

#AEC

emCasa



#AEC

emCasa



Programação

Vamos aprender a programar?

- O que é programar?
 - Dar ordens ao computador
 - É um conjunto de instruções
 - Fácil e Divertido, mas requer muita atenção
- Como se dão ordens ou instruções ao computador?
 - Em primeiro lugar pensar, para chegar a um algoritmo;
 - Um algoritmo é uma sequência de passos para realizar determinada tarefa.

Scratch

O meu primeiro jogo (Parte 2)

Instruções

Agora vamos inserir pontuação no teu jogo, sempre que o Cão tocar no Osso ganhas 1 ponto

Vai ao separador “Variáveis” e clica em “Criar uma Variável”.

Dá um nome à tua variável, pode ser “Pontuação” ou “Pontos”, clica em “Para todos os actores” e depois clica em “OK”.

Nova Variável

Novo nome da variável:

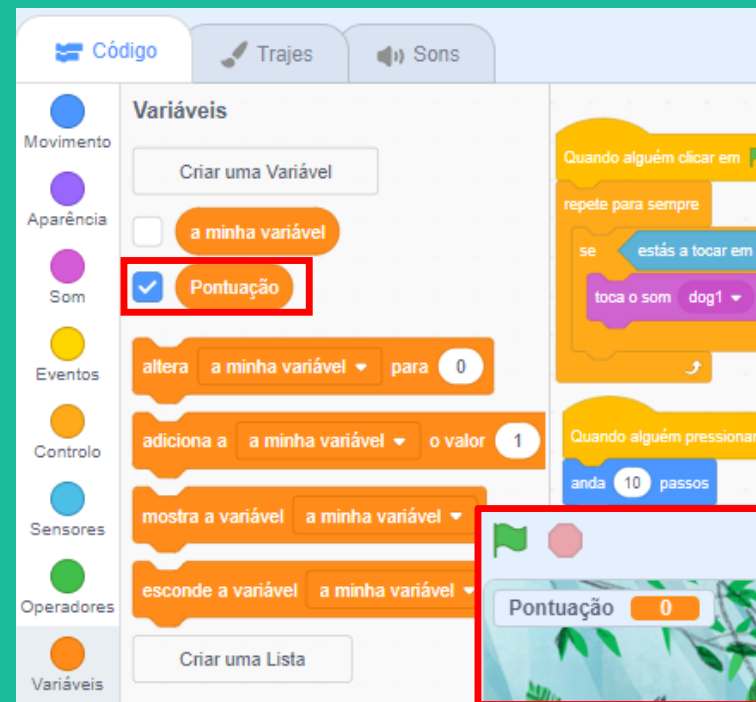
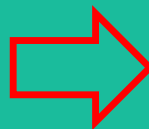
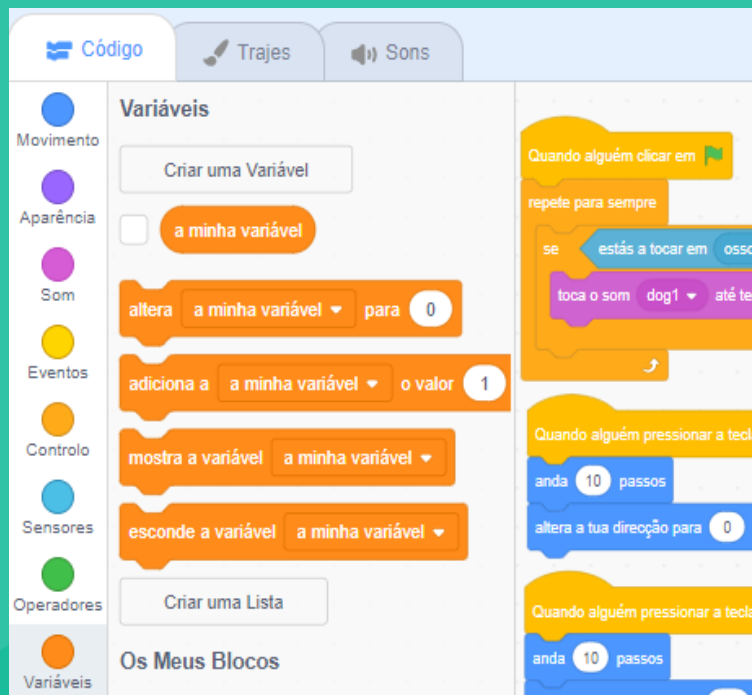
☒ Para todos os actores ☐ Apenas para este actor

