

OFICINA – APP INVENTOR

AULA 1 – INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO

- APRESENTAÇÃO DA PLATAFORMA CODE



ACESSE: <https://code.org/>

CLIQUE EM: ENTRAR



SELECIONE UMA DAS OPÇÕES PARA CRIAR SUA CONTA



The screenshot shows the login page for Studio Code. The browser address bar displays 'studio.code.org/users/sign_in'. The page has a teal header with navigation links: 'Catálogo de Cursos', 'Projetos', and 'Sobre'. The main heading is 'Já tens uma conta? Inicia sessão'. There are two input fields: 'Nome utilizador ou e-mail' and 'Palavra-passe'. Below the password field is a link 'Esqueceste-te da palavra-passe?' and a yellow 'Iniciar sessão' button. A blue 'Criar uma conta' button is also present. To the right, there is a section for 'Inserir o teu código de secção de 6 letras' with a 'Código (ABCDEF)' input and a 'Go' button. Below this are three social login buttons: 'Continuar com Google' (red), 'Continuar com Facebook' (blue), and 'Continuar com Microsoft' (blue). A small 'OU' separator is between the password field and the social buttons. At the bottom, there is a link: 'Queres experimentar programar sem teres de criar uma conta?'.

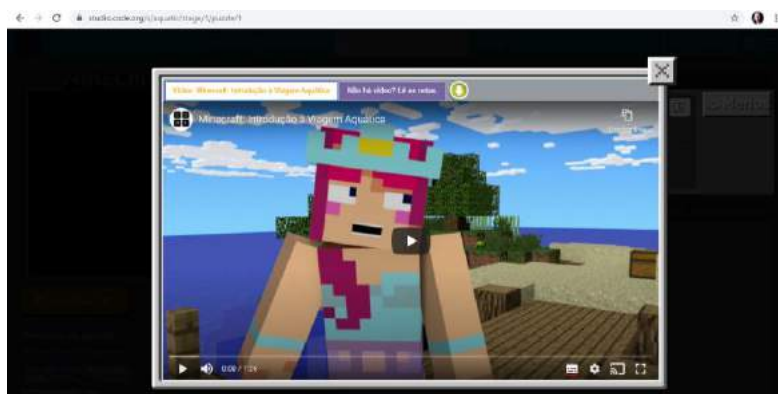
ACESSE A ATIVIDADE CLICANDO NO LINK ABAIXO:

<https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/1>

ATIVIDADE MINECRAFT – VIAGEM AQUÁTICA

Use sua criatividade e habilidade de resolver problemas para explorar e construir mundos submarinos usando código

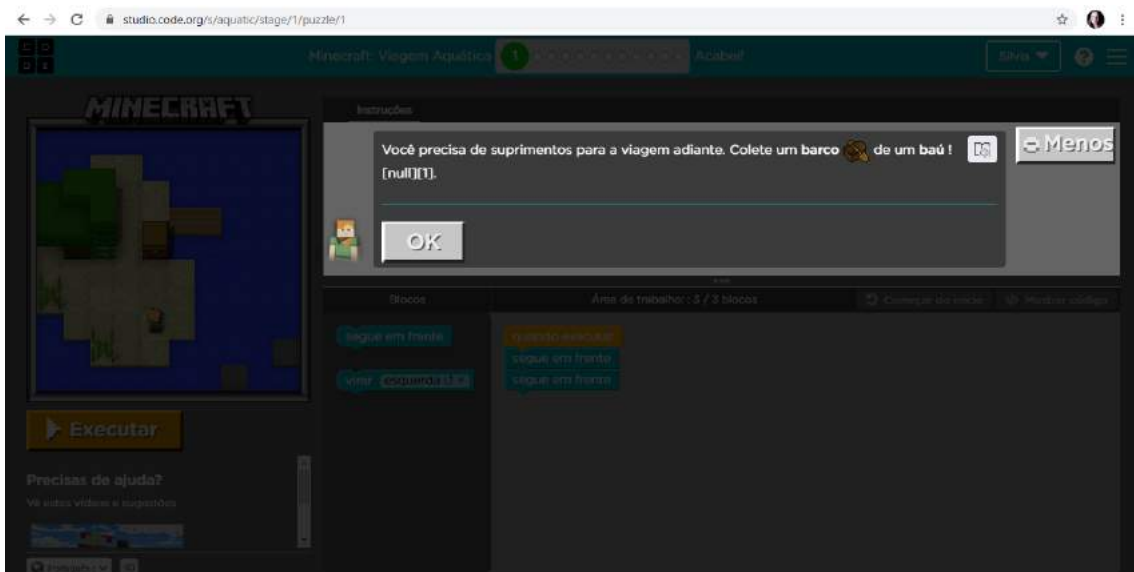
ASSISTA A ANIMAÇÃO PARA COMPREENDER OS COMANDOS QUE SERÃO UTILIZADOS



SELECIONE O PERSONAGEM:



