

OFICINA – APP INVENTOR

AULA 2 – PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS - SCRATCH

- APRESENTAÇÃO DA PLATAFORMA SCRATCH

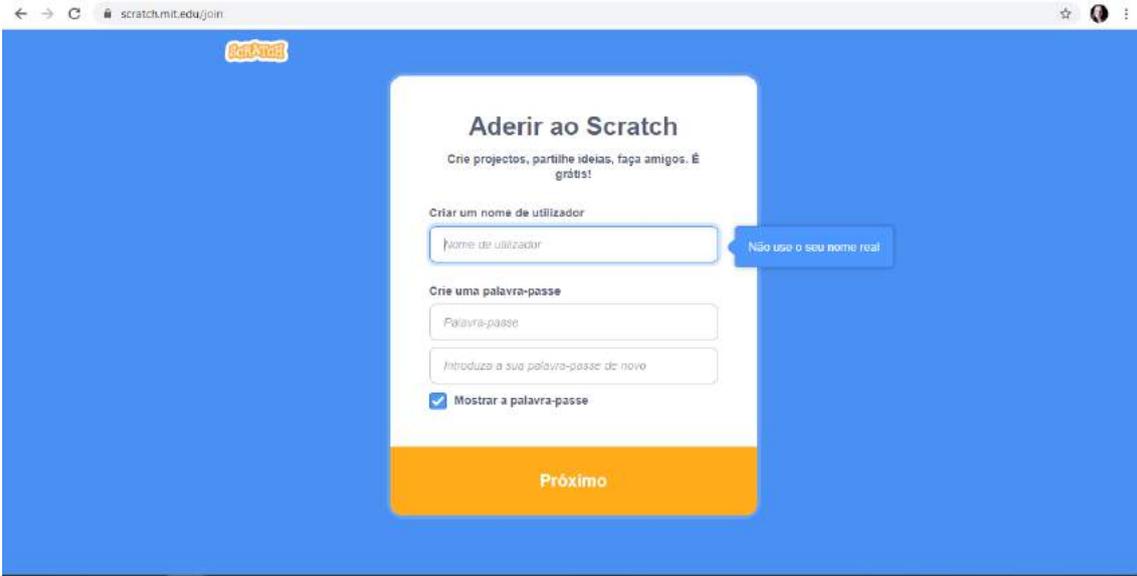


ACESSE: <https://scratch.mit.edu/>

CLIQUE EM: ADERIR AO SCRATCH



SIGA AS ORIENTAÇÕES PARA CRIAR SUA CONTA



The image shows the Scratch registration page. At the top, the URL is scratch.mit.edu/join. The page has a blue background with a white registration form in the center. The form is titled "Aderir ao Scratch" and includes the text "Crie projectos, partilhe ideias, faça amigos. É grátis!". Below this, there are three sections: "Criar um nome de utilizador" with a text input field and a tooltip that says "Não use o seu nome real"; "Criar uma palavra-passe" with two text input fields (one for the password and one for re-entering it) and a checked checkbox labeled "Mostrar a palavra-passe"; and a large orange button at the bottom labeled "Próximo".

ACESSE A ATIVIDADE BASQUETEBOL CLICANDO NO LINK ABAIXO:

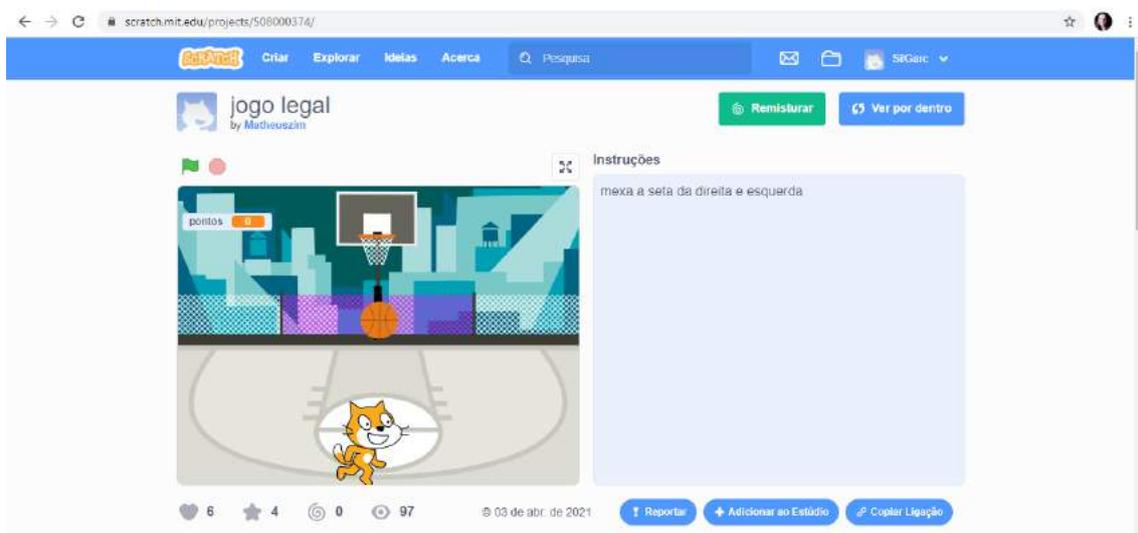
<https://scratch.mit.edu/projects/508000374/>

