



Exercícios de sensores - Scratch

- 1. O personagem deve fazer uma pergunta e quando receber a resposta ele tem que falar se está certo ou errado.
- 2. Um personagem vai se mover utilizando teclado, ele deve ir até outro personagem que vai estar parado num canto da tela, quando encostar nesse personagem ele de falar alguma coisa. Já outro personagem deve mudar de traje e também falar alguma coisa ai então para todo o comando.
- **3.** Assim como exercício anterior, o personagem vai se mover utilizando teclado, só que ele deve ficar chutando uma bola que mudará de cor a cada chutada recebida.
- **4.** O personagem deve ir para mesma posição do ponteiro do mouse mais não deve sumir do palco.
- 5. Assim como exercício anterior, o personagem vai continuar indo para mesma posição do ponteiro do mouse, só que agora ele só irá fazer esses comandos quando ele for clicado e então também fará um desenho de quadrado.







Respostas dos exercícios de aparência-Scratch

- 1. O personagem deve fazer uma pergunta e quando receber a resposta ele tem que falar se está certo ou errado.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

```
quando clicado

pergunte que animal eu sou? e espere

se resposta = gato

diga acertou por 2 segundos

senão

diga errou por 1 segundos

diga Que pena! por 2 segundos
```

Scratch 2:

```
quando clicar em

pergunte Que animal eu sou? e espere a resposta

se resposta = gato então

diga acertou por 2 segundos

senão

diga errou por 1 segundos

diga Que pena! por 2 segundos
```







- 2. Um personagem vai se mover utilizando teclado, ele deve ir até outro personagem que vai estar parado num canto da tela, quando encostar nesse personagem ele de falar alguma coisa. Já outro personagem deve mudar de traje e também falar alguma coisa ai então para todo o comando.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1: quando 牔 clicado vá para x: -160 y: (135) spere 0.1 segundos próximo traje se tocar na borda, volte tecla seta acima pressionada? mude y por 5 tecla seta para baixo▼ pressionada? mude y por -5 tecla seta para a direita▼ pressionada? mude x por 5 tecla seta para a esquerda▼ pressionada? mude x por -5 tocando em objeto2▼? diga te peguei gato por 1 segundos

Personagem 2:

```
quando clicado

vá para x: 160 y: -120

mude para o traje cat1 v

espere até tocando em objeto1 v?

próximo traje

diga Aff cachorro chato por 1 segundos

pare tudo
```







Scratch2:

Personagem 1:

```
quando clicar em

vá para x: -160 y: 135

sempre

espere (0.1 seg

próxima fantasia

se tocar na borda, volte

se tecla seta para cima pressionada? então

adicione 5 a y

se tecla seta para baixo pressionada? então

adicione 5 a y

se tecla seta para a direita pressionada? então

adicione 5 a x

se tecla seta para a esquerda pressionada? então

adicione 5 a x

se tecla seta para a esquerda pressionada? então

adicione 5 a x
```

Personagem 2:

```
quando clicar em

vá para x: 160 y: -120

mude para a fantasia cat3 v

espere até tocando em Dog1 v ?

próxima fantasia

diga Afff cachorro chato por 1 segundos

pare todos v
```





Qesenvolvimento do Raciocínio Lógico

FURG

no Ensino Fundamental e Médio

- Assim como exercício anterior, o personagem vai se mover utilizando teclado, só que ele deve ficar chutando uma bola que mudará de cor a cada chutada recebida.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1:

```
quando clicado

sempre

se tocar na borda, volte

se tecla seta acima pressionada?

mude y por 10

próximo traje

se tecla seta para baixo pressionada?

mude y por -10

próximo traje

se tecla seta para a direita pressionada?

mude x por 10

próximo traje

se tecla seta para a esquerda pressionada?

mude x por -10

próximo traje
```

Personagem 2:

```
quando clicado

sempre

se tocando em objeto1 ?

mova 50 passos

mude o efeito cor por 25

se tocar na borda, volte
```

Scratch 2:

Personagem 1:

```
quando clicar em

sempre

se tocar na borda, volte

se tecla seta para cima pressionada? então

próxima fantasia
adicione 10 a y

se tecla seta para baixo pressionada? então

próxima fantasia
adicione 10 a y

se tecla seta para a direita pressionada? então

próxima fantasia
adicione 10 a x

se tecla seta para a esquerda pressionada? então

próxima fantasia
adicione 10 a x
```

Personagem 2:

```
quando clicar em

sempre

se tocando em Jaime Walking ? então

mova 50 passos

adicione ao efeito cor 25

se tocar na borda, volte
```







- **4.** O personagem deve ir para mesma posição do ponteiro do mouse mais não deve sumir do palco.
 - Resposta:

Scratch 1.4:

```
quando clicado

vá para x: 0 y: 0

sempre

mude x por mouse x

se tocar na borda, volte

espere 1 segundos

mude y por mouse y

se tocar na borda, volte
```

Scratch 2:

```
quando clicar em

vá para x: 0 y: 0

sempre

adicione posição x do mouse a x

se tocar na borda, volte

espere 1 seg

adicione posição y do mouse a y

se tocar na borda, volte
```

- 5. Assim como exercício anterior, o personagem vai continuar indo para mesma posição do ponteiro do mouse, só que agora ele só irá fazer esses comandos quando ele for clicado e então também fará um desenho de quadrado.
 - Resposta:

Scratch 1.4:

```
quando objeto 1 clicado
levante a caneta
vá para x: mouse x y: mouse y
abaixe a caneta
mude a cor da caneta para sorteie número entre 1 e 100
abaixe a caneta
repita 4
mova 50 passos
vire 90 graus
se tocar na borda, volte

quando clicado
limpe
```

Scratch 2:

