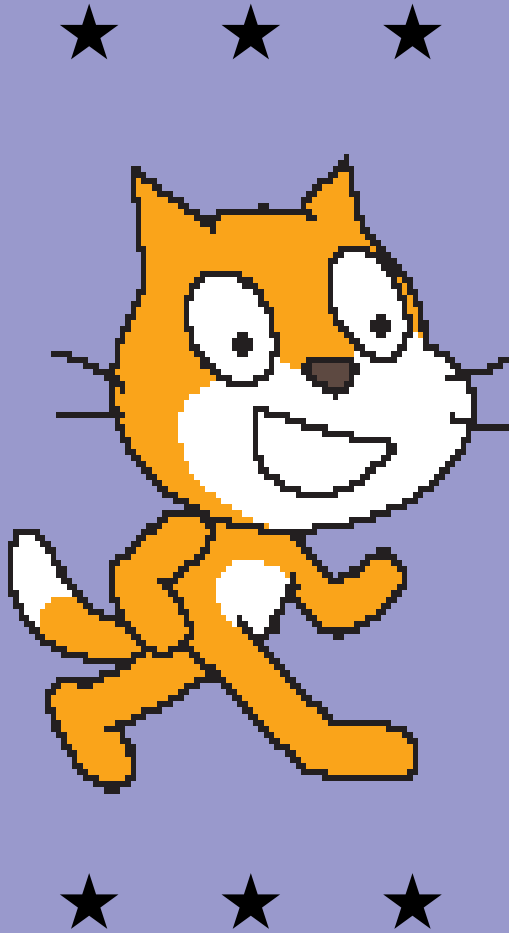
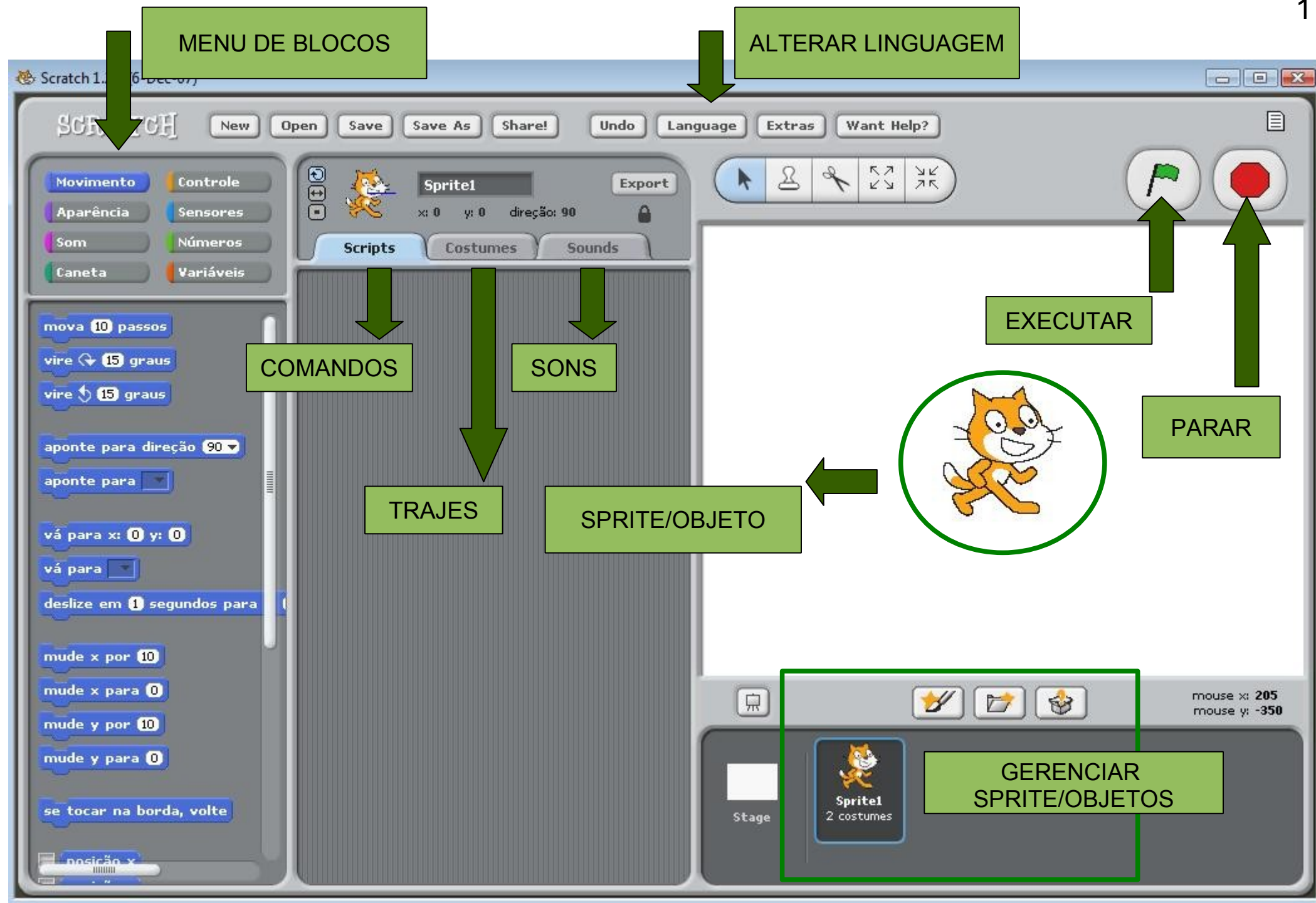


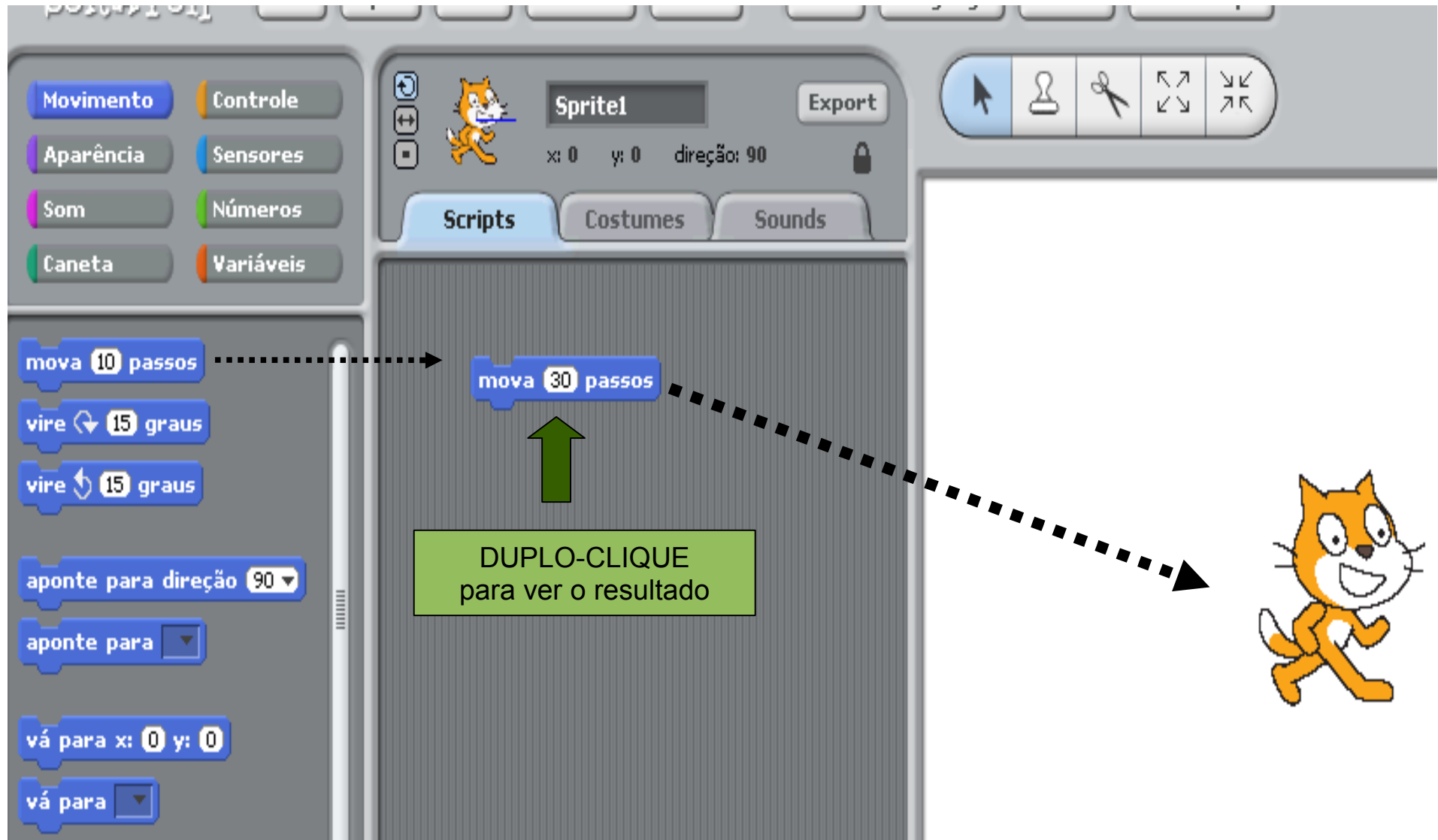
PROGRAM

ACAO

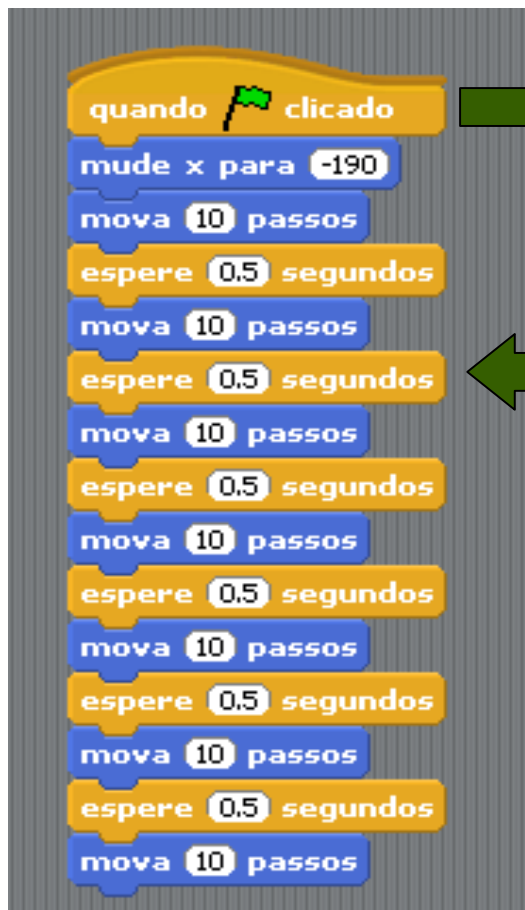


SCRATCH





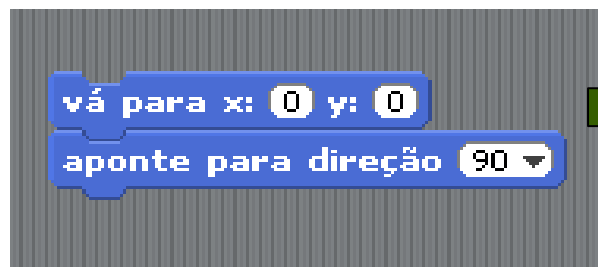




Esse bloco permite a ativação do bloco de comandos através da bandeira verde. O término da execução do bloco poderá ser ativado pelo símbolo parar (vermelho)



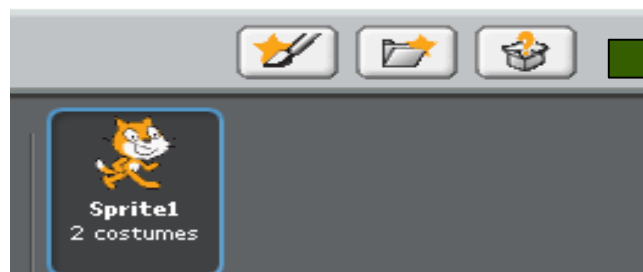
RECURSO COPIAR: botão direito do mouse sobre o bloco desejado.



Voltar para posição inicial.



Visualizar a posição e a orientação do sprite no palco.