Para jogar clique na bandeirinha 

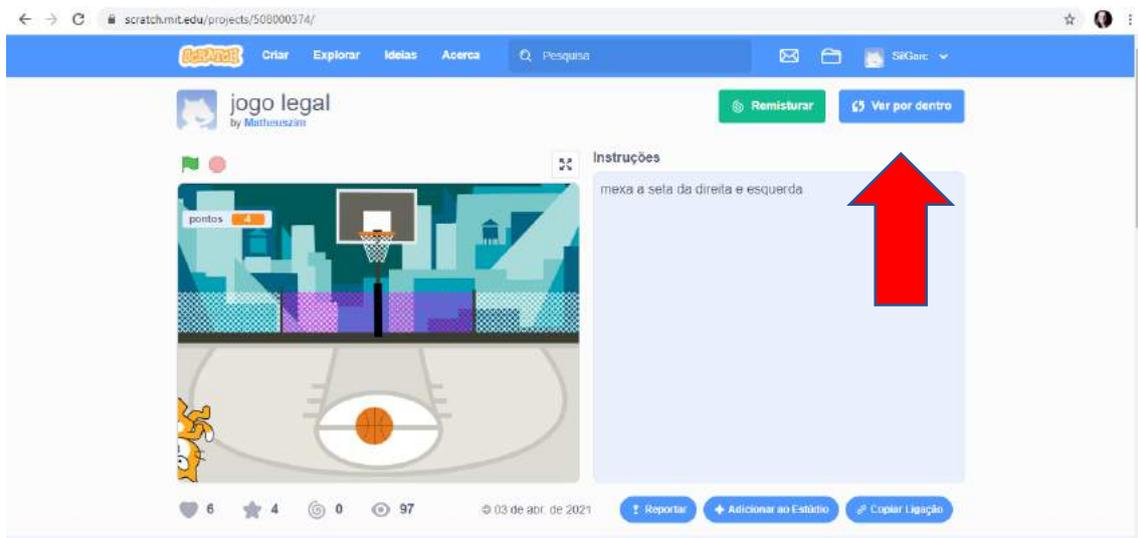
Utilize as setas para movimentar o personagem

Se atente a sua Pontuação

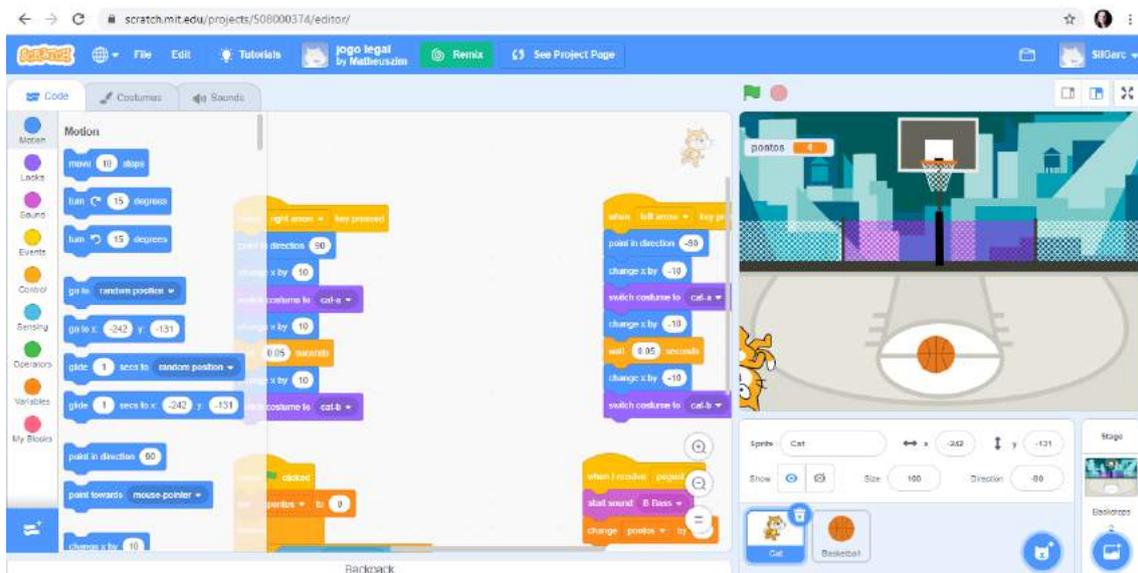
Para parar o jogo basta clicar no ícone de parada 



PARA VISUALIZAR O CÓDIGO UTILIZADO CLIQUE EM: VER POR DENTRO



O CÓDIGO UTILIZADO SERÁ EXIBIDO, IREMOS REPLICÁ-LO.

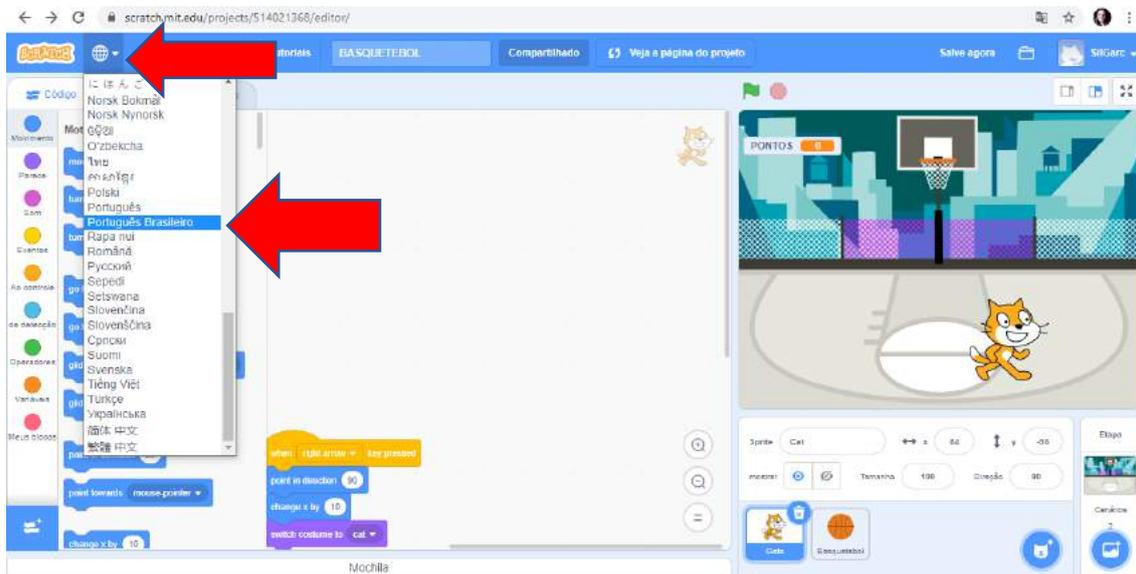


ACESSE E CLIQUE EM CRIAR:

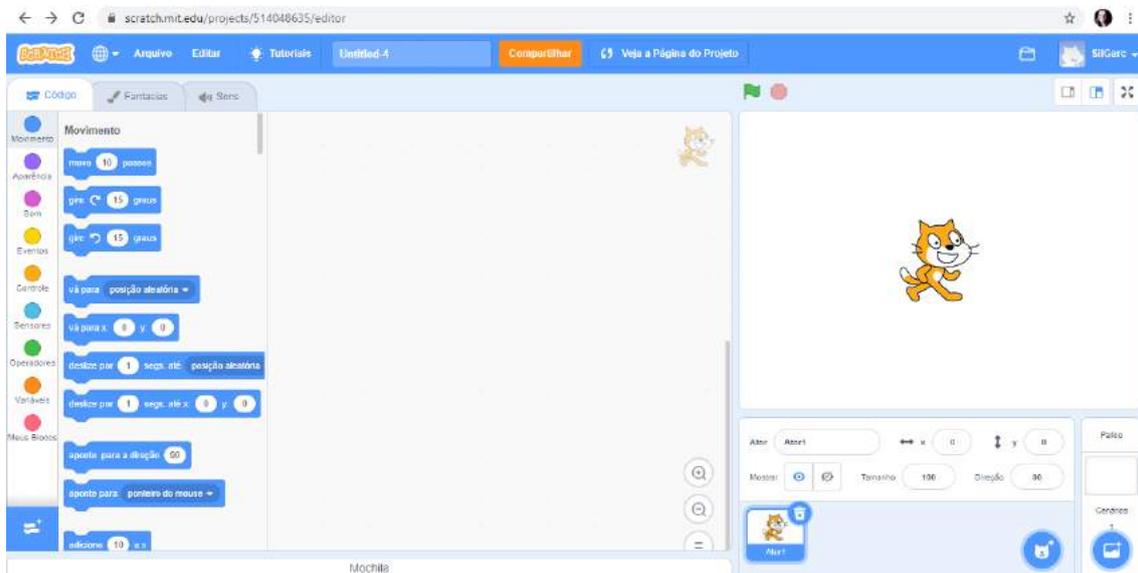
<https://scratch.mit.edu/>



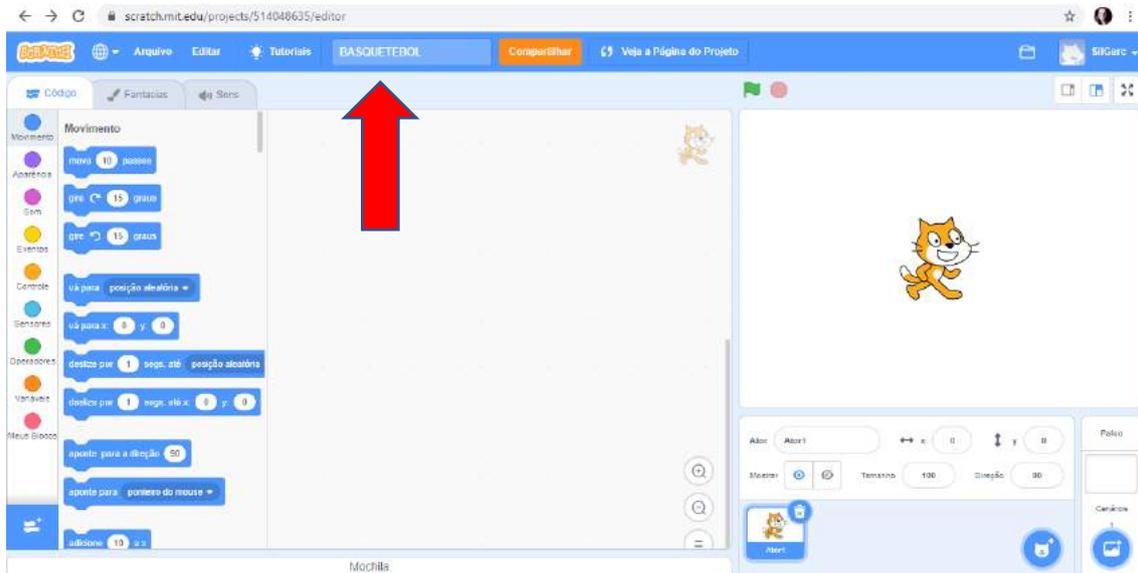
CONFIGURE O IDIOMA PARA PORTUGUÊS BRASILEIRO



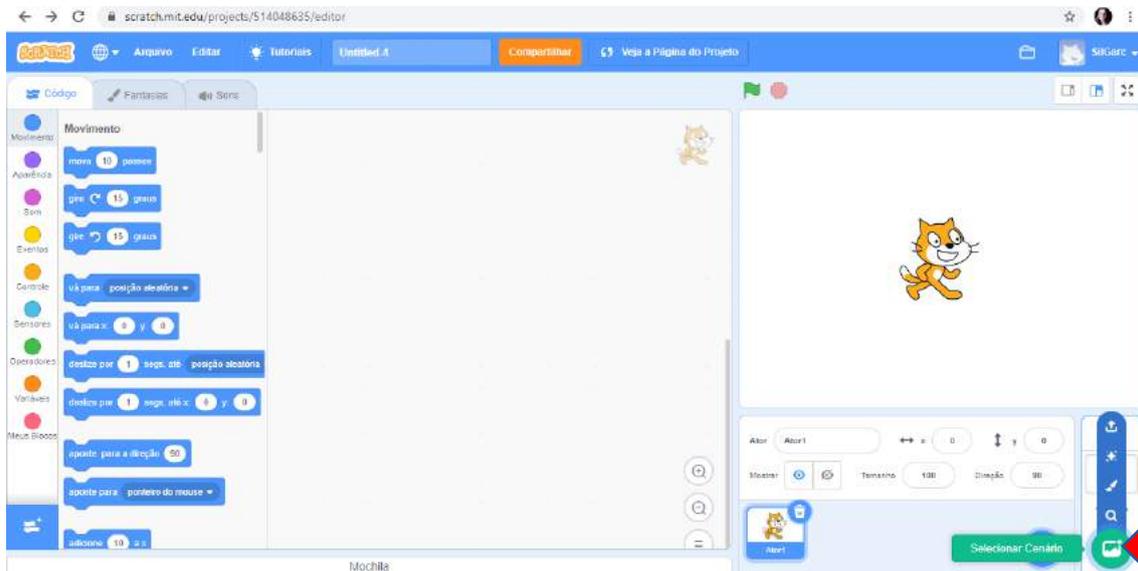
APRESENTAÇÃO DA INTERFACE DO SCRATCH

