

Plano de Aula

ROBLOX

30 Horas (aulas de 1 hora)



AULA 1

Capítulo 1 - Conceitos Fundamentais

1. Introdução ao Roblox Studio
- 1.1. Criando uma Conta de Jogador
- 1.2. Baixando e Instalando o Roblox Studio

AULA 2

Capítulo 1 - Conceitos Fundamentais

- 1.3. Interface do Roblox Studio
- 1.3.1 Controles e Câmera

AULA 3

Capítulo 1 - Conceitos Fundamentais

- 1.4. Salvar Projeto e Publicar no Roblox
- 1.4.1. Salvar
- 1.4.2. Salvar como Arquivo
- 1.4.3. Publicar no Roblox

AULA 4

Capítulo 2 - Modelagem de Terreno

- 2.1. Guia Criar
- 2.2. Guia Editar

AULA 5

Capítulo 3 - Criação e Exclusão de Partes

- 3.1. Ferramentas de Modelagem

AULA 6

Capítulo 3 - Criação e Exclusão de Partes

- 3.2. Cores
- 3.3. Gerenciador de Materiais

AULA 7

Capítulo 4 - Adição e Edição de Objetos

- 4.1. Janelas e Caixa de Ferramentas
- 4.2. Local de Spawn e Baseplate

AULA 8

Capítulo 4 - Adição e Edição de Objetos

- 4.2.1. SpawnLocation
- 4.2.2. Baseplate
- 4.3. Grade
- 4.4. Objetos Interativos

AULA 9

Capítulo 4 - Adição e Edição de Objetos

- 4.5. Itens
- 4.5.1. Criação de Itens
- 4.6. Corte de Blocos

AULA 10

Capítulo 5 - Criação de História

- 5.1. Primeira Criação de História

AULA 11

Capítulo 6 - Edição de Jogabilidade

- 6.1. Criação de Equipes
- 6.1.2. Cores de Equipe

AULA 12

Capítulo 6 - Edição de Jogabilidade

- 6.2. Ponto de Verificação
- 6.3. Iluminação

AULA 13

Capítulo 6 - Edição de Jogabilidade

- 6.4. Efeitos
- 6.5. Adicionar Imagens em Blocos

AULA 14

Capítulo 6 - Edição de Jogabilidade

- 6.6. Segunda Criação de História

AULA 15

Capítulo 7 - O que é Programação?

- 7.1. Lua: A Linguagem do Roblox
- 7.1.1. Prática Faz a Perfeição!
- 7.2. Introdução ao Script
- 7.2.1. Ferramenta Script
- 7.1.2. Lógica de Programação

AULA 16

Capítulo 8 - Scripts para Blocos

- 8.1. Scripts Para Obby
- 8.1.1. Lava
- 8.1.2. Pisca-Pisca
- 8.1.3. Sumir bloco

AULA 17

Capítulo 8 - Scripts para Blocos

- 8.2. Script Teletransporte
- 8.2.1. Script
- 8.2.2. BoolValue

AULA 18

Capítulo 8 - Scripts para Blocos

- 8.3. Terceira Criação de História

AULA 19

Capítulo 9 - Interação com Blocos

- 9.1. Porta
- 9.1.1. ProximityPrompt
- 9.1.2. Script

AULA 20

Capítulo 9 - Interação com Blocos

- 9.2. Criando um Giver
- 9.2.1. Inserindo Objetos
- 9.2.2. Script

AULA 21

Capítulo 9 - Interação com Blocos

- 9.3. Quarta Criação de História

AULA 22

Capítulo 10 - Plugin

- 10.1. Plugins Úteis

AULA 23

Capítulo 11 - Scripts de Dano

- 11.1. Script Killer
 - 11.1.1. Inserindo Rig
 - 11.1.2. Script

AULA 24

Capítulo 11 - Scripts de Dano

- 11.2. Dano de Queda
 - 11.2.1. Script
 - 11.2.2. Configurações e Valores
 - 11.2.3. Valor DamageHeight
 - 11.2.4. Valor LethalHeight

AULA 25

Capítulo 11 - Scripts de Dano

- 11.3. Quinta Criação de História

AULA 26

Capítulo 12 - Message Box

- 12.1. Tela de Carregamento
 - 12.1.1. Inserindo Arquivos
 - 12.1.2. Mudando o Texto
 - 12.1.3. Configurando Frame
 - 12.1.4. Configurando TextLabel

AULA 27

Capítulo 12 - Message Box

- 12.1.5. LocalScript
- 12.1.6. Script
- 12.2. Trigger de Texto
 - 12.2.1. Inserindo Arquivos
 - 12.2.2. Formatando Fundo

AULA 28

Capítulo 12 - Message Box

- 12.2.3. Formatando Texto
- 12.2.4. Trigger e Script

AULA 29

Capítulo 12 - Message Box

12.3. Sexta Criação de História

AULA 30

Capítulo 13 - Projeto de Criação Final