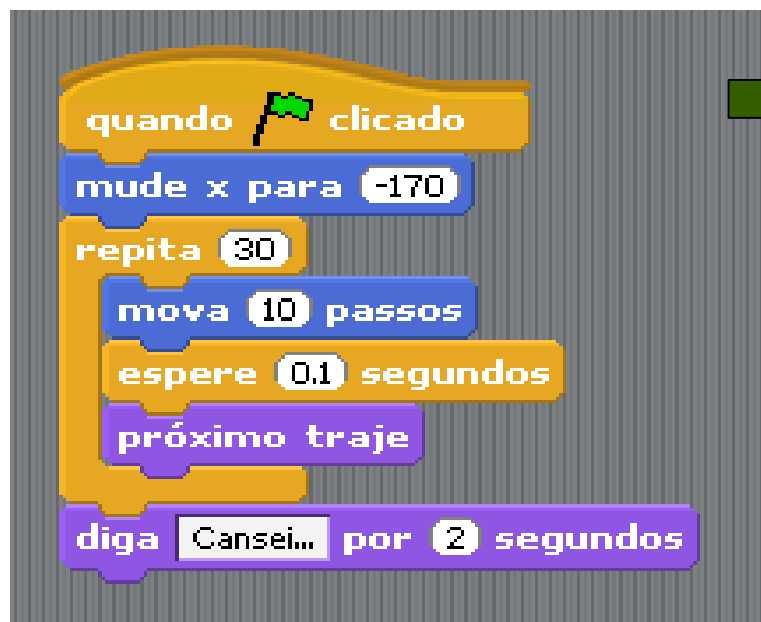
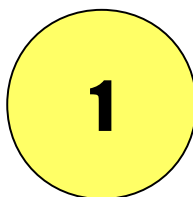
Desenhar, abrir ou receber um sprite surpresa.

D  
I  
C  
A  
S

**LEMBRETES**



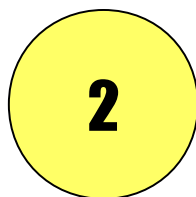

SONS



DIFERENTES TRAJES  
DIZER ALGUMA COISA



Cansei...



### Como fazer:

- 1 – Delete o sprite padrão;
- 2 – Insira o sprite bat1-a;
- 3 – Em trajes (costumes), insira um segundo traje para o mesmo sprite. Para isso, clique na guia Costumes, New Costume, Import.
- 4 – Insira o sprite bat1-b.

```

mova 20 passos
toque o tambor 48 ▼ por 0.25

```



Para escolher vários sons de tambor mudando o número. Pode também alterar a duração do som.

3

```

sempre
  mova 10 passos
  toque o tambor 48 ▼ por 0.25
  mova -10 passos
  toque o tambor 61 ▼ por 0.25

```



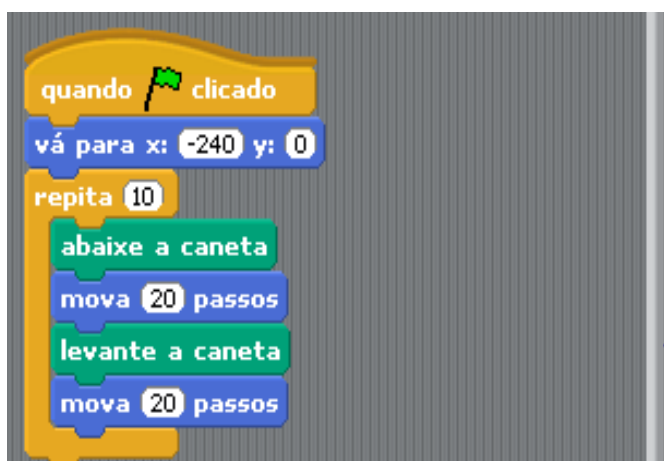
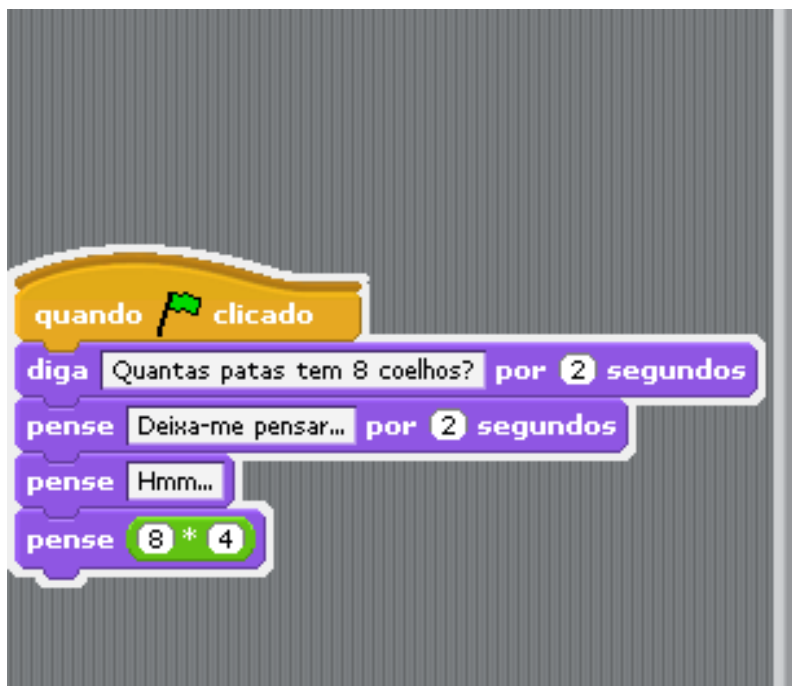
Use para interromper o botão para PARAR