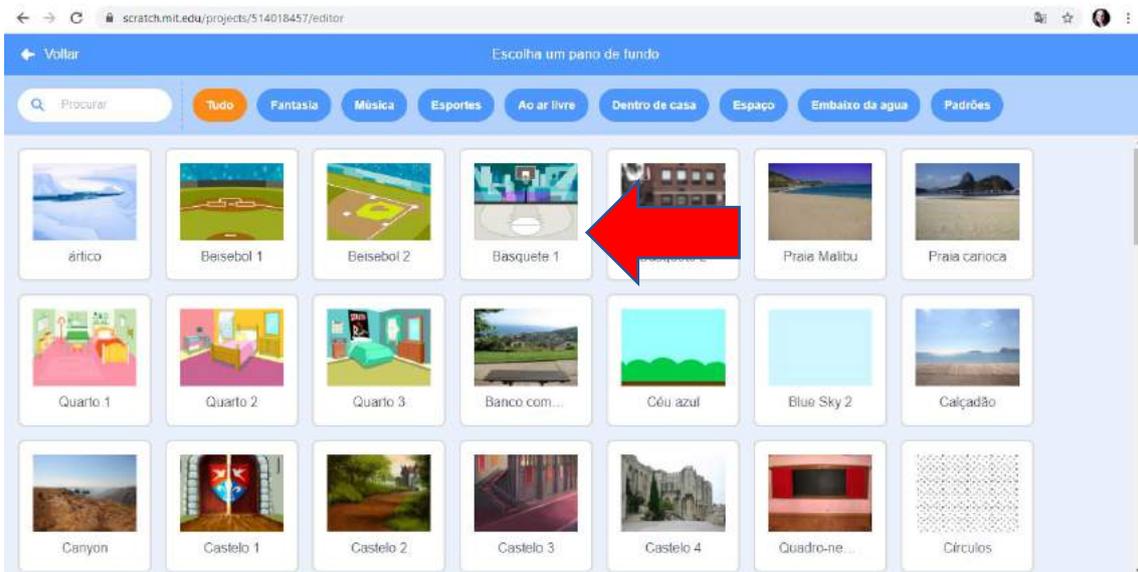


ADICIONE O NOME AO SEU PROJETO: **BASQUETEBOL**

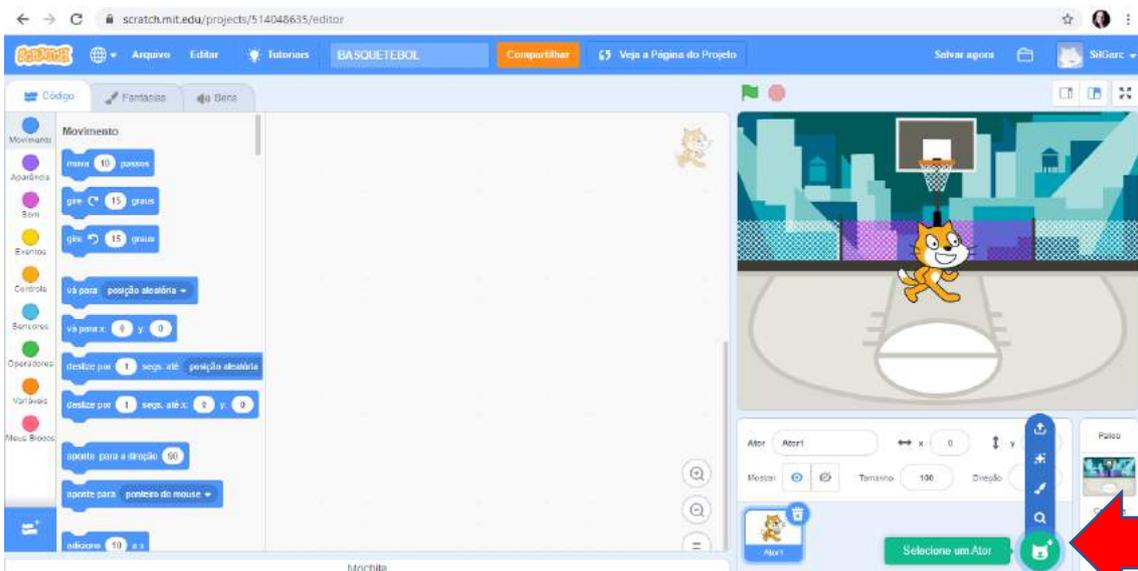


VAMOS INICIAR NOSSO CÓDIGO - SELECIONE O PLANO DE FUNDO