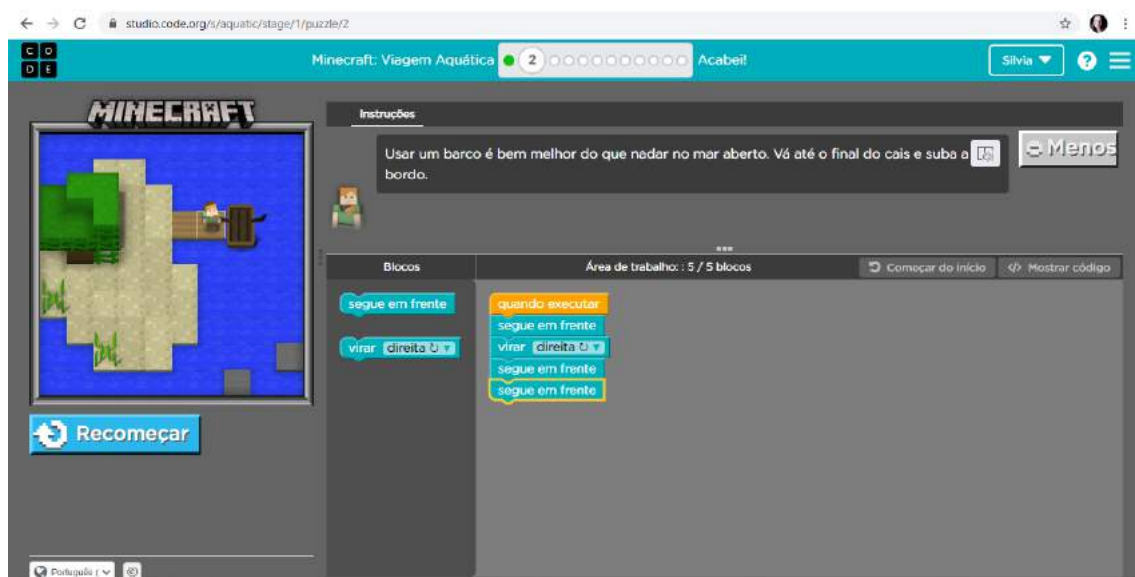
SIGA AS INSTRUÇÕES:



ETAPA 1 – ARRASTE OS COMANDOS QUE ESTÃO EM BLOCOS PARA A ÁREA DE TRABALHO SEGUINDO AS INSTRUÇÕES DO JOGO. EXEMPLO:

