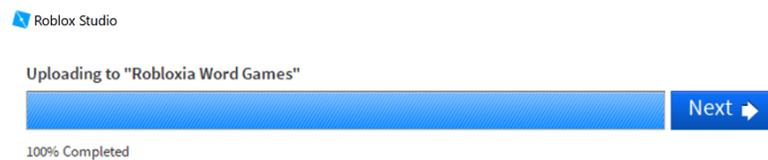
4. Digite um nome e uma descrição.



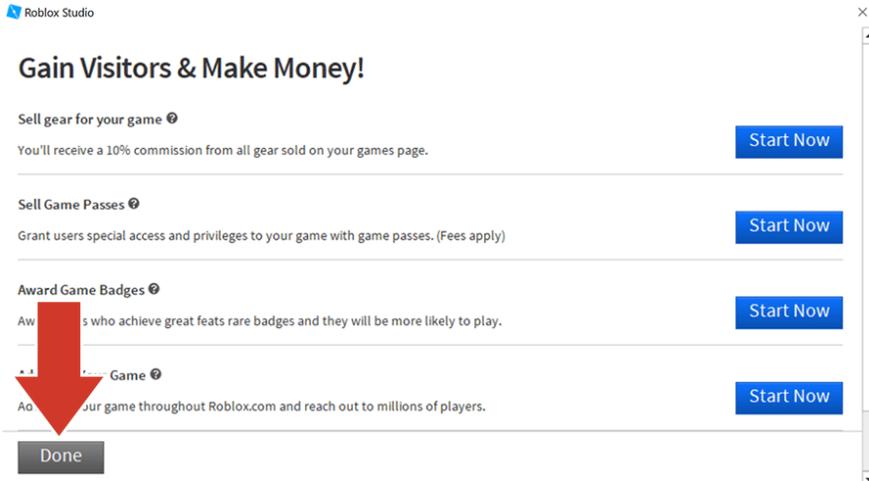
5. Clique em **Create Place**.



6. Clique no botão azul **Next** quando a barra estiver em "100% Completed".



7. Clique em **Done**.



Aceite o desafio!

Teste seus conhecimentos e ganhe o segundo de três prêmios clicando no botão abaixo para abrir um jogo de perguntas e respostas do Roblox. Depois de ganhar seu prêmio, volte e clique no botão **Próximo** para aprender a escrever sua história.

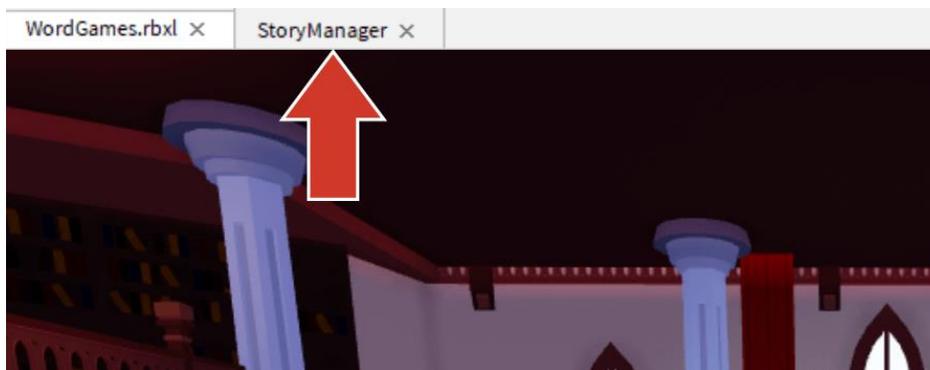
[ACEITAR DESAFIO](#)

Escreva a história

Depois que o jogador responder a todas as perguntas, ele verá as respostas na história. A história também será armazenada em uma variável usando strings e depois será unida com as strings que contêm as respostas do jogador.

Codifique a primeira string

1. Certifique-se de que o teste tenha sido parado.
2. Volte para o script clicando na aba do script **StoryManager** acima do editor do jogo.



Reabrindo o script

Se não estiver vendo a aba do editor de scripts, você poderá reabri-lo clicando duas vezes em **StoryManager** na janela do Explorer.

3. Abaixo de onde você digitou a pergunta, crie uma nova variável chamada `story`. Certifique-se de que o nome da variável esteja em letras **minúsculas**.

```
-- Codifique a história entre as linhas tracejadas
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")

local story
```

4. Para encontrar a primeira string, volte para a história original. Circule ou destaque tudo antes do primeiro placeholder. Se a sua variável estiver no meio de uma frase, não se preocupe, o resto pode ser adicionado mais tarde.

Placeholder original

Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago name1.

5. Faça com que a variável `story` armazene a string, como mostrado abaixo:

```
-- Codifique a história entre as linhas tracejadas
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")

local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande
mago "
```

Dicas para solucionar problemas Solução de problemas - For Loop

- Lembre-se que `local story` precisa estar em letras minúsculas pois outras partes do jogo estão procurando por uma variável com esse nome exato.