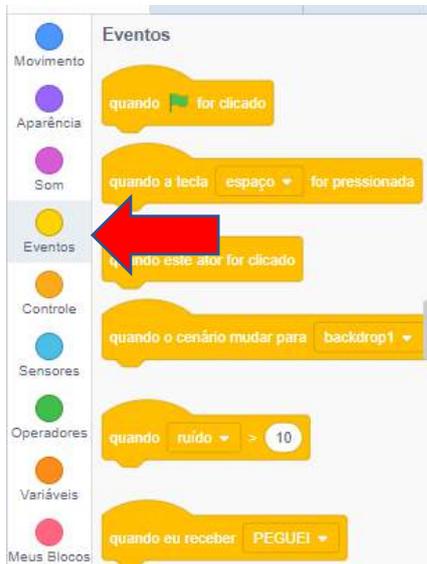
- CLIQUE EM SELECIONE UM ATOR



- CLIQUE NA IMAGEM BASKETBALL



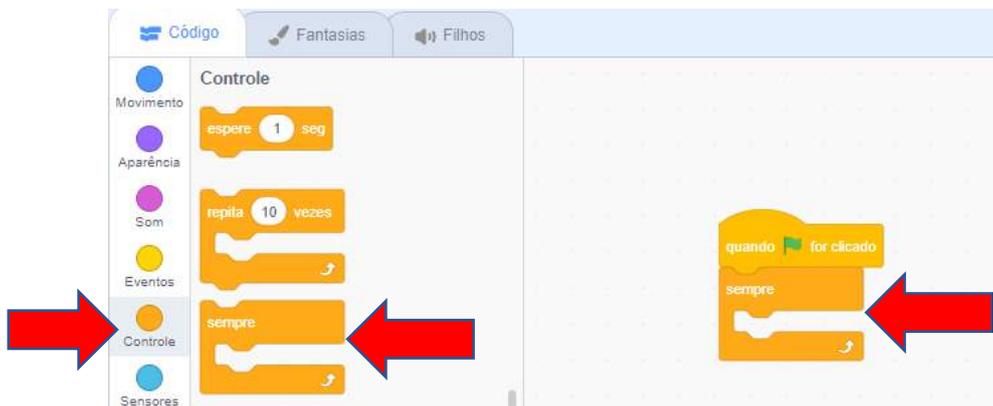
**TODO CÓDIGO CRIADO SERÁ PARA A BOLA DE BASQUETE
EM CÓDIGO – CLIQUE EM EVENTOS**



