

OFICINA – APP INVENTOR

AULA 2 – PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS - SCRATCH

- APRESENTAÇÃO DA PLATAFORMA SCRATCH

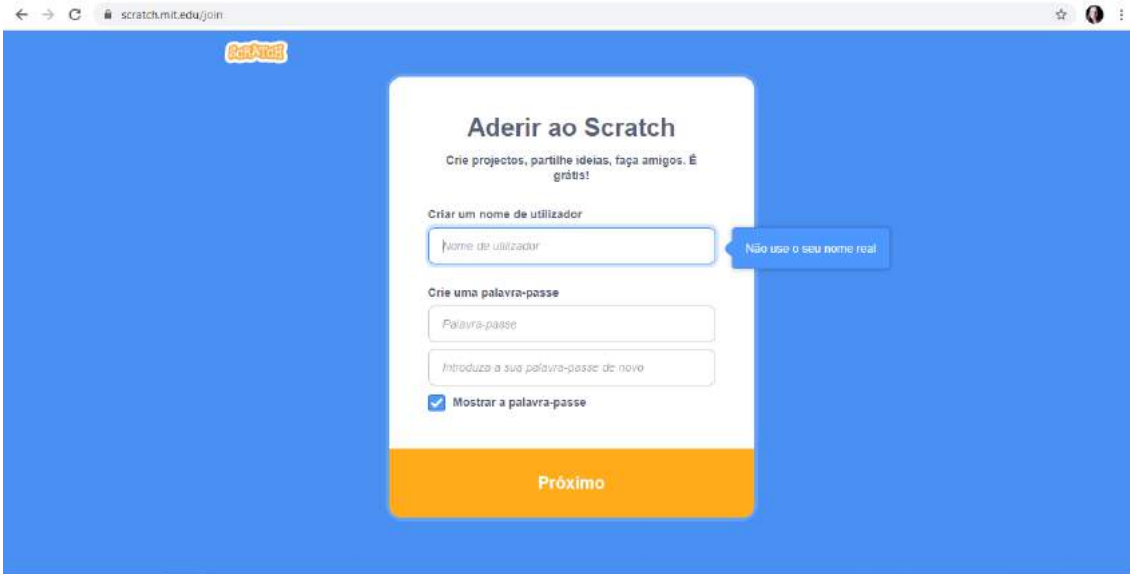


ACESSE: <https://scratch.mit.edu/>

CLIQUE EM: ADERIR AO SCRATCH




SIGA AS ORIENTAÇÕES PARA CRIAR SUA CONTA



The screenshot shows the Scratch registration page. At the top, it says "Aderir ao Scratch" and "Crie projectos, partilhe ideias, faça amigos. É grátis!". Below this, there are two main sections: "Criar um nome de utilizador" and "Criar uma palavra-passe". The first section has a text input field labeled "Nome de utilizador" and a blue tooltip that says "Não use o seu nome real". The second section has two text input fields: "Palavra-passe" and "Introduza a sua palavra-passe de novo". There is a checked checkbox labeled "Mostrar a palavra-passe". At the bottom of the form is a large orange button labeled "Próximo".


ACESSE A ATIVIDADE BASQUETEBOL CLICANDO NO LINK ABAIXO:

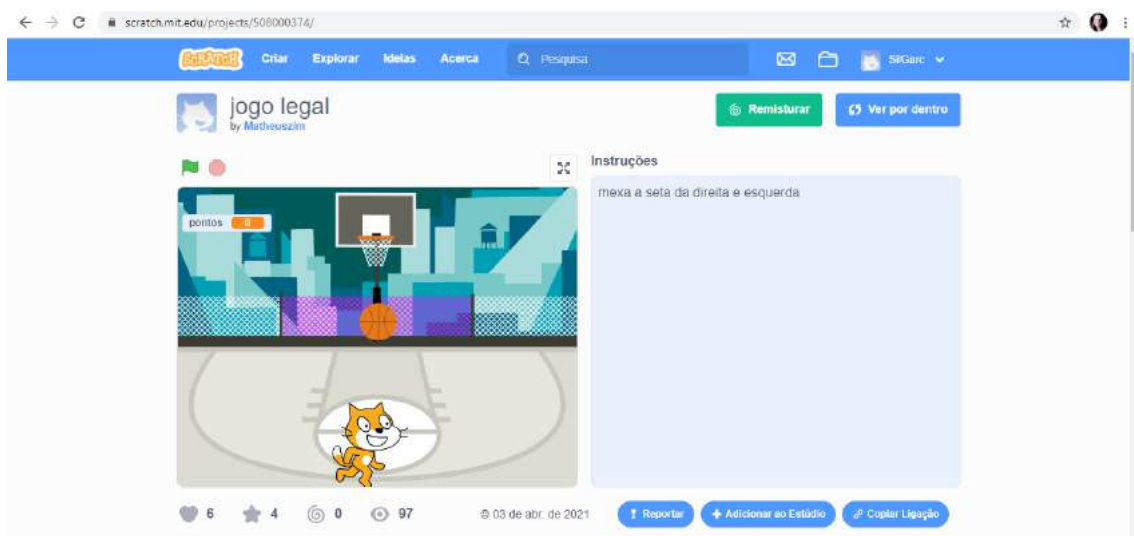
<https://scratch.mit.edu/projects/508000374/>