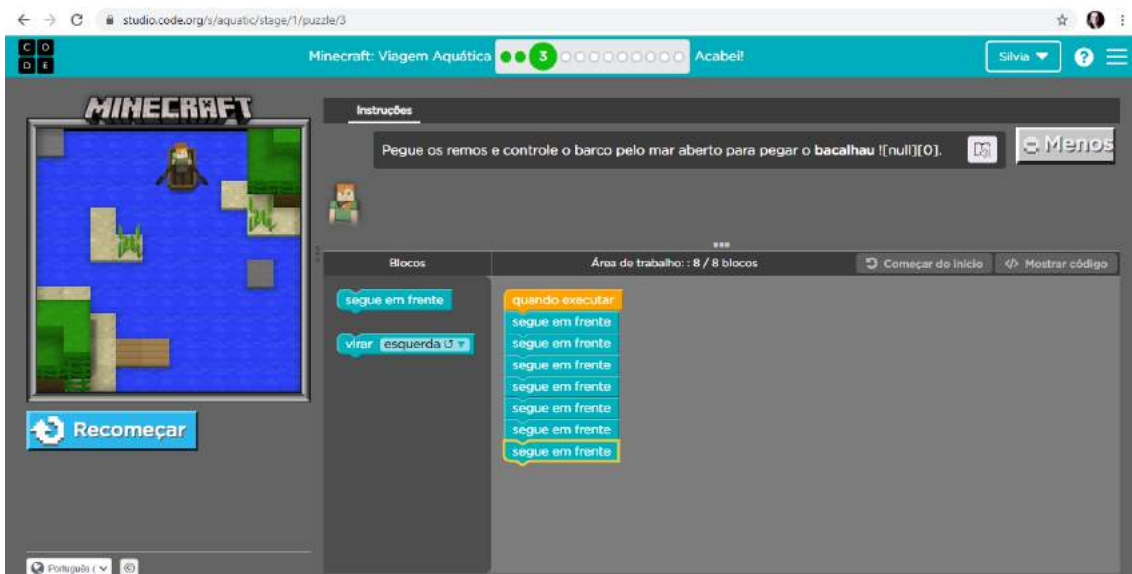


ETAPA 2:

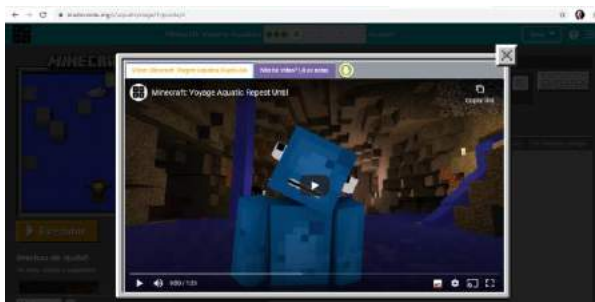




ETAPA 3:



ASSISTA A ANIMAÇÃO PARA COMPREENDER MELHOR OS PRÓXIMOS COMANDOS QUE SERÃO UTILIZADOS.



ETAPA 4:

The screenshot shows the Scratch interface for the 'Minecraft: Viagem Aquática' stage 4. The top bar indicates the stage number '4' and the goal 'Acabei!'. The 'Instruções' panel contains the text: 'Use o bacalhau para alimentar o golfinho! Use um bloco de repetição para atravessar o oceano mais rápido.' The 'Blocos' panel shows three blocks: 'segue em frente', 'virar esquerda', and 'repetir até ao objetivo'. The 'Área de trabalho' panel shows a script starting with 'quando executar', followed by a 'repetir até ao objetivo' loop containing a 'segue em frente' block. A 'Recomeçar' button is visible below the stage preview.

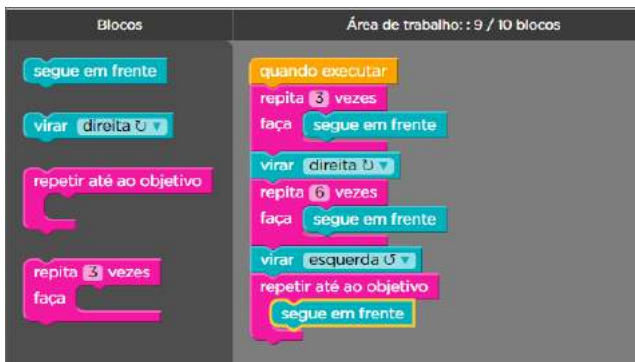
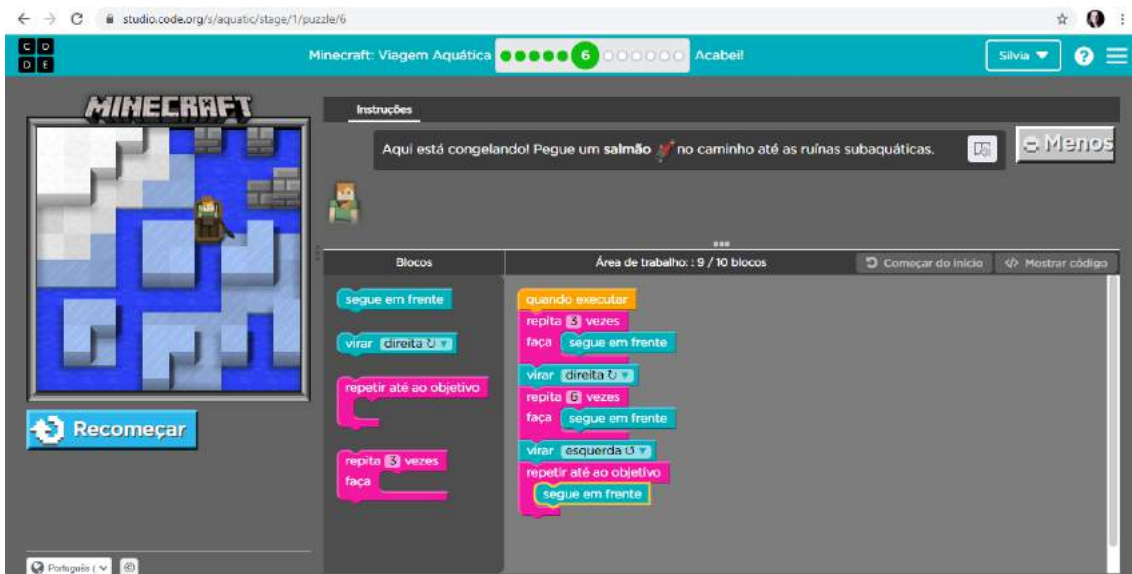
This close-up view shows the 'Blocos' palette on the left with three blocks: 'segue em frente', 'virar esquerda', and 'repetir até ao objetivo'. The 'Área de trabalho' on the right shows a script with a 'quando executar' block, a 'repetir até ao objetivo' loop, and a 'segue em frente' block inside the loop. The workspace title is 'Área de trabalho: : 3 / 3 blocos'.