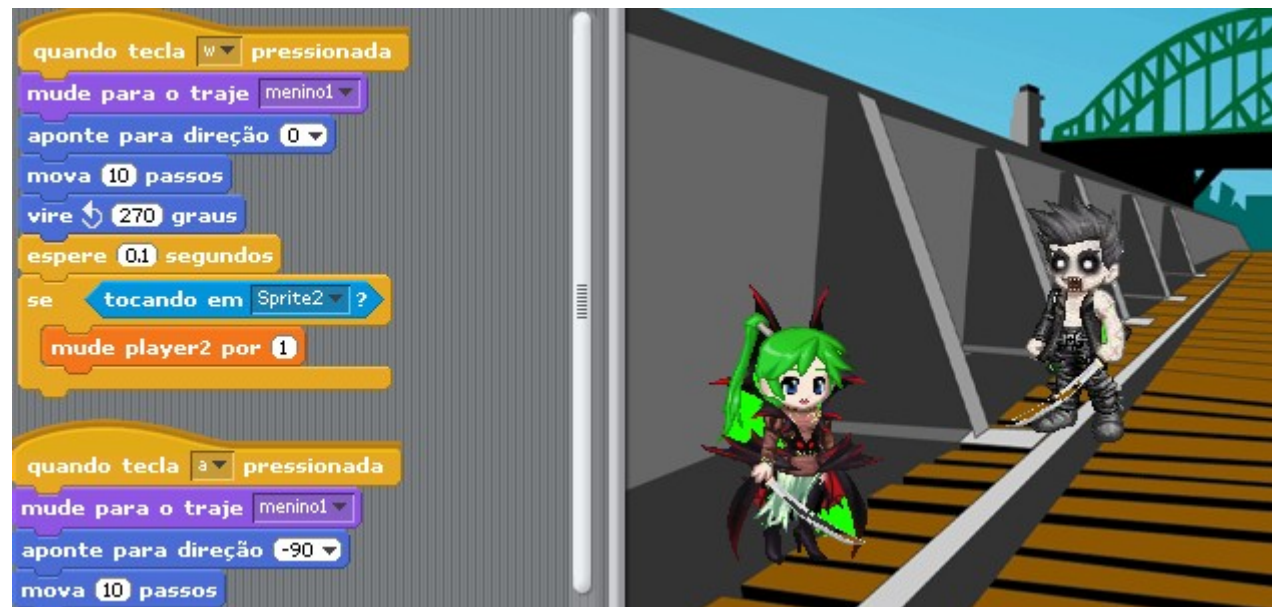
4

EXEMPLOS

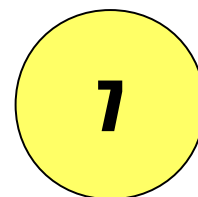




1. Elabore um programa que construa um quadrado de comprimento 200 passos.
2. Altere o programa criado no exercício 1 para que o quadrado seja construído utilizando uma estrutura de repetição.
3. Abra o arquivo chamado Desafio1. Esse programa move um objeto através das setas direcionais direita e esquerda. Tendo por base esse exemplo construa um pequeno jogo, com dois objetos que se movimentam através de um conjunto de teclas distintas. Não deixe de alterar o fundo do palco e inserir uma música.