Para jogar clique na bandeirinha 

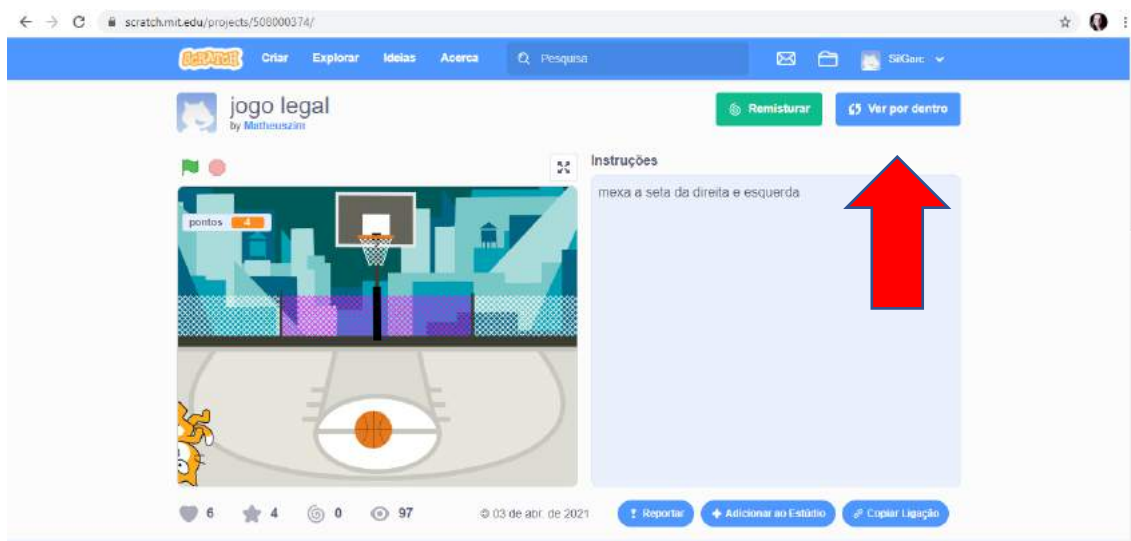
Utilize as setas para movimentar o personagem

Se atente a sua Pontuação

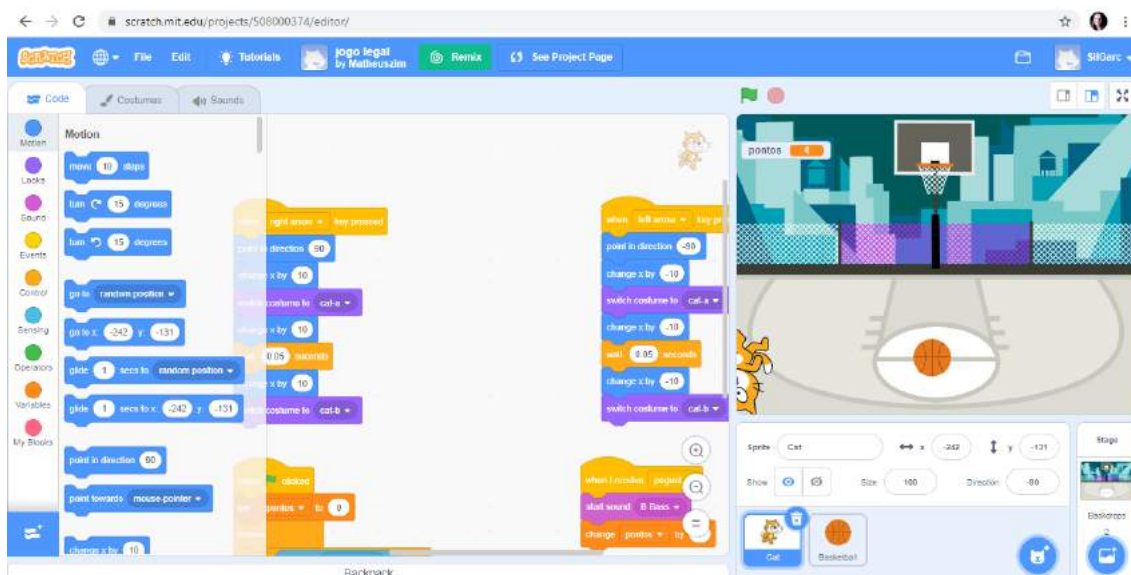
Para parar o jogo basta clicar no ícone de parada 



PARA VISUALIZAR O CÓDIGO UTILIZADO CLIQUE EM: VER POR DENTRO

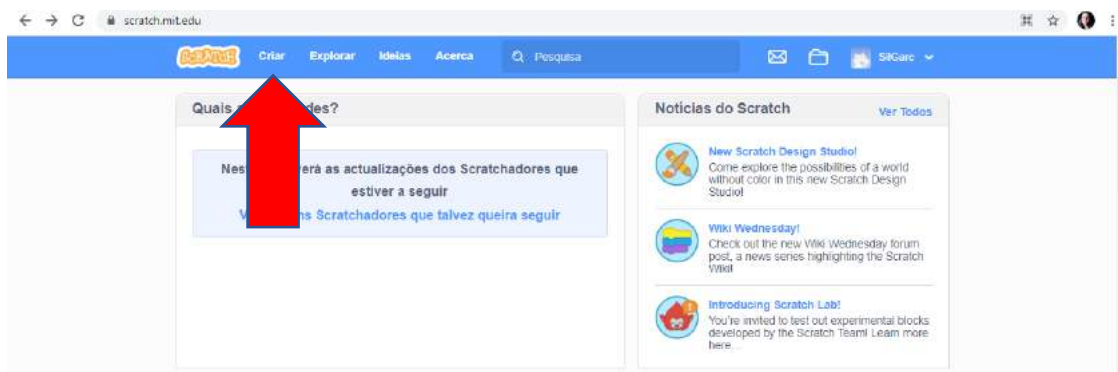


O CÓDIGO UTILIZADO SERÁ EXIBIDO, IREMOS REPLICÁ-LO.

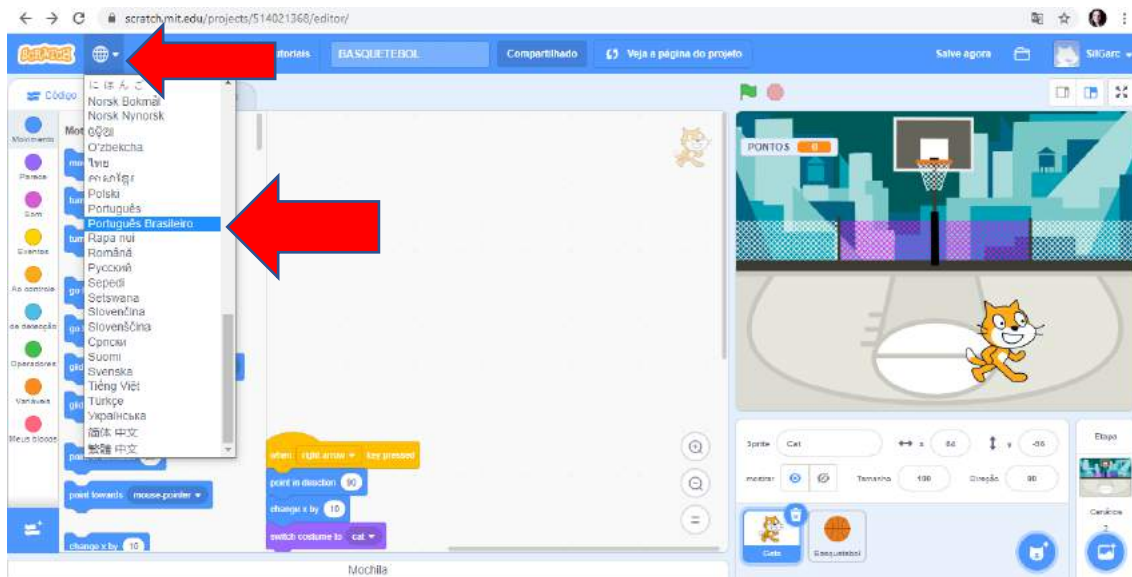


ACESSE E CLIQUE EM CRIAR:

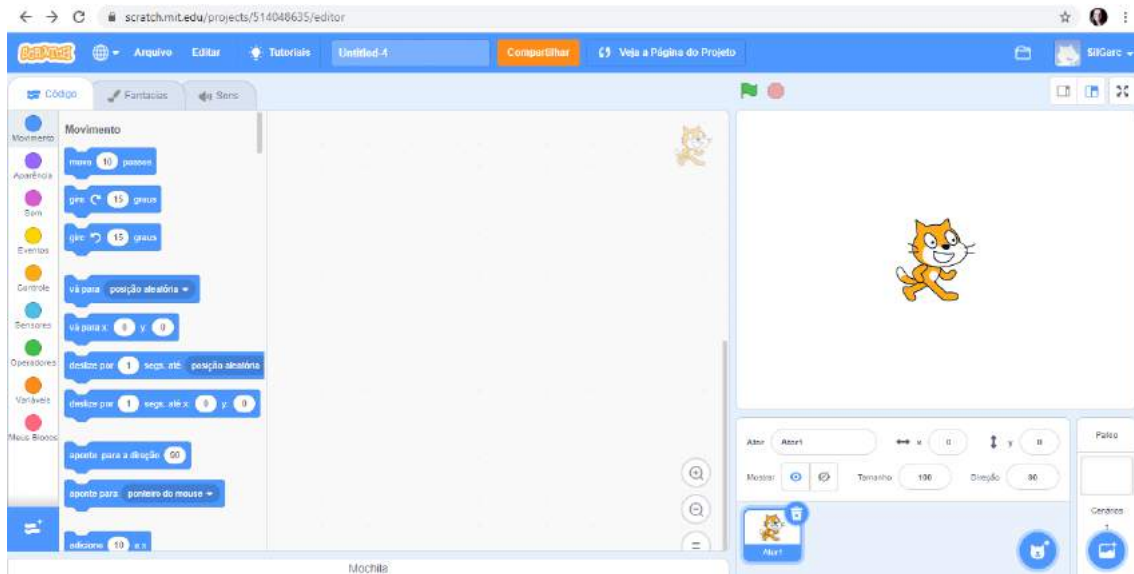
<https://scratch.mit.edu/>



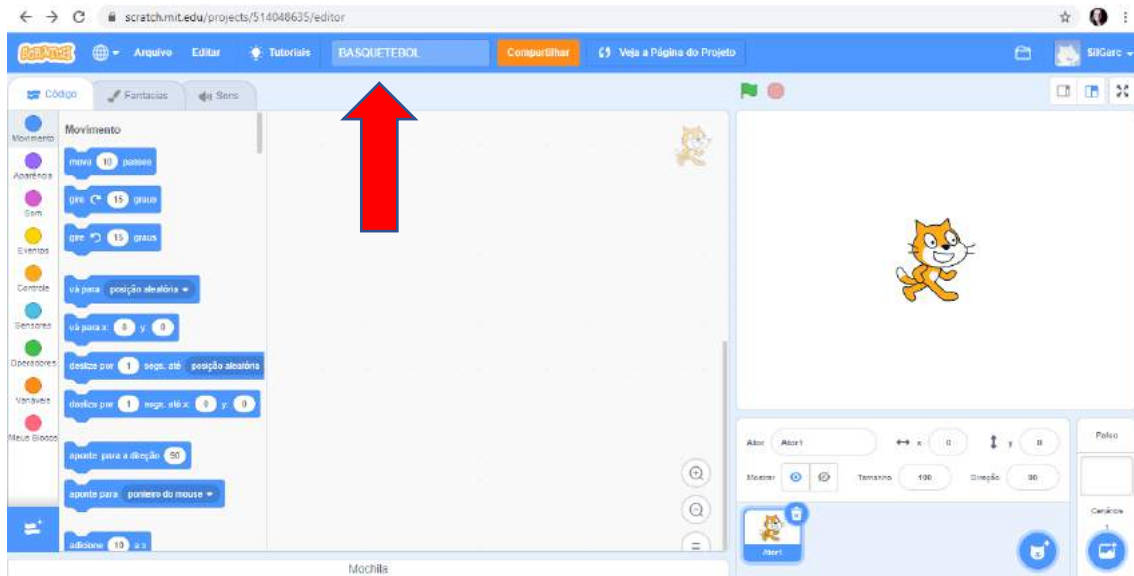
CONFIGURE O IDIOMA PARA PORTUGUÊS BRASILEIRO



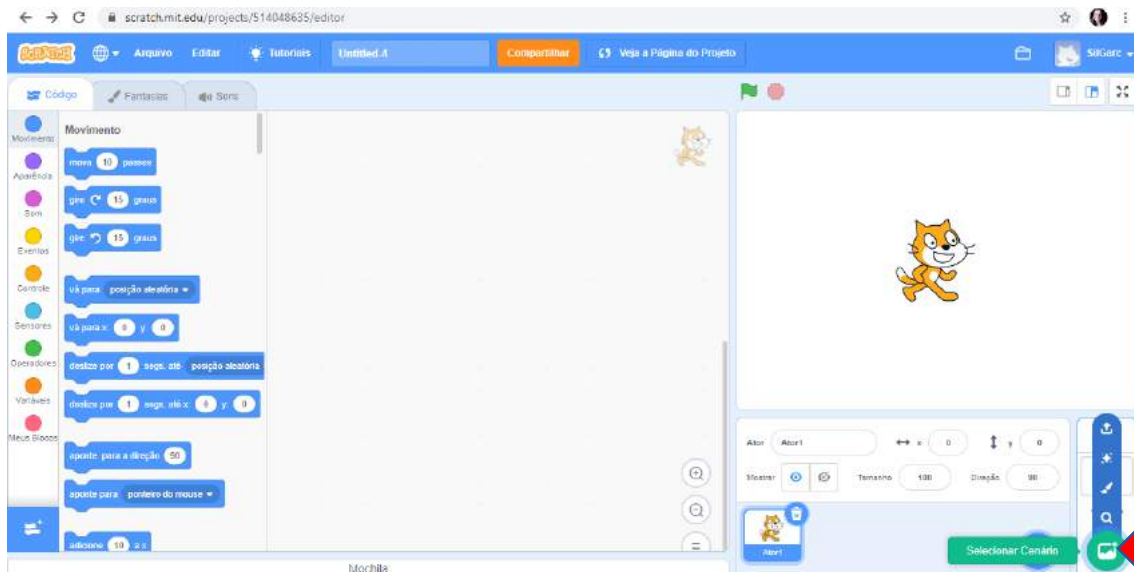
APRESENTAÇÃO DA INTERFACE DO SCRATCH