ETAPA 5

The screenshot shows the Scratch interface for the 'Minecraft: Viagem Aquática' stage 5. The top bar indicates the stage number '5' and the goal 'Acabei!'. The 'Instruções' panel contains the text: 'Há uma concha de náutilo escondida em algum lugar. Explore o naufrágio para encontrar o baú.' The 'Blocos' panel shows three blocks: 'segue em frente', 'virar direita', and 'repetir até ao objetivo'. The 'Área de trabalho' panel shows a script starting with 'quando executar', followed by a 'repetir até ao objetivo' loop containing 'virar direita', 'segue em frente', and 'segue em frente' blocks. A 'Recomeçar' button is visible below the stage preview.



ETAPA 6



ASSISTA A ANIMAÇÃO PARA COMPREENDER MELHOR OS PRÓXIMOS COMANDOS QUE SERÃO UTILIZADOS.



ETAPA 7

studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/7

Minecraft: Viagem Aquática Acabei!

Instruções

Você encontrou as ruínas subaquáticas. No arenito, procure um baú que contém tesouro de prisma...

Blocos

- segue em frente
- virar direita
- repetir até ao objetivo
- se o caminho seguir para a direita

Área de trabalho : 6 / 7 blocos

- quando executar
- repetir até ao objetivo
- segue em frente
- se o caminho seguir para a direita
- virar direita
- segue em frente

Executar

Precisas de ajuda? Vê estes vídeos e sugestões

Blocos

- segue em frente
- virar direita
- repetir até ao objetivo
- se o caminho seguir para a direita

Área de trabalho : 6 / 7 blocos

- quando executar
- repetir até ao objetivo
- segue em frente
- se o caminho seguir para a direita
- virar direita
- segue em frente

ETAPA 8

studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/8

Minecraft: Viagem Aquática Acabei!

Instruções

Primeiro icebergs, e agora lava? Sobreviva nesta ilha vulcânica e encontre o salmão no recife de coral.

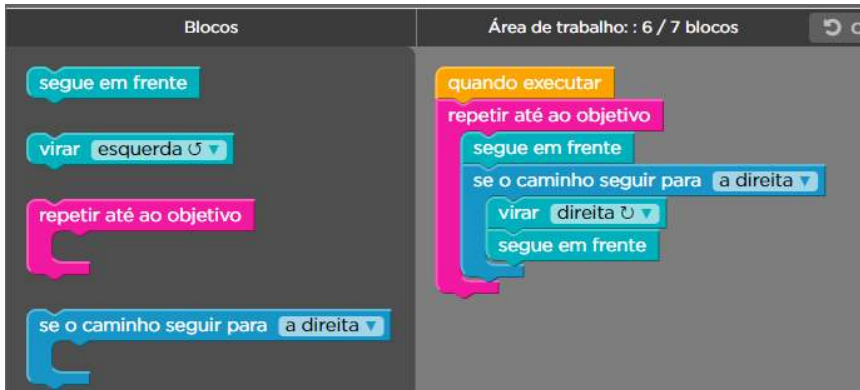
Blocos

- segue em frente
- virar esquerda
- repetir até ao objetivo
- se o caminho seguir para a direita