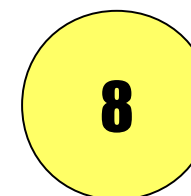


**LEMBRETES**

EXEMPLOS





1. Construa um programa que indique a classe eleitoral de uma pessoa (eleitor facultativo, eleitor obrigatório, não eleitor).
2. Construa um programa que ordene três números fornecidos pelo usuário.
3. Você e seus colegas precisam usar o elevador no prédio XYZ. No entanto, o peso máximo permitido é 150Kg. Construa um programa que receba os pesos e apresente se vocês podem ou não entrar juntos no elevador.
4. Construa um programa que leia as quatro notas bimestrais de um aluno e informe sua média final.

1. Abra o arquivo chamado DESAFIO 2. Esse arquivo gera três valores automaticamente. Tendo por base esse código construa um jogo onde o programa gera automaticamente 3 valores e o jogador precisa acertar a soma deles. Procure usar efeitos gráficos para animar seu jogo.



1. DESAFIO 3: Elabore um jogo onde o computador sorteia um número de 1 a 100 e o jogador precisa acertar qual foi esse número. A cada tentativa do jogador, o jogo deve informar se ele acertou ou se o número indicado é maior ou menor que o escolhido pelo computador. O jogador terá 3 chances para acertar o número.

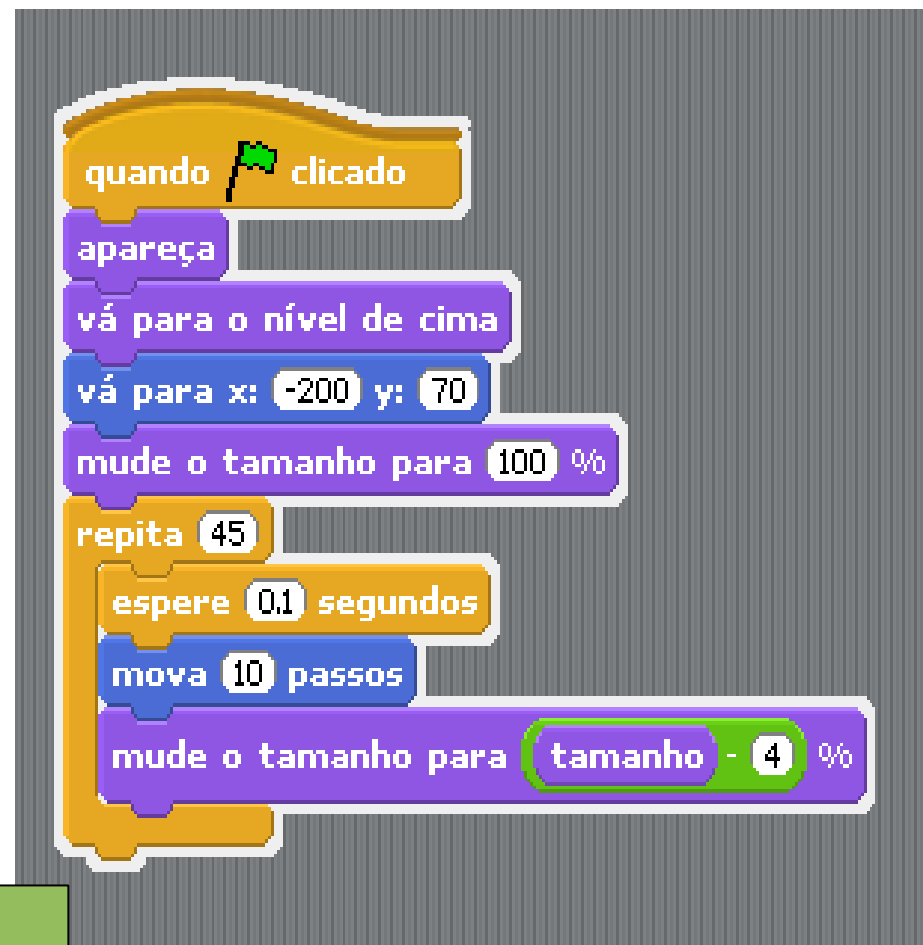
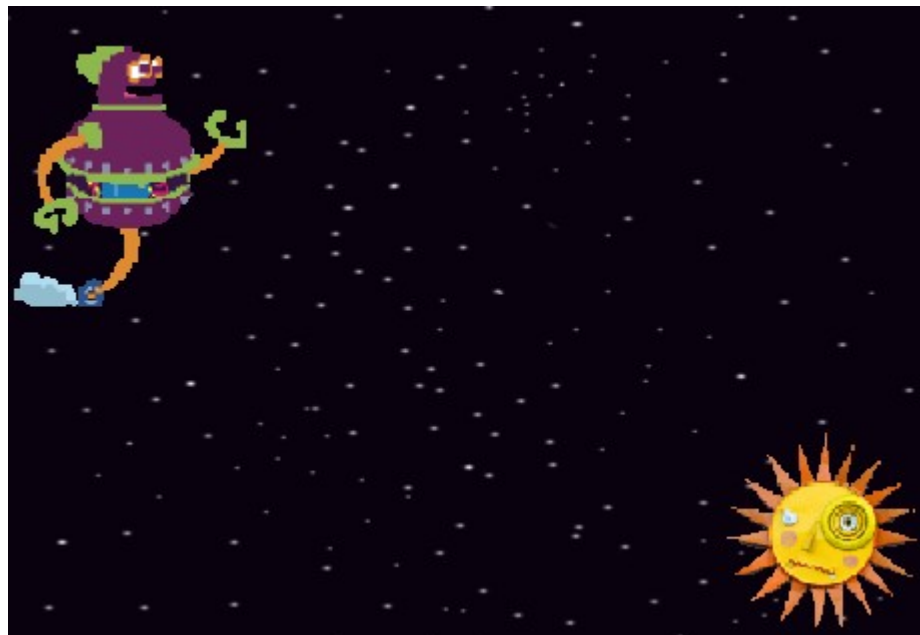