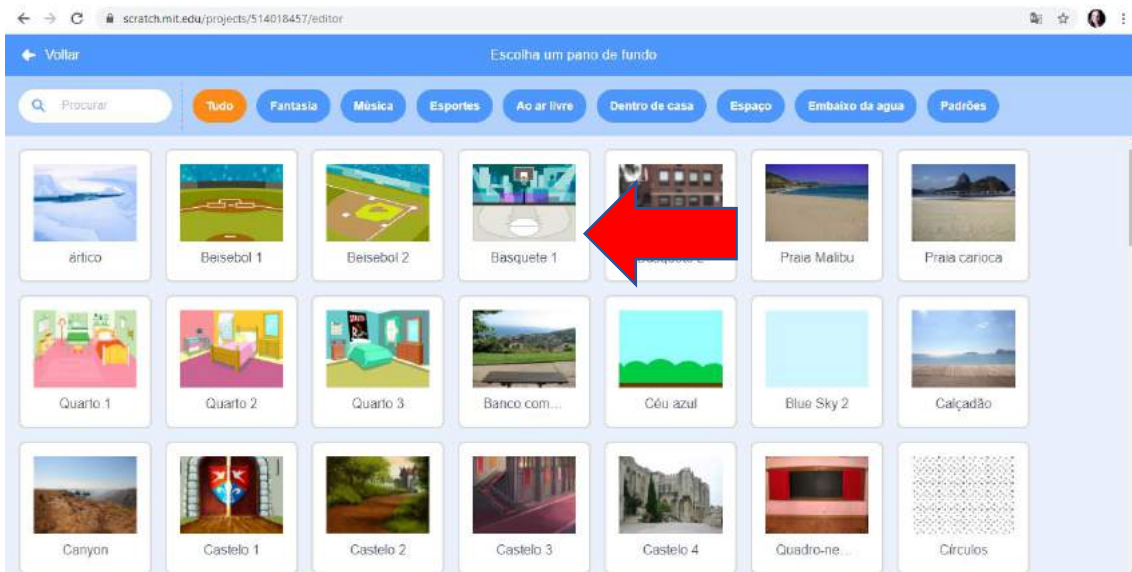


ADICIONE O NOME AO SEU PROJETO: **BASQUETEBOL**

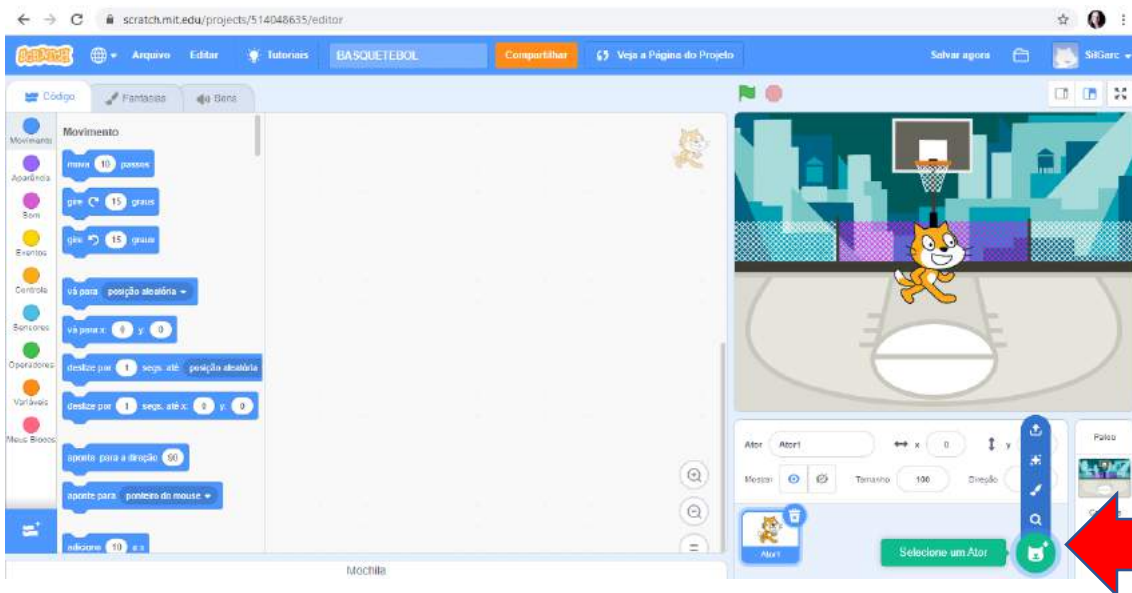


VAMOS INICIAR NOSSO CÓDIGO - SELECIONE O PLANO DE FUNDO

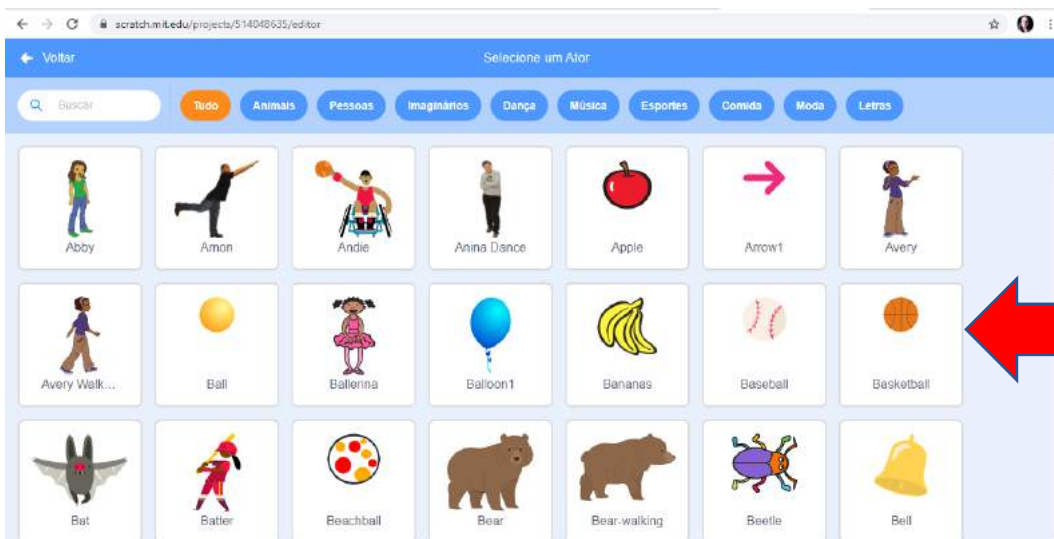




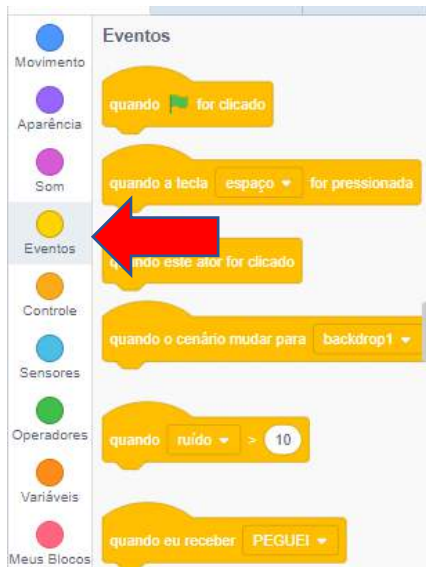