Cancelar

OK

The screenshot shows the Scratch 'Variáveis' (Variables) panel. The 'Criar uma Variável' (Create a Variable) button is highlighted with a red box. A red arrow points from the text 'Vai ao separador “Variáveis” e clica em “Criar uma Variável”.' to this button. The 'Variáveis' panel shows options to create a variable named 'a minha variável', set its initial value to 0, and add 1 to it. The 'Variáveis' category is selected in the left sidebar, also highlighted with a red box.

Instruções



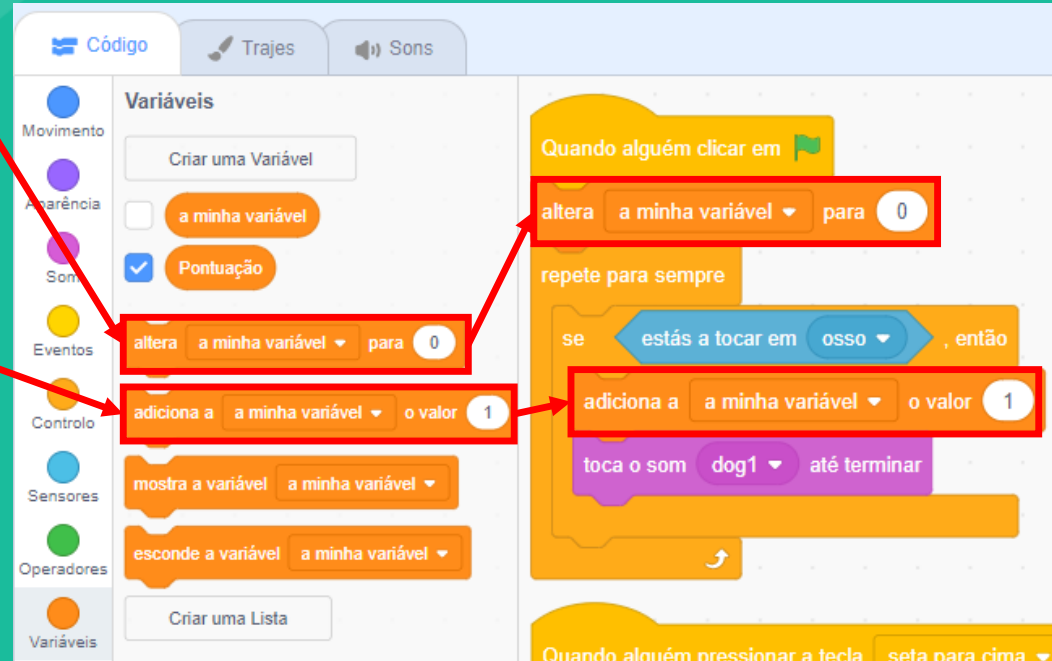
Certifica-te que tens um “certo” na tua variável.

Instruções

Ainda no separador “Variáveis”, arrasta um bloco “altera a minha variável para 0” para baixo do bloco “Quando alguém clicar em ”.

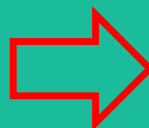
De seguida, arrasta um bloco “adiciona a minha variável o valor 1” para dentro do bloco “se estás a tocar em osso, então”.

Em ambos os blocos clica na “setinha para baixo” e muda “a minha variável” para “Pontuação”.



The screenshot shows the Scratch interface. On the left, the 'Variáveis' (Variables) panel is open, displaying two variables: 'a minha variável' and 'Pontuação'. The 'Pontuação' variable is selected with a checkmark. In the script area on the right, there is a 'Quando alguém clicar em ' block. Below it is a block 'altera a minha variável para 0'. Further down is a 'repete para sempre' (Repeat forever) loop. Inside the loop is an 'se estás a tocar em osso, então' (if touching osso, then) block. Inside this 'if' block are two sub-blocks: 'adiciona a minha variável o valor 1' (add 1 to my variable) and 'toca o som dog1 até terminar' (play sound dog1 until finished). Red arrows point from the text instructions to these specific blocks in the interface.

Instruções

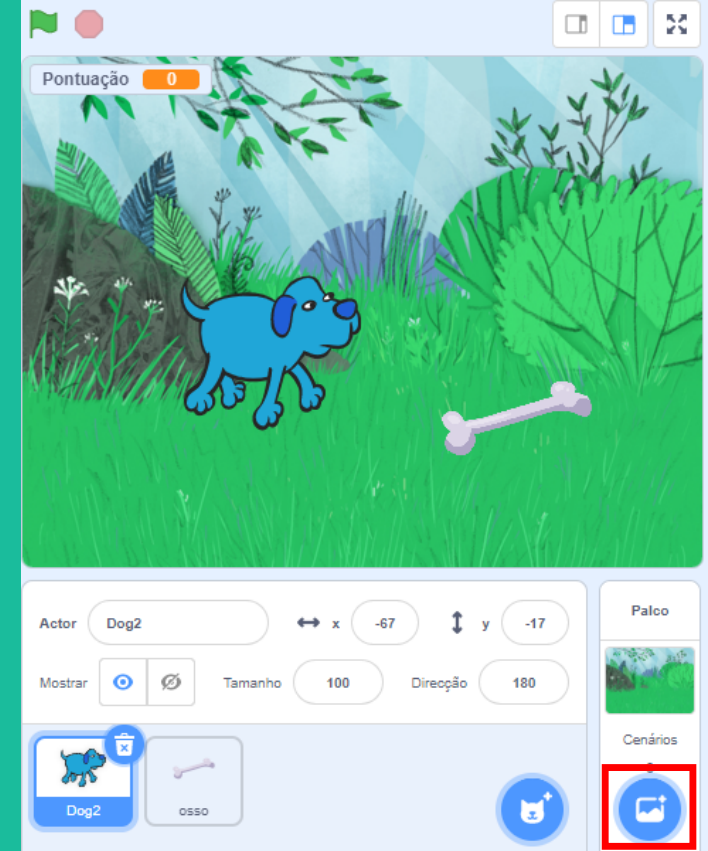


Clica em  para experimentares.

Instruções

Vamos adicionar um novo nível ao jogo!

Adiciona um novo cenário, o novo cenário vai aparecer quando subires de nível.



Instruções

Clica na personagem principal, vai ao separador “Eventos” e arrasta um bloco “Quando alguém clicar em ”.

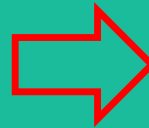
Vai ao separador “Aparência” e arrasta dois blocos “muda o cenário para (nome do cenário)”.

Vai ao separador “Controlo” e arrasta um bloco “espera até que”

Ordena os blocos como vês na imagem.



Instruções



Nos blocos “muda o cenário para” clica na “setinha para baixo” e altera os cenários.
No primeiro bloco altera para o cenário que queres que apareça **quando comesas o jogo**.
No segundo, altera para o cenário que queres que apareça **quando mudas de nível**.