- O código mostrará apenas o que você mandar, então inclua um espaço no final para que as strings não sejam executadas juntas, como mostrado abaixo:

"Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago "

Incrementando a história

Una a história e a resposta

Em seguida, a primeira string da história precisa ser unida com a resposta do jogador.

A ação de unir coisas é chamada de **concatenação**. Para unir as duas strings, use ..

1. Na mesma linha da variável `story`, digite ..

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas
  -- =====

  local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome
favorito?")

  local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o
grande mago " ..
```

2. Ainda na mesma linha, digite o nome da variável que contém a resposta do jogador.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas
```

```
-- =====  
  
    local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome  
favorito?")  
  
    local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o  
grande mago " .. name1
```

Escreva a história e o teste

Agora que a história foi digitada, ela precisa ser mostrada aos jogadores.

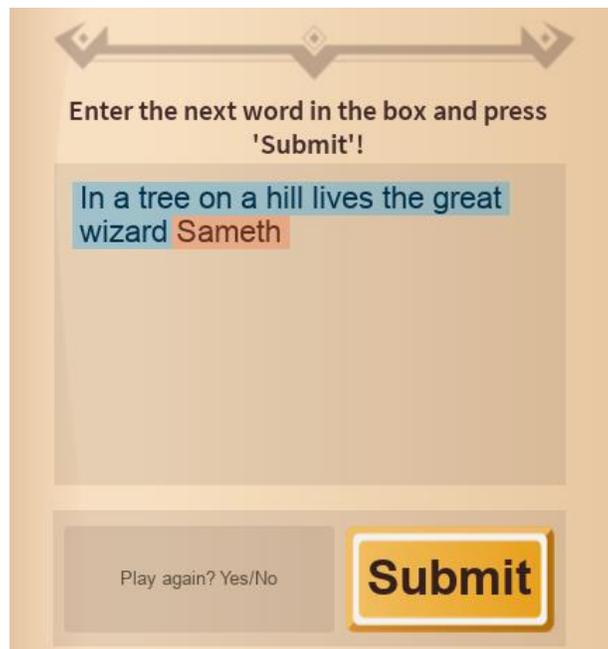
1. Debaixo da segunda linha tracejada, encontre `storyMaker:Write()`. Entre os `()`, digite a variável `story`. Isso diz ao programa para escrever a história no jogo.

```
while playing do  
    storyMaker:Reset()  
  
    -- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas  
    -- =====  
  
    local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome  
favorito?")  
  
    local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o  
grande mago " .. name1  
  
    -- =====  
  
    -- Adicione a variável story entre os parênteses abaixo  
    storyMaker:Write(story)
```

Verifique seu trabalho

Certifique-se de ter digitado `story` na linha `storyMaker:Write(story)` e de ter usado as letras maiúsculas exatamente como na caixa de código. Sem esse passo, a história não será exibida quando você fizer o teste.

2. **Teste** o jogo. Você deverá ver as duas strings unidas.



Dicas para solucionar problemas Solução de problemas - For Loop

Se a pergunta não estiver sendo feita, verifique se:

- A pergunta está entre aspas.

Se a história não estiver combinando, verifique se:

- A primeira parte da história está entre aspas.
- O nome da variável que contém as respostas do jogador corresponde exatamente. As letras maiúsculas são importantes!

- O nome da variável que contém as respostas do jogador **não** está entre aspas.

- As duas strings estão separadas por ..

Se você não consegue ver sua história:

- Certifique-se de que digitou a variável `story` dentro dos `()` em `storyMaker:Write()`

Termine sua frase

Para adicionar mais palavras ou pontuação à frase, adicione outra string.

1. Na mesma linha da variável `story`, adicione outro ..
2. Adicione outra string contendo o resto da frase, ou apenas pontuação. Não se esqueça de adicionar um espaço extra no final da frase.

```
-- =====  
  
local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")  
  
local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande  
mago " .. name1 .. ". "
```

Adicione uma segunda pergunta

Para fazer uma segunda pergunta, crie uma nova pergunta e continue adicionando à mesma variável que contém a história.

1. Decida qual palavra excluir na segunda frase da sua história.

Placeholder original

Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago name1.
Todas as manhãs, o mago adora comer uma tigela gigante de food1.

2. Abaixo da primeira variável, crie uma nova variável para atuar como um placeholder.

```
-- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")
local food1

local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande
mago " .. name1 .. ". "
```

Lembrete: Nomes das variáveis

Lembre-se de que os nomes das variáveis devem ser em letras minúsculas e não podem incluir espaços.

3. Use `storyMaker:GetInput("")` para fazer uma pergunta ao jogador e armazenar sua resposta.

```
-- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")
local food1 = storyMaker:GetInput("Qual é sua comida favorita?")
```

4. Na variável `story`, concatene a próxima string `story` usando `..`. Certifique-se de incluir um espaço no final da frase.

```
-- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")
local food1 = storyMaker:GetInput("Qual é sua comida favorita?")

local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande
mago " .. name1 .. ". " .. "Todas as manhãs, o mago adora comer
uma tigela gigante de "
```

5. Depois da nova string 'story', concatene a resposta para a segunda pergunta e termine com a pontuação.

```
-- Escreva o código da história entre as linhas tracejadas
-- =====

local name1 = storyMaker:GetInput("Qual é seu nome favorito?")
local food1 = storyMaker:GetInput("Qual é sua comida favorita?")

local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande
mago " .. name1 .. ". " .. "Todas as manhãs, o mago adora comer
uma tigela gigante de " .. food1 .. ". "
```

Finalizando a história

Continue incrementando o seu jogo adicionando mais variáveis, perguntas e concatenando strings.