- CLIQUE EM SELECIONE UM ATOR



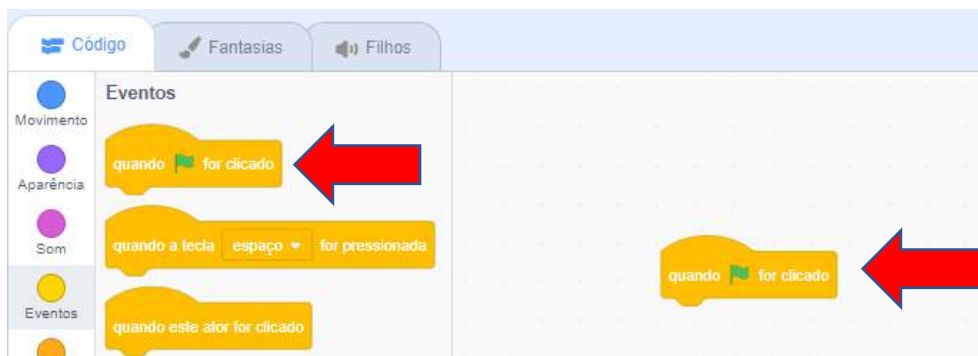
- CLIQUE NA IMAGEM BASKETBALL



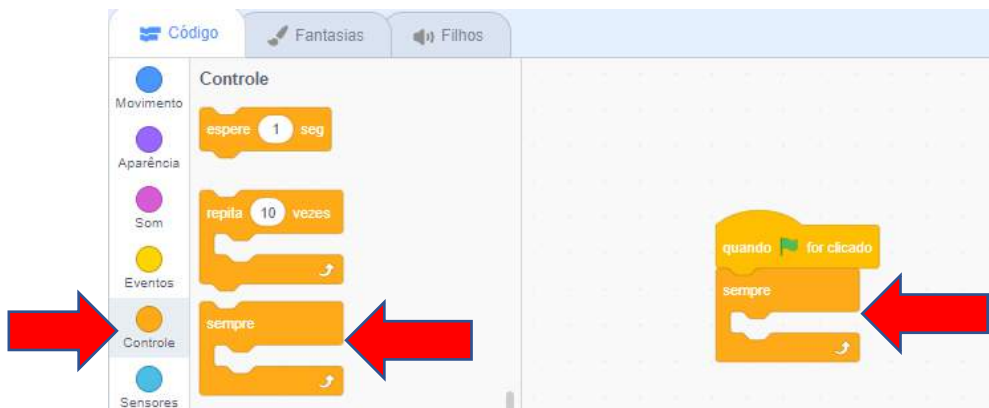
**TODO CÓDIGO CRIADO SERÁ PARA A BOLA DE BASQUETE
EM CÓDIGO – CLIQUE EM EVENTOS**