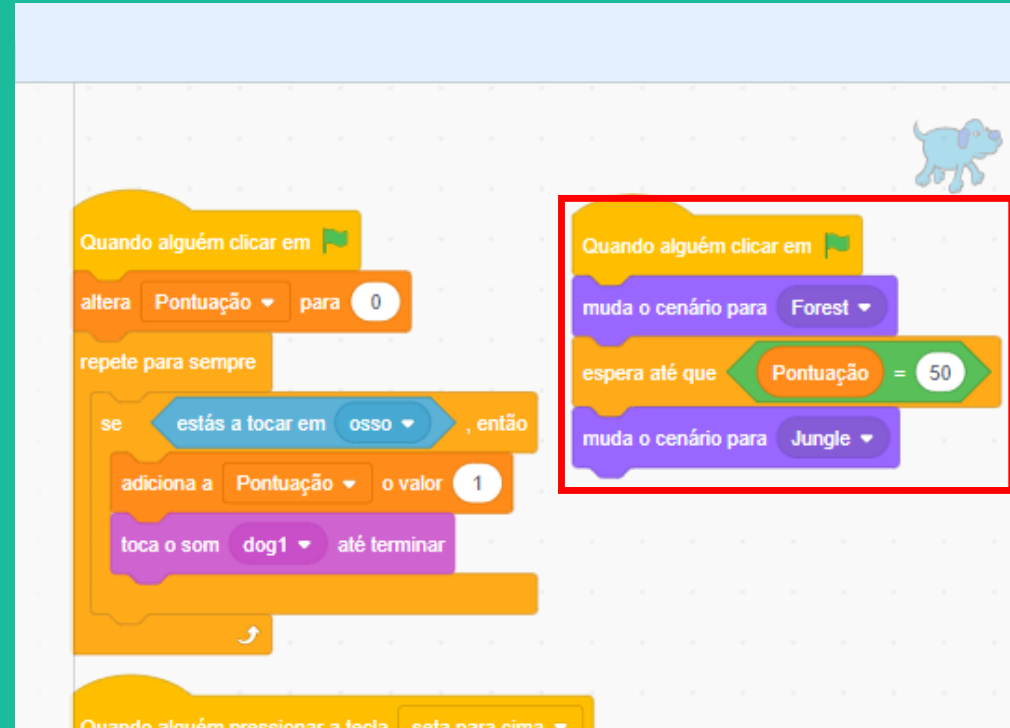
Instruções

Vai ao separador “Operadores” e arrasta um bloco “__ = 50” para dentro do bloco “esperar até que”.

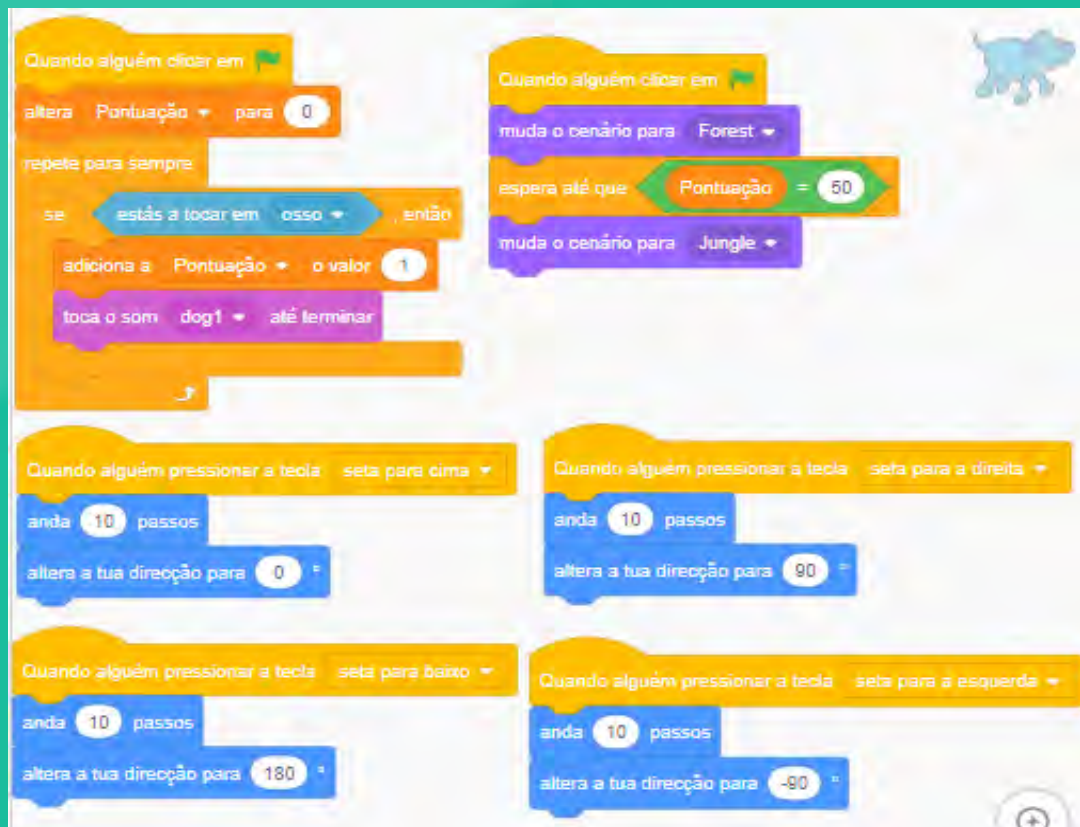
Vai ao separador “Variáveis” e arrasta um bloco “Pontuação” para dentro do bloco “__ = 50”.