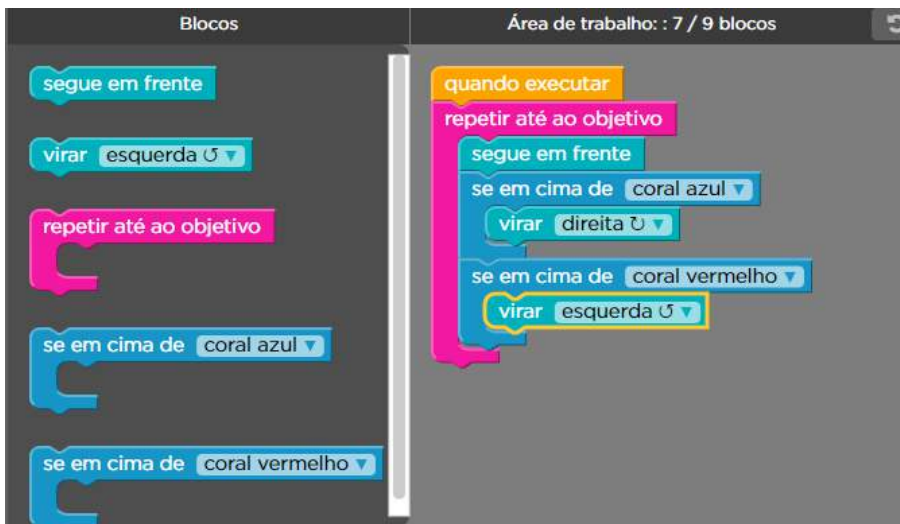
Área de trabalho : 6 / 7 blocos

- quando executar
- repetir até ao objetivo
- segue em frente
- se o caminho seguir para a direita
- virar direita
- segue em frente