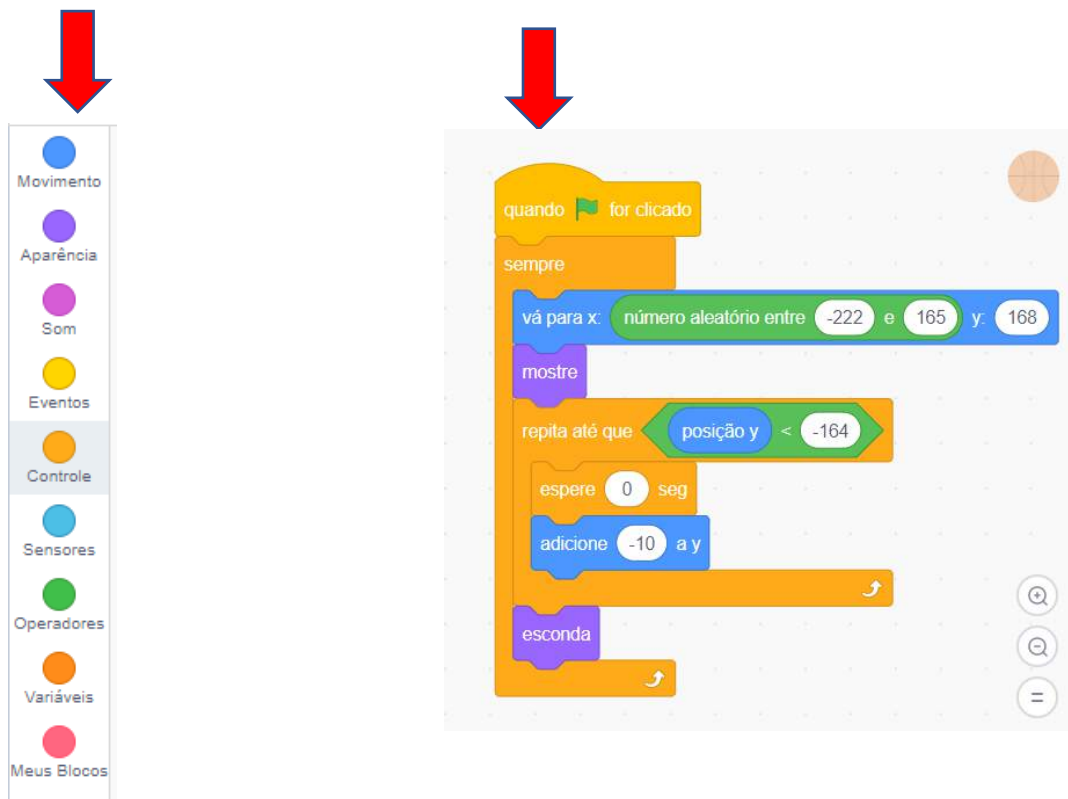
ARRASTE O COMANDO NA INTERFACE DE CÓDIGO