Vê na imagem ao lado.

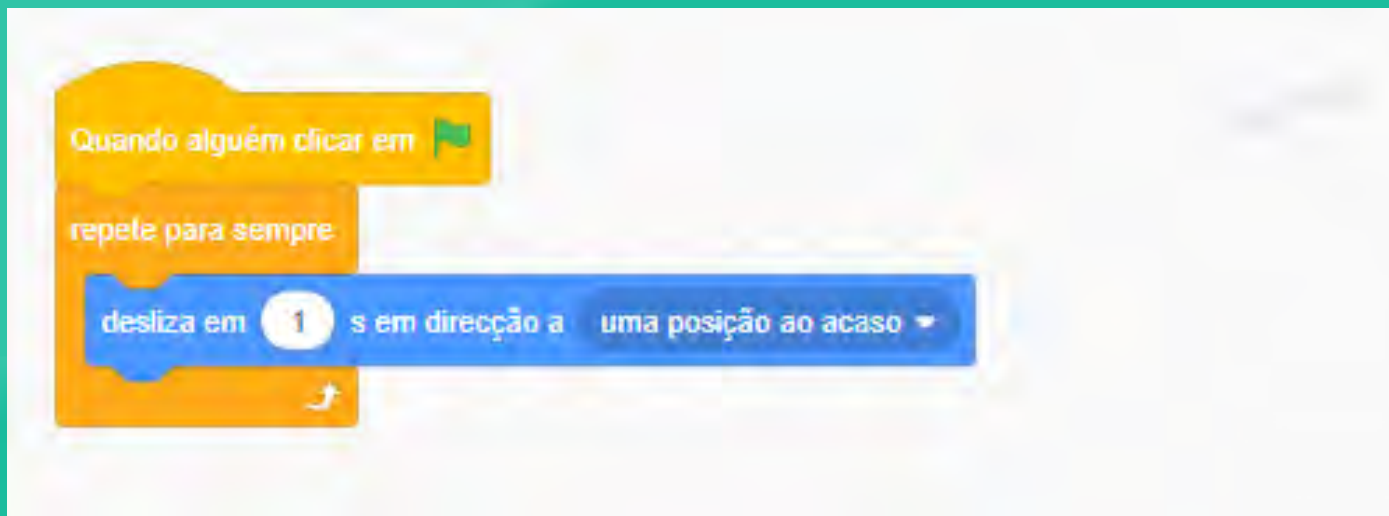
A pontuação que vais ter de atingir para mudar de nível vai ser 50. Podes alterar este número se quiseres.



Código da Personagem Principal



Código da Personagem Secundária



Desafio

Vamos finalizar o teu jogo!?

Agora, vamos adicionar-lhe pontuação e um novo nível.

Quando tiveres uma determinada pontuação vais mudar de nível.

O teu jogo vai ficar espetacular!

Explora, diverte-te e aprende!



Missão nº1

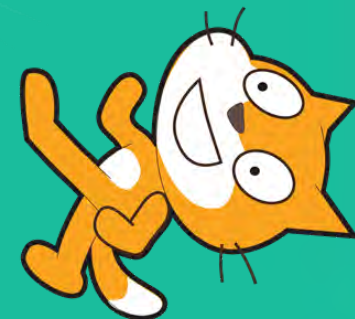
Programa a segunda parte do teu primeiro jogo!

Tornar o teu jogo mais difícil aumentando o número de pontos que precisas para mudar de nível.

Também podes diminuir o tamanho das tuas personagens, para ser mais difícil elas se tocarem.

Podes ainda adicionar mais um nível ou uma nova personagem que te tire pontos quando lhe tocas!

O teu jogo, as tuas regras!



Desenvolvido por:



EDUGEP

ESCOLA
DE PROGRAMAÇÃO

#AEC

emCasa