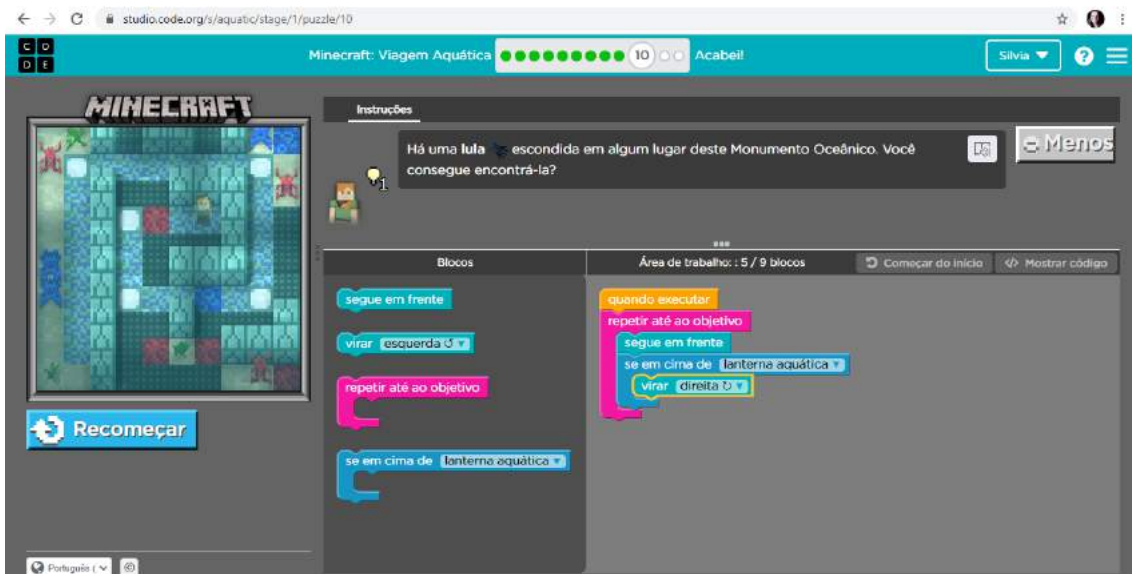
Recomeçar

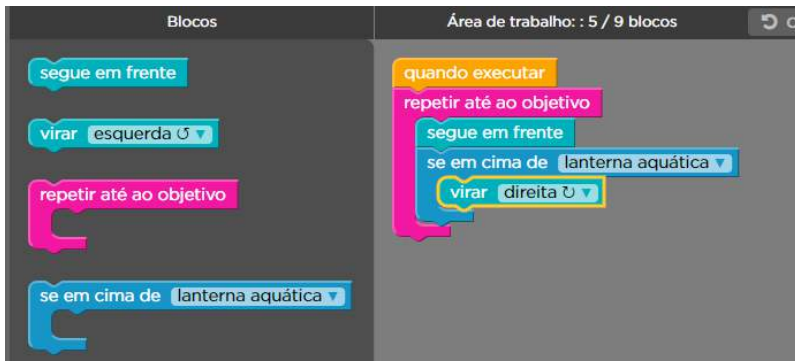


ETAPA 9

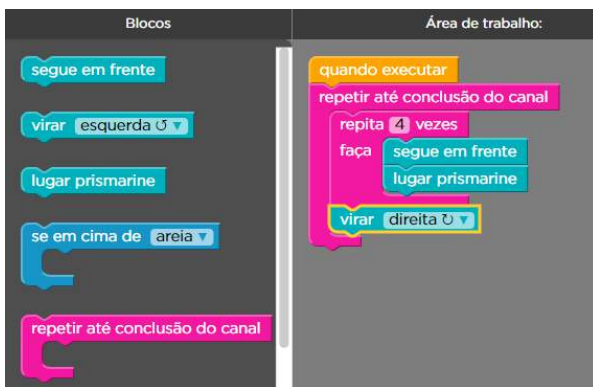
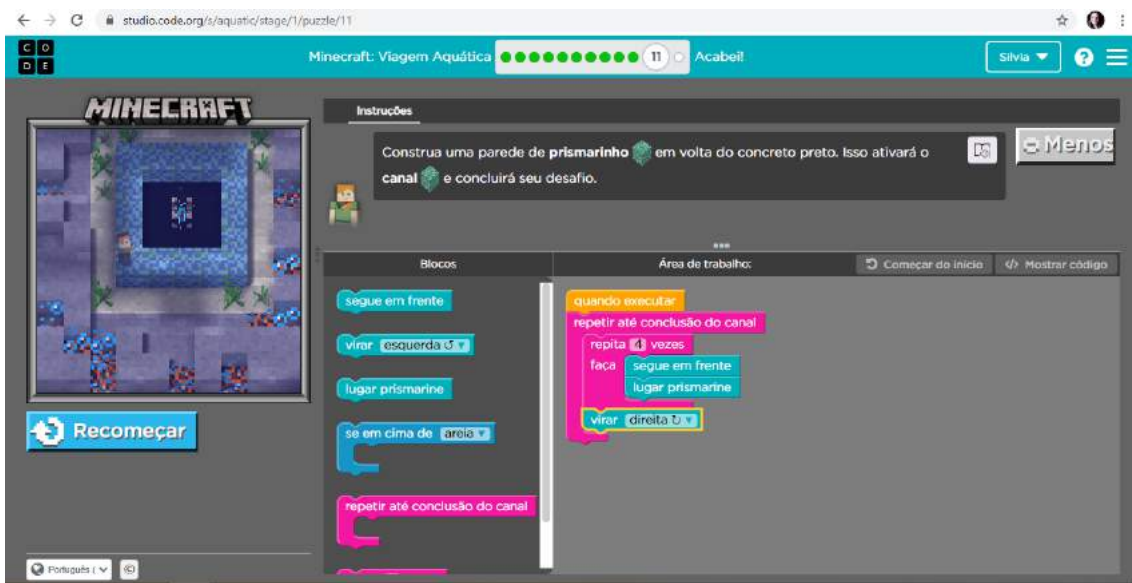