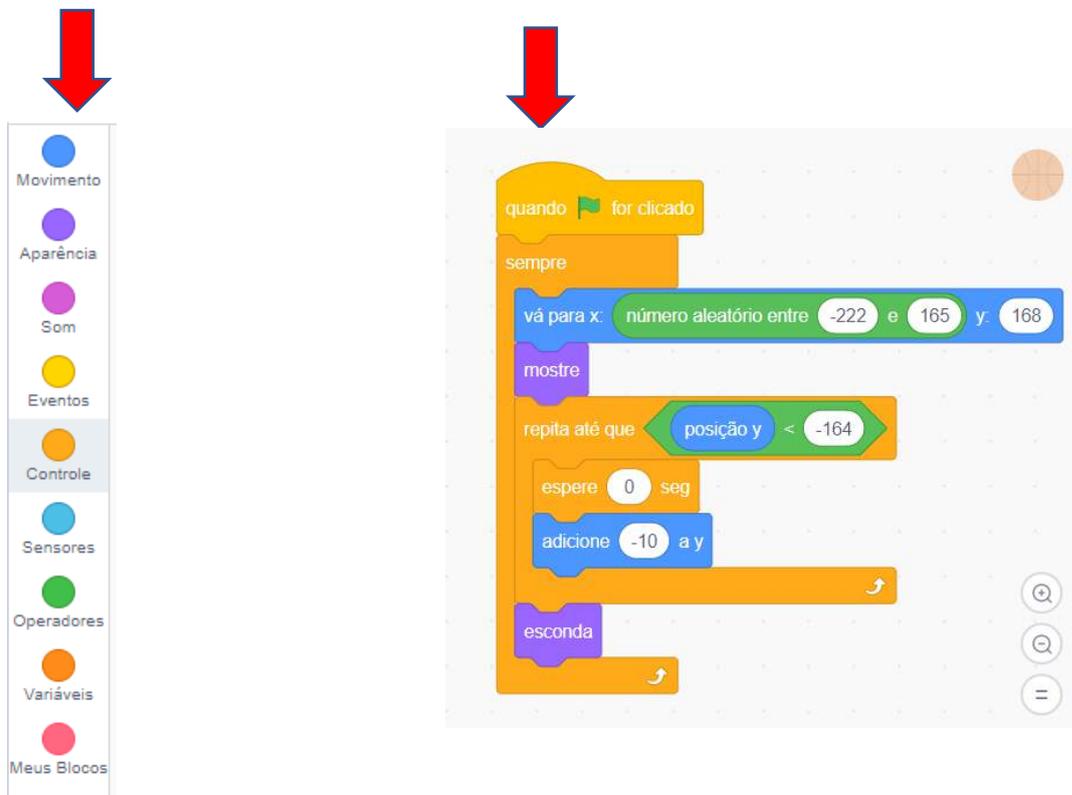
ARRASTE O COMANDO NA INTERFACE DE CÓDIGO



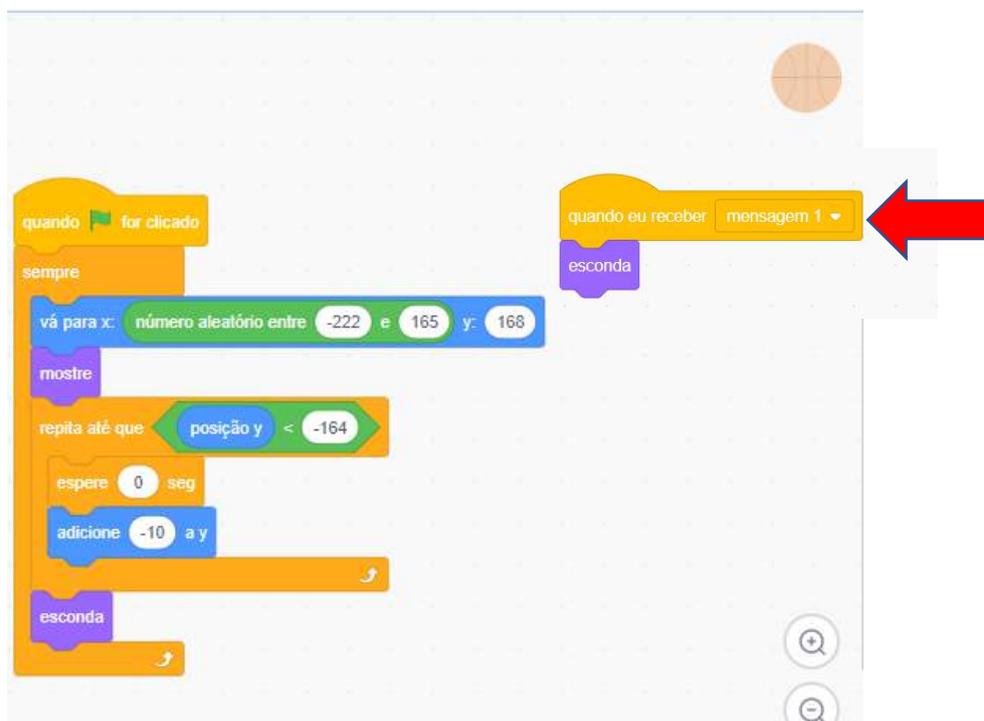
CLIQUE EM CONTROLE E ARRASTE O COMANDO ABAIXO



UTILIZE AS CORES COMO GUIA E ENCONTRE OS DEMAIS COMANDOS
ARRASTE TODOS OS COMANDOS NA INTERFACE DE CÓDIGO E OS
CONFIGURE CONFORME A FIGURA ABAIXO