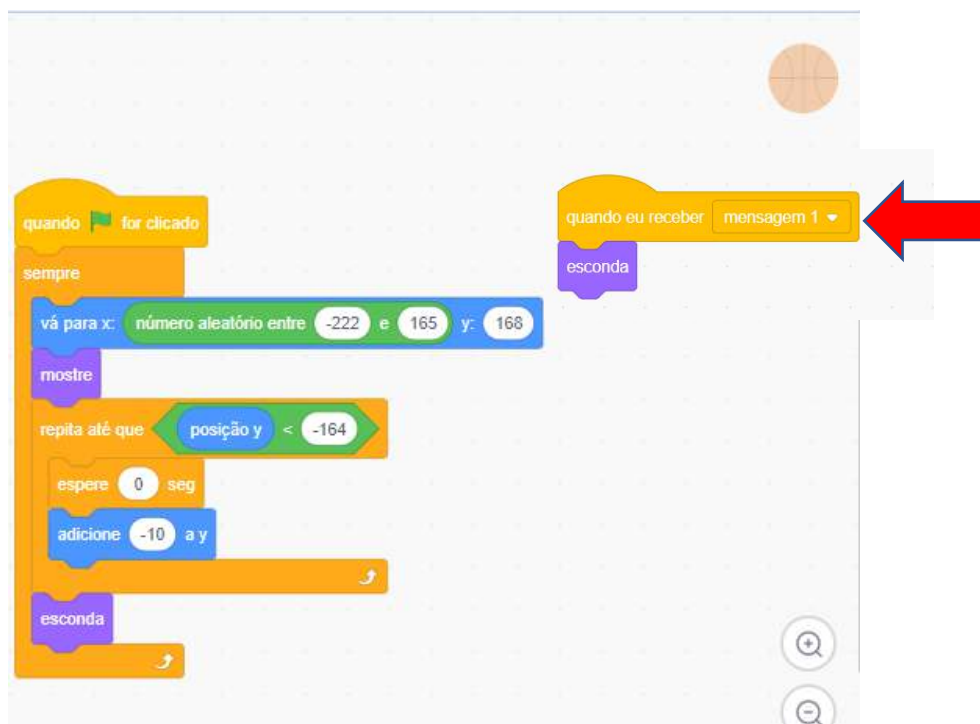
CLIQUE EM CONTROLE E ARRASTE O COMANDO ABAIXO



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



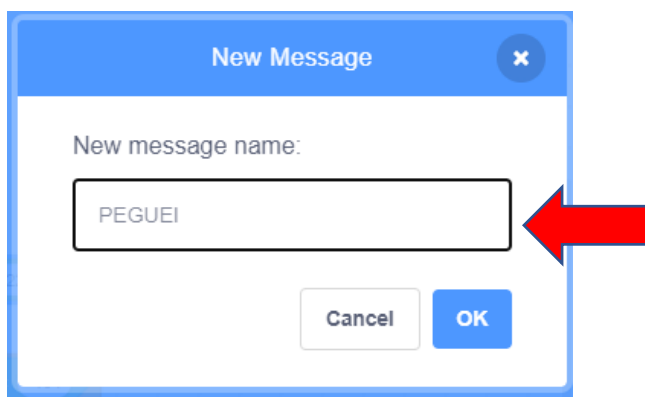
CONTINUE ARRASTANDO OS BLOCOS CONFORME IMAGEM ABAIXO



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

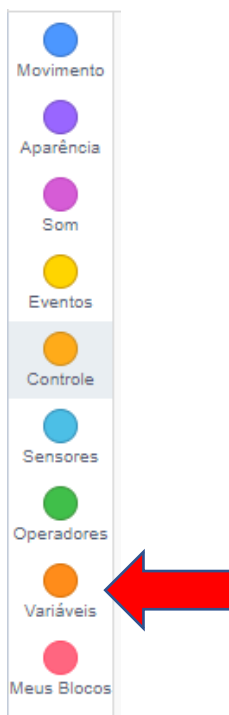


DIGITE: PEGUEI



AGORA IREMOS CRIAR A VARIÁVEL PONTOS

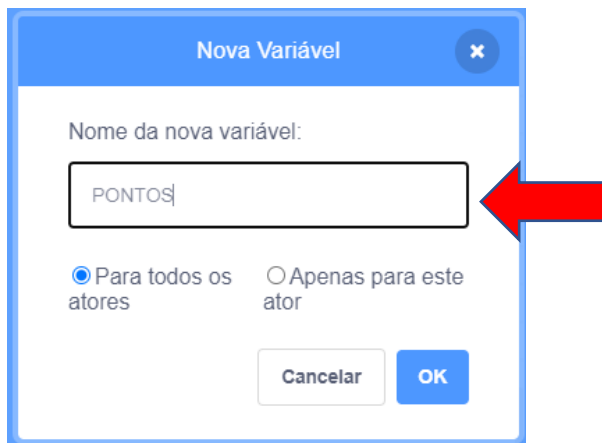
CLIQUE EM VARIÁVEIS



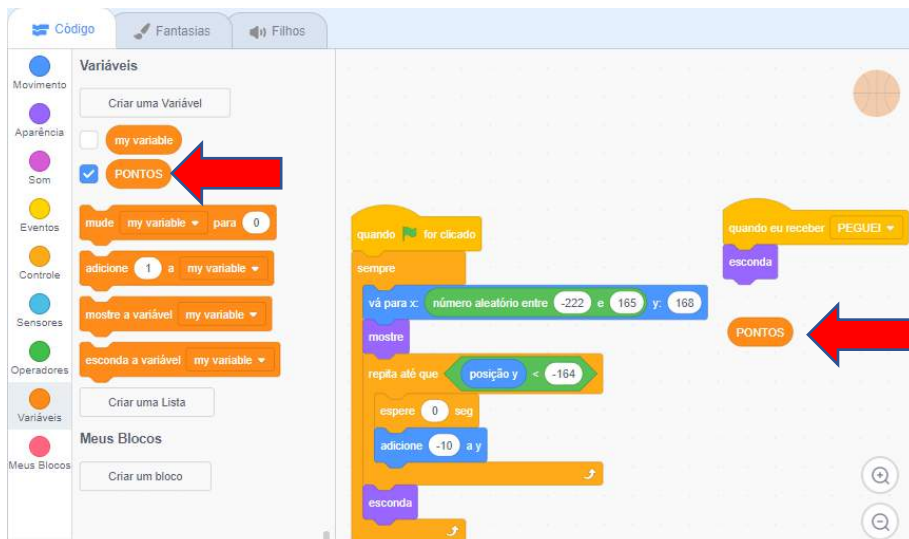
CLIQUE NA OPÇÃO – CRIAR UMA VARIÁVEL



DIGITE O NOME DA VARIÁVEL



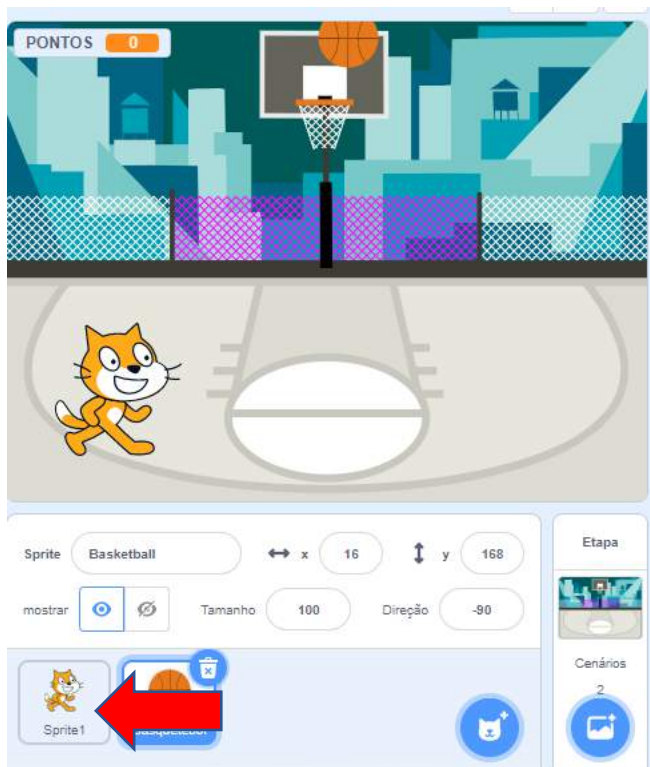
ARRASTE A VARIÁVEL PONTOS PARA A INTERFACE DO CÓDIGO



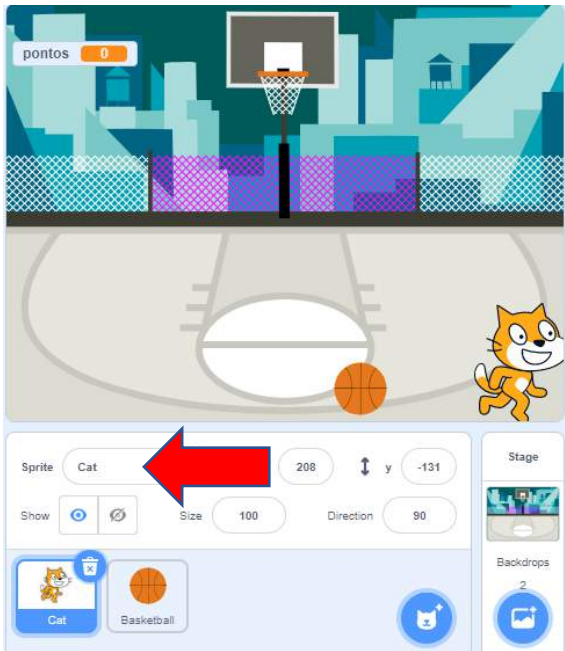
NA TELA DE EXECUÇÃO DO JOGO CLIQUE NO ÍCONE **MOSTRAR**
CONFIGURE A DIREÇÃO PARA -90