1. Adicione mais linhas à sua história.
2. Teste o jogo toda vez que você adicionar um novo conjunto de variáveis e strings.

Dicas e truques

Use variáveis mais de uma vez

Variáveis podem ser usadas mais de uma vez. Basta usar a concatenação entre strings onde você deseja incluir a(s) palavra(s).

Código de exemplo
<pre>local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago " .. name1 .. ". " .. "Todas as manhãs, .. name1 .. " adora comer uma tigela gigante de " .. food1 .. ". "</pre>
Resultado
<pre>Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago Sameth. Todas as manhãs, Sameth adora comer uma tigela gigante de batatas.</pre>

Adicione quebras de linha

Quebras de linha podem ser adicionadas digitando `\n` em uma string.

Com uma quebra de linha

Código de exemplo
<pre>local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago " .. name1 .. ". " .. "\nTodas as manhãs, o mago adora comer uma tigela gigante de " .. food1 .. ". "</pre>
Resultado
<pre>Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago Sameth. Todas as manhãs, o mago adora comer uma tigela gigante de batatas.</pre>

Com duas quebras de linha

Código de exemplo
<pre>local story = "Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago " .. name1 .. ". " .. "\n\nTodas as manhãs, o mago adora comer uma tigela gigante de " .. food1 .. ". "</pre>
Resultado
<p>Em uma árvore no alto de uma colina vive o grande mago Sameth. Todas as manhãs, o mago adora comer uma tigela gigante de batatas.</p>



Aceite o desafio!

Teste seus conhecimentos e ganhe o último prêmio clicando no botão abaixo para abrir um jogo de perguntas e respostas do Roblox. Depois de ganhar seu prêmio, volte e clique no botão **Próximo** para aprender a concluir o Desafio do Criador.

[ACEITAR DESAFIO](#)

Concluindo o desafio

Parabéns, você acabou de concluir o último Desafio do Criador Roblox! Agora que você concluiu o jogo, aqui estão algumas ideias para aprimorar seu jogo e continuar aprendendo.

Compartilhe seu jogo

Até agora, todo o seu trabalho foi salvo na nuvem, onde só você pode vê-lo. No Roblox, todos podem compartilhar seu trabalho com seus amigos e o mundo!

[SAIBA COMO COMPARTILHAR](#)

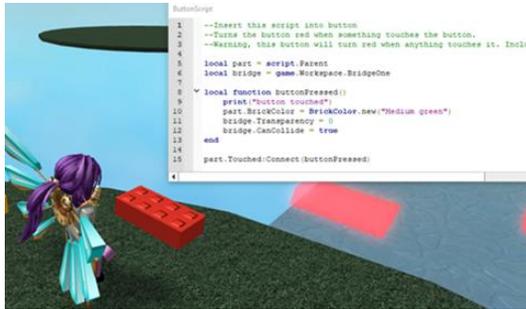
Incremente sua história

Embora você tenha concluído o desafio, sempre há mais coisas que você pode adicionar à história. Aqui estão algumas ideias:

- Adicione mais caracteres - Pense em mais um ou dois personagens para a sua história. Lembre-se de criar uma nova variável para cada personagem, como name2 ou name3.
- **Adicione mais linhas à história** - Escreva uma nova frase para sua história e escolha um objeto que você possa substituir.

Continue aprendendo

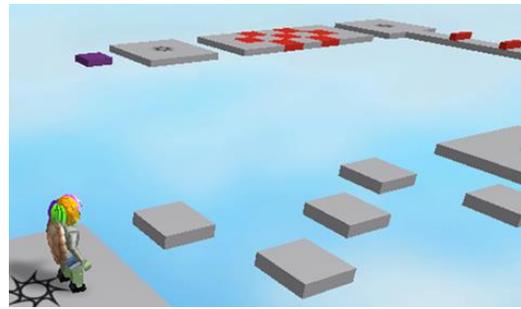
Quer aprender mais sobre como criar seus próprios jogos, como projetar uma pista de obstáculos ou codificar um reforço de velocidade? Confira essas lições na [Developer Hub](#), um site inteiro onde você pode encontrar tutoriais sobre como criar jogos no Roblox.



Lições de codificação

Aprenda mais sobre codificação nessas lições passo a passo.

[Ver](#)



Lições de construção

Construa e personalize um percurso de obstáculos.

[Ver](#)

These documents are licensed by Roblox Corporation under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#). Roblox, Powering Imagination, and Robux are trademarks of Roblox Corporation, registered in the United States and other countries. The Hour of Code™ is a nationwide initiative by [Computer Science Education Week](#) and [Code.org](#) to introduce millions of students to one hour of computer science and computer programming.