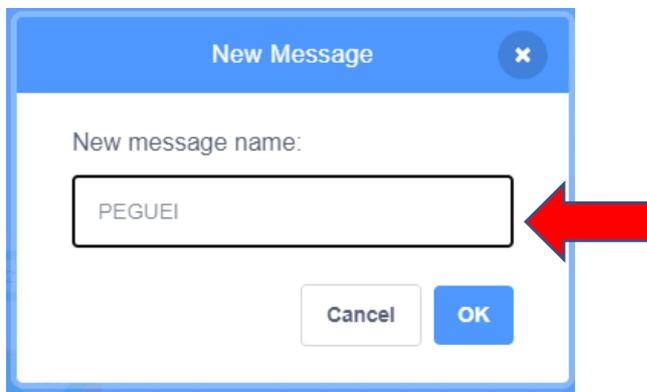
CONTINUE ARRASTANDO OS BLOCOS CONFORME IMAGEM ABAIXO



CLIQUE NO BLOCO QUANDO EU RECEBER E SELECIONE A OPÇÃO NOVA MENSAGEM

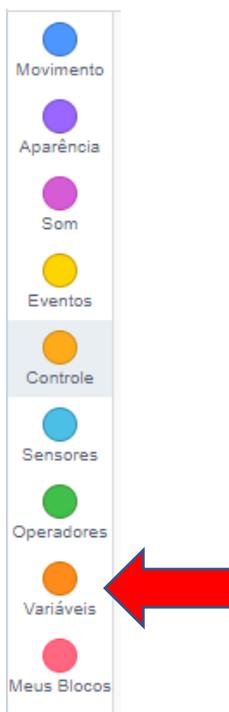


DIGITE: PEGUEI



AGORA IREMOS CRIAR A VARIÁVEL PONTOS

CLIQUE EM VARIÁVEIS



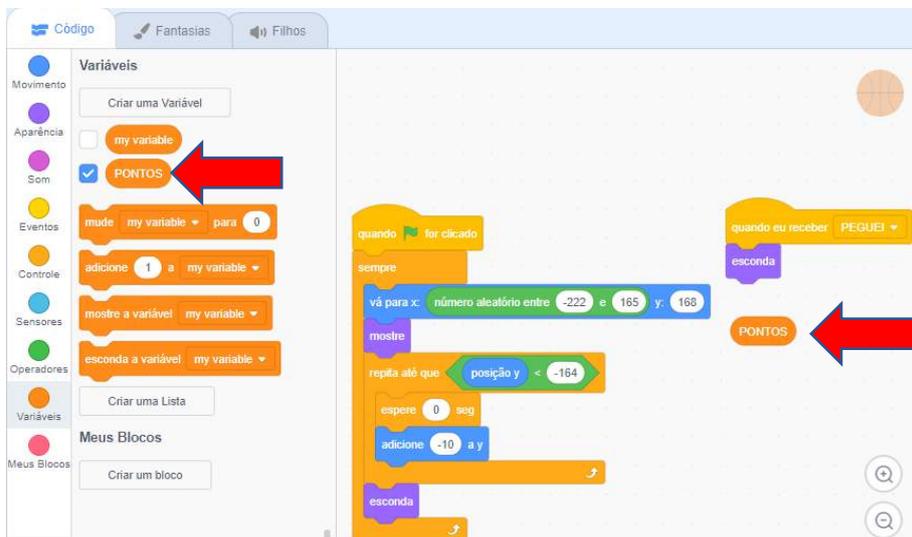
CLIQUE NA OPÇÃO – CRIAR UMA VARIÁVEL



DIGITE O NOME DA VARIÁVEL



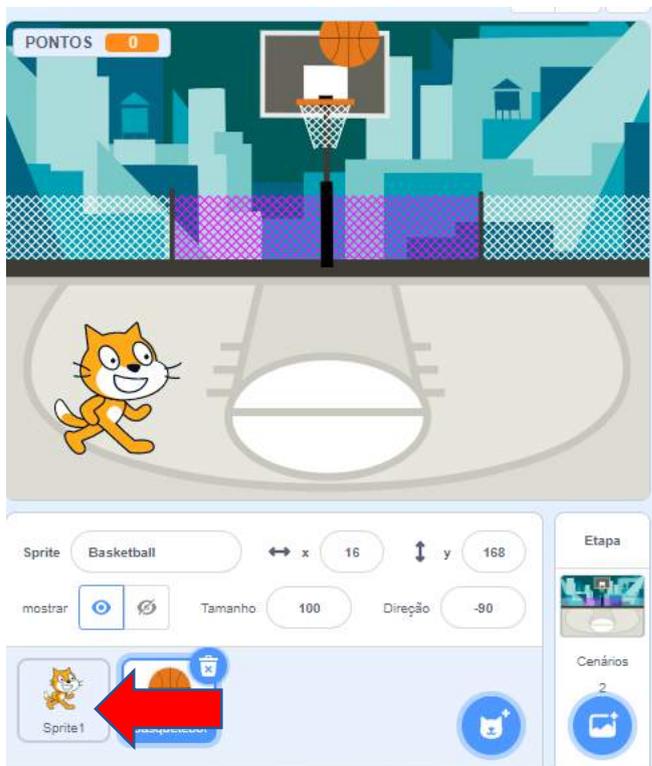
ARRASTE A VARIÁVEL PONTOS PARA A INTERFACE DO CÓDIGO



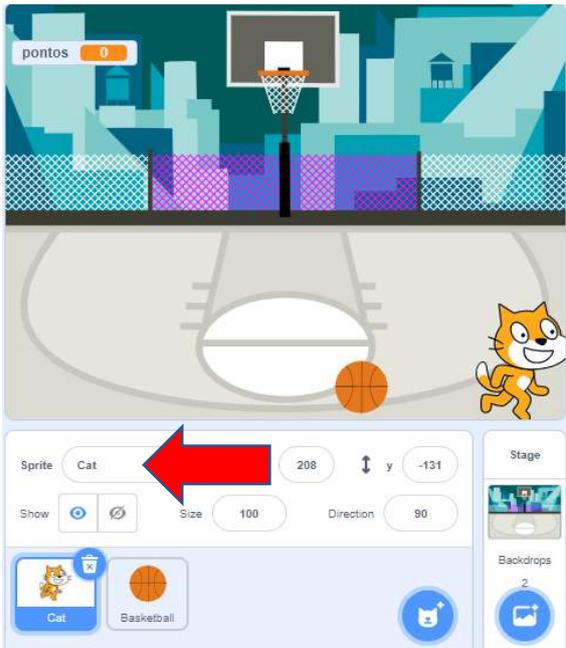
NA TELA DE EXECUÇÃO DO JOGO CLIQUE NO ÍCONE **MOSTRAR**
CONFIGURE A DIREÇÃO PARA -90