ETAPA 10





ETAPA 11

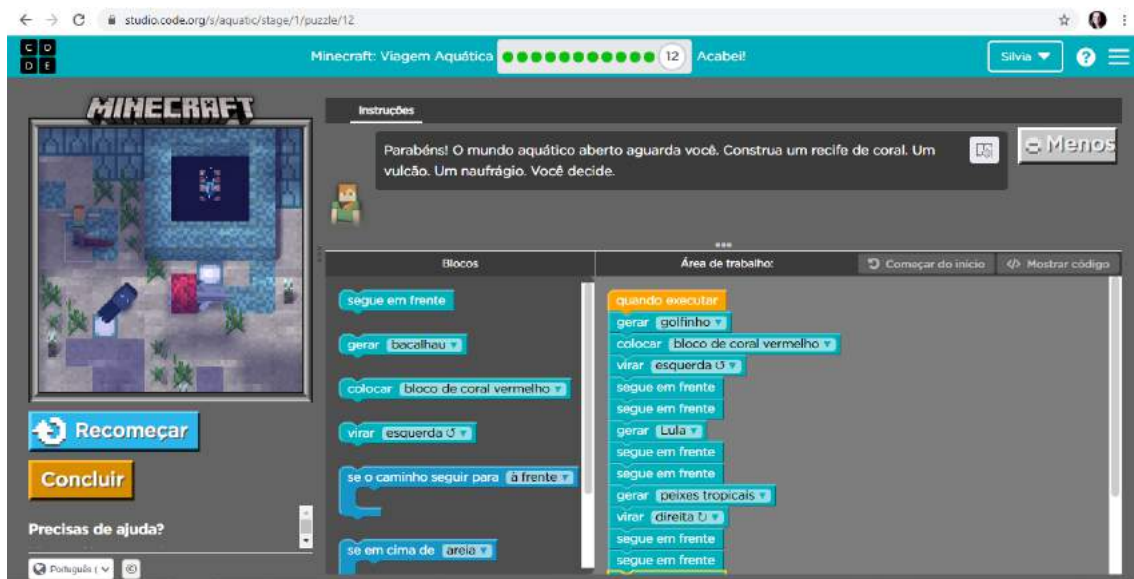


ASSISTA A ANIMAÇÃO PARA COMPREENDER MELHOR OS PRÓXIMOS COMANDOS QUE SERÃO UTILIZADOS.

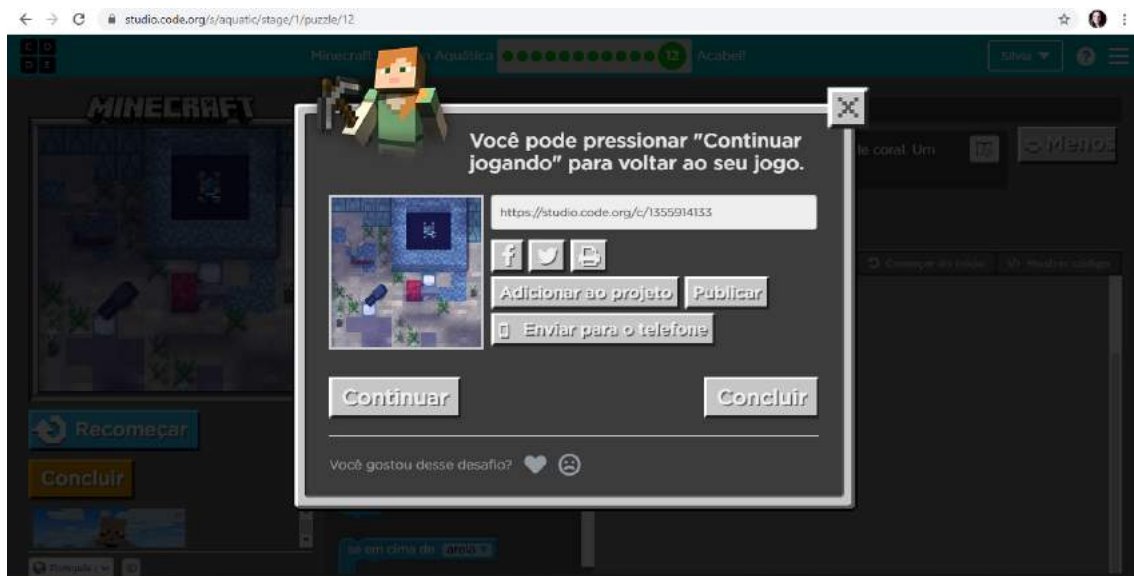


ETAPA 12

USE SUA IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE E CONSTRUA UM RECIFE DE CORAIS.
EXEMPLO:



AO FINALIZAR, CLIQUE EM CONCLUIR



PARABÉNS! VOCÊ CONCLUIU TODAS AS ETAPAS
VOCÊ RECEBERÁ O SEU CERTIFICADO DE CONCLUSÃO
DIGITE SEU NOME COMPLETO E CLIQUE EM ENVIAR



CLIQUE EM IMPRIMIR

CLIQUE COM O BOTÃO DIREITO DO MOUSE SOBRE A IMAGEM – SALVAR IMAGEM COMO – SALVE SEU CERTIFICADO