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

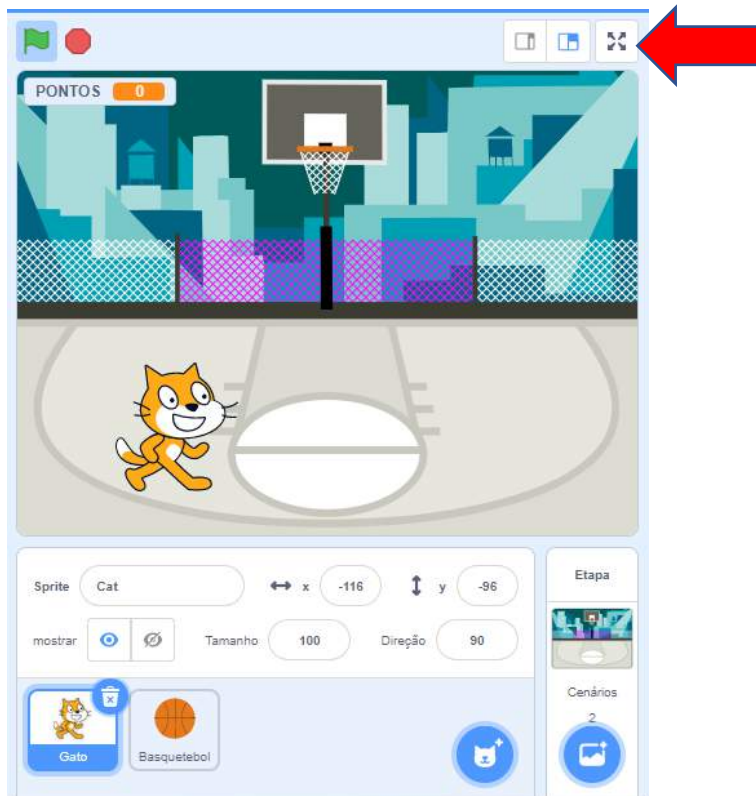
```
quando a tecla seta para direita for pressionada
  aponte para a direção 90
  adicione 10 a x
  mude para a fantasia cat2
  adicione 10 a x
  espere 0.05 seg
  adicione 10 a x
  mude para a fantasia cat
```

```
quando a tecla seta para esquerda for pressionada
  aponte para a direção -90
  adicione -10 a x
  mude para a fantasia cat2
  adicione -10 a x
  espere 0.05 seg
  adicione -10 a x
  mude para a fantasia cat
```

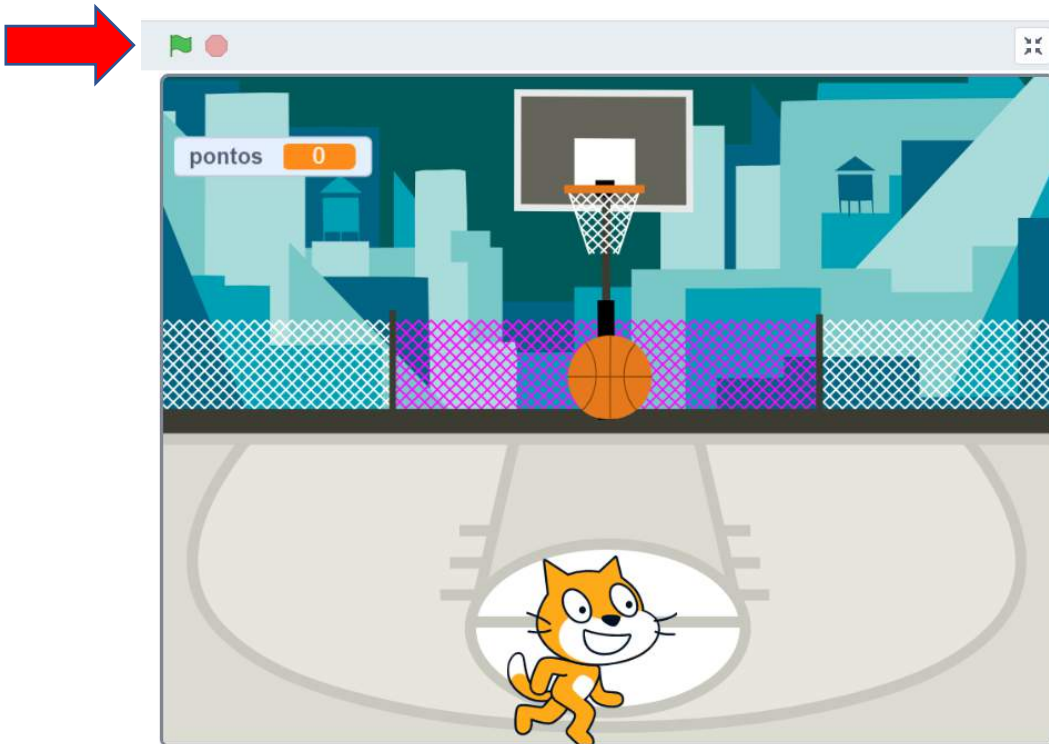
```
quando for clicado
  mude PONTOS para 0
  sempre
    se tocando em Basketball então
      transmite PEGUEI e espere
```

```
quando eu receber PEGUEI
  toque o som Meow
  adicione 1 a PONTOS
```

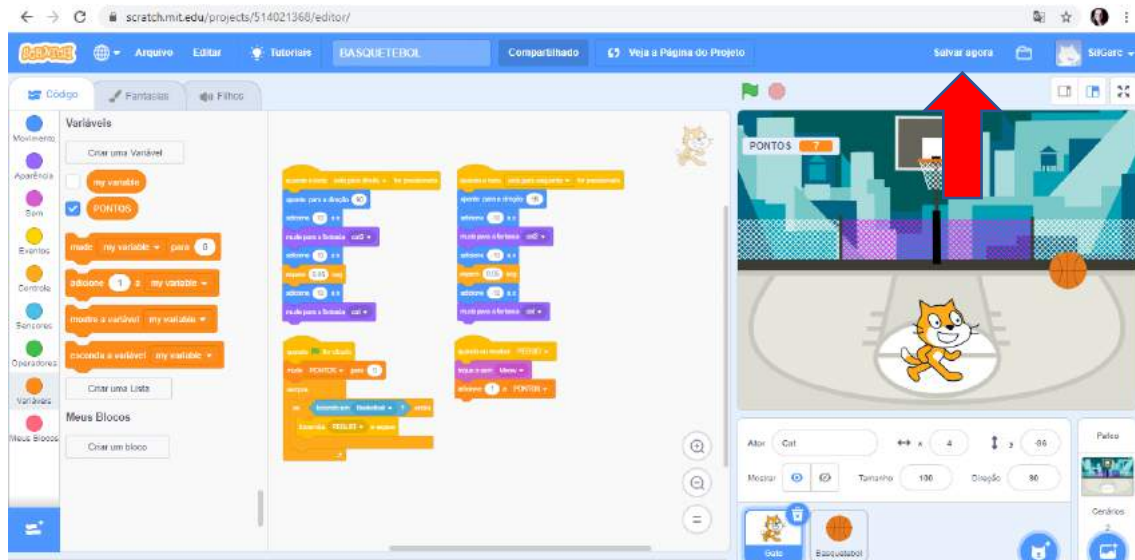
CLIQUE NA OPÇÃO CONTROLE DE TELA CHEIA



**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