CLIQUE NO ÍCONE ATOR PARA ADICIONARMOS OS BLOCOS REFERENTE AO PERSONAGEM



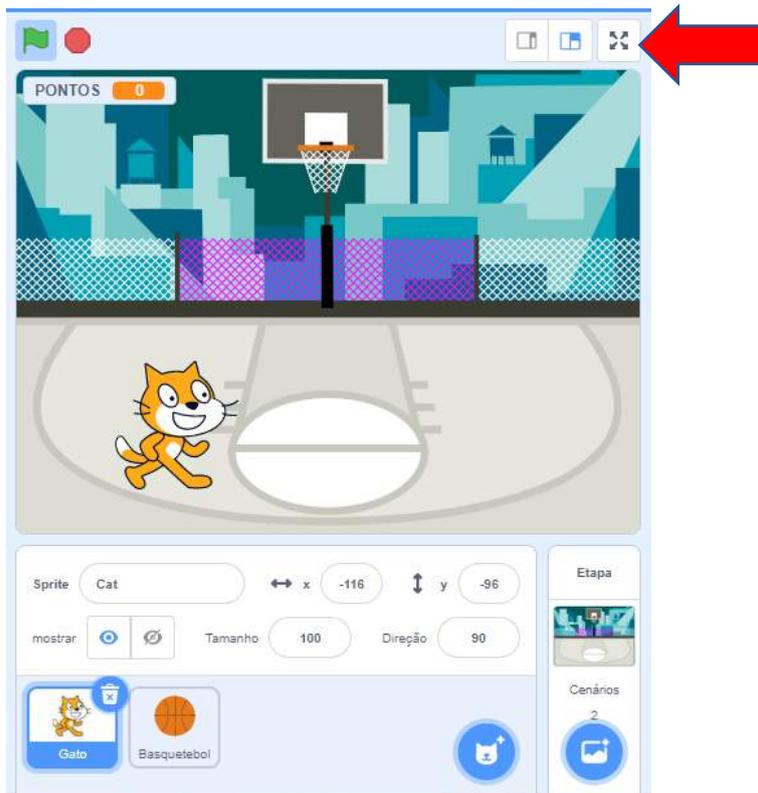
ATUALIZE O NOME DO PERSONAGEM: GATO



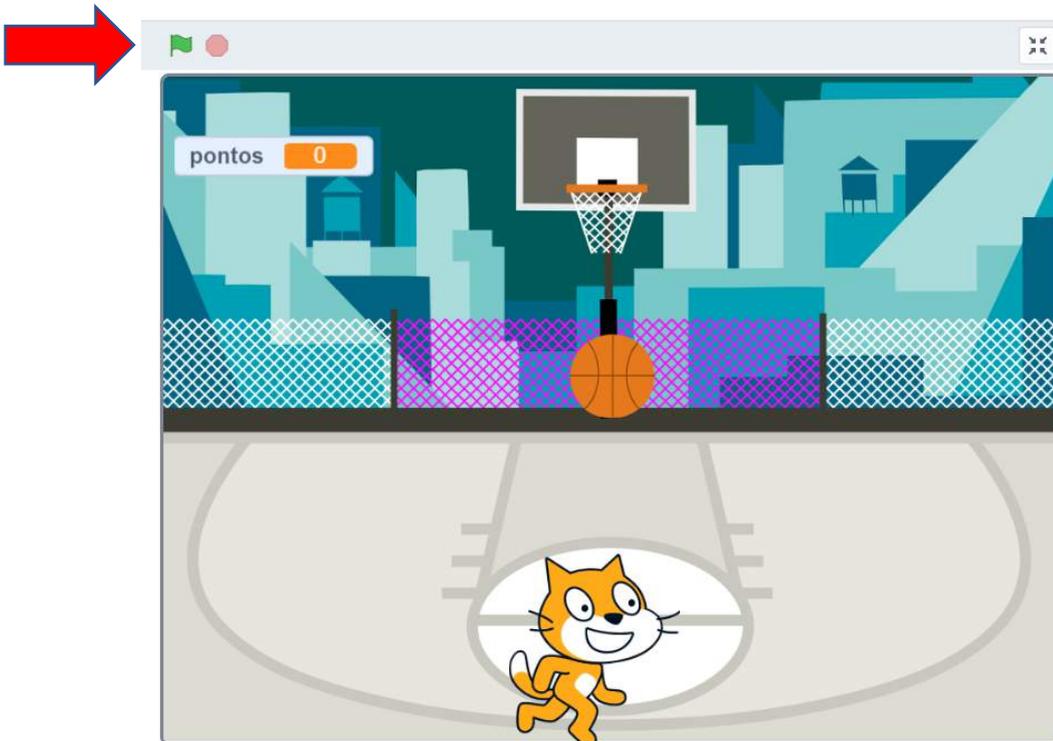
ARRASTE OS COMANDOS E OS CONFIGURE CONFORME FIGURA ABAIXO
VOCÊ PODE DUPLICAR O CÓDIGO E ALTERAR OS VALORES



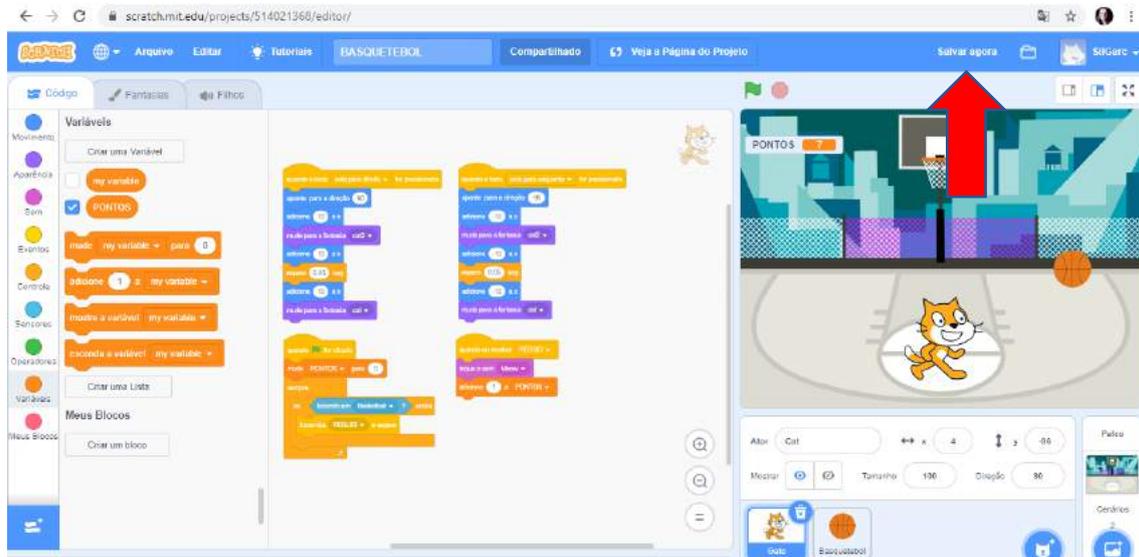
CLIQUE NA OPÇÃO CONTROLE DE TELA CHEIA



**CLIQUE NA BANDEIRINHA PARA EXECUTAR O JOGO
PARA PAUSAR CLIQUE NO ÍCONE DE PARADA**



SALVE O PROJETO



VOCÊ PODE COMPARTILHAR SEU JOGO COM OUTRAS PESSOAS CLICANDO EM COMPARTILHAR



PARABÉNS VOCÊ CONCLUIU A ATIVIDADE