**LEMBRETES**


# Perspectiva

D  
I  
C  
A  
S

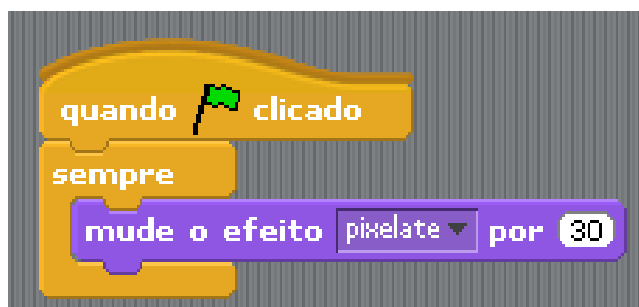


Script do robô

# Efeitos sobre Sprite



D  
I  
C  
A  
S



# Efeitos sobre Sprite

D  
I  
C  
A  
S

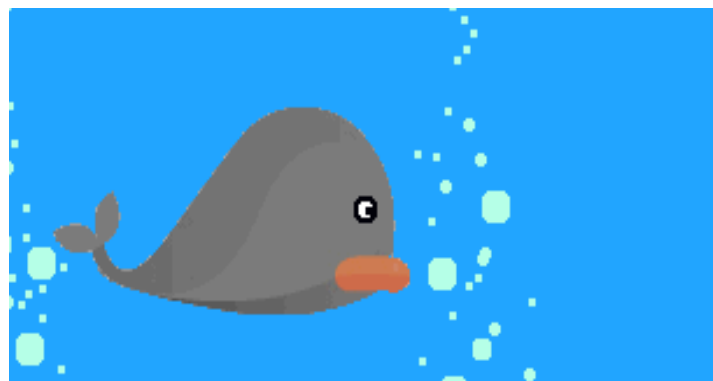
```

quando clicado
  apareça
  vá para x: -200 y: 0
  repita 45
    mova 10 passos
    espere 0.1 segundos
    próximo traje
  desapareça
  
```



```

quando clicado
  sempre
    mova 10 passos
    espere 0.2 segundos
    se tocar na borda, volte
  
```



**LEMBRETES**


# Referências

- MIT (2008): Getting Stardet with Scratch. Disponível em: <http://scratch.mit.edu>. (Acessado em agosto de 2008).
- CRISTOVAO, H. M. (2008 b): Roteiros de exercícios para o Scratch. FAESA – Unidade de Computação e Sistemas. Material disponibilizado em: <http://algoritmo.wikidot.com/>. (Acessado em agosto de 2008).