

Exercícios de sensores - Scratch

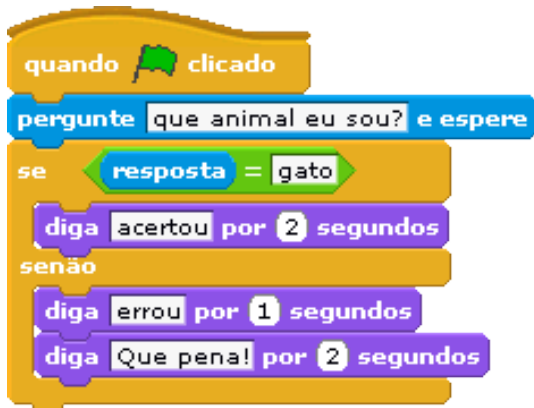
1. O personagem deve fazer uma pergunta e quando receber a resposta ele tem que falar se está certo ou errado.
2. Um personagem vai se mover utilizando teclado, ele deve ir até outro personagem que vai estar parado num canto da tela, quando encostar nesse personagem ele deve falar alguma coisa. Já outro personagem deve mudar de traje e também falar alguma coisa aí 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

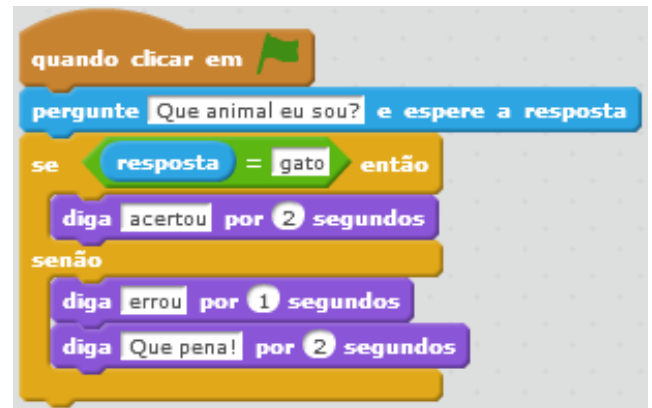
1. O personagem deve fazer uma pergunta e quando receber a resposta ele tem que falar se está certo ou errado.

➤ Resposta:

Scratch 1.4:



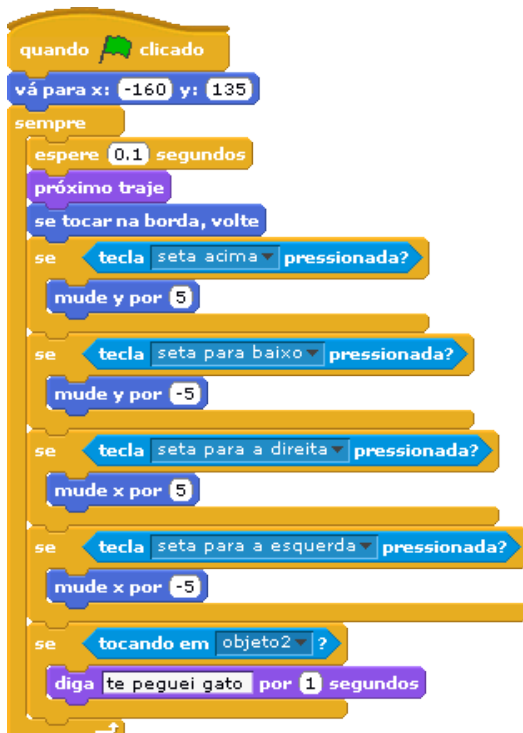
Scratch 2:



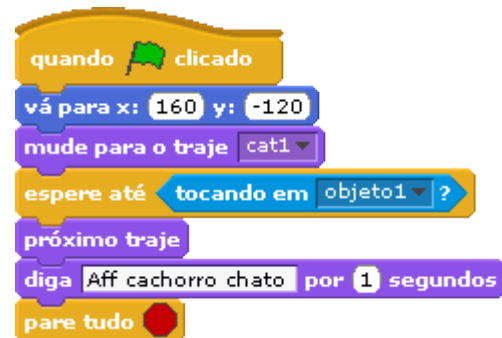
2. Um personagem vai se mover utilizando teclado, ele deve ir até outro personagem que vai estar parado num canto da tela, quando encostar nesse personagem ele deve falar alguma coisa. Já outro personagem deve mudar de traje e também falar alguma coisa aí então para todo o comando.
- Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1:



Personagem 2:

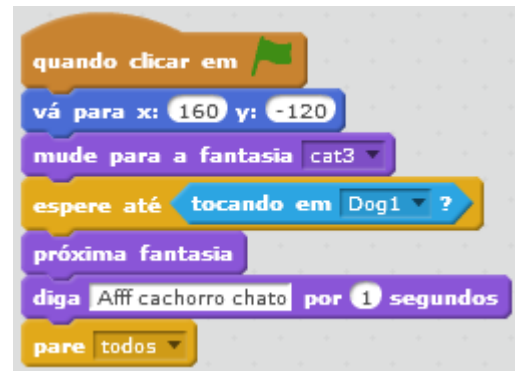


Scratch2:

Personagem 1:



Personagem 2:

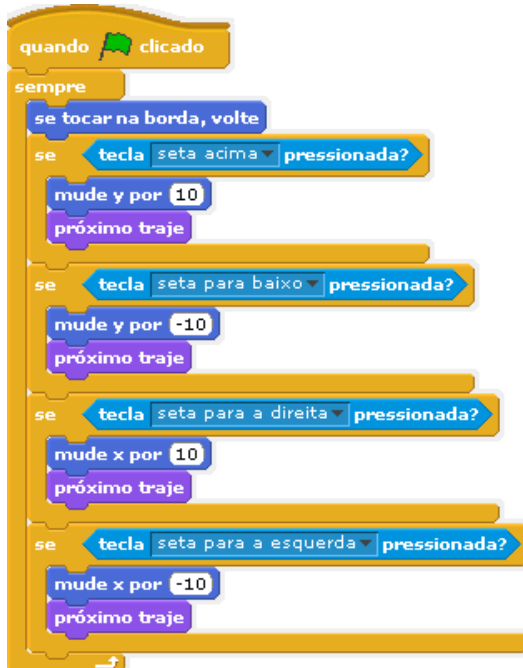


3. Assim como exercício anterior, o personagem vai se mover utilizando teclado, só que ele deve ficar chutando uma bola que mudará de cor a cada chutada recebida.

➤ Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1:

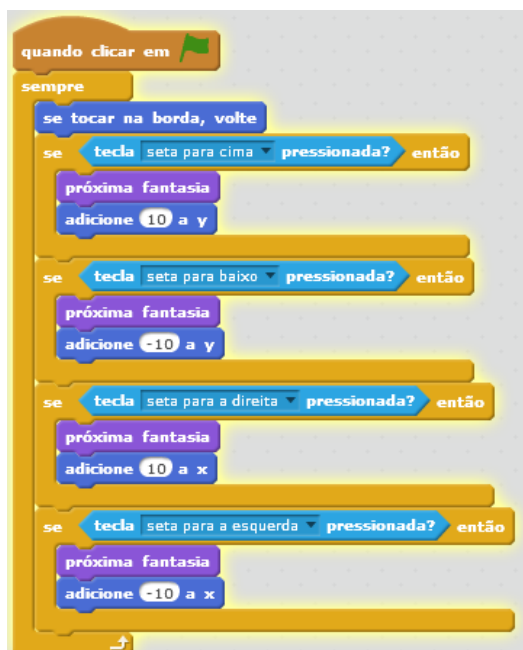


Personagem 2:

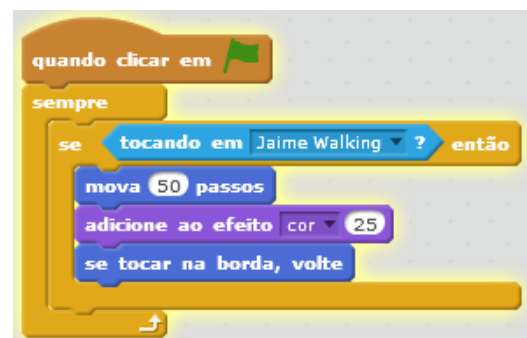


Scratch 2:

Personagem 1:



Personagem 2:



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

➤ Resposta:

Scratch 1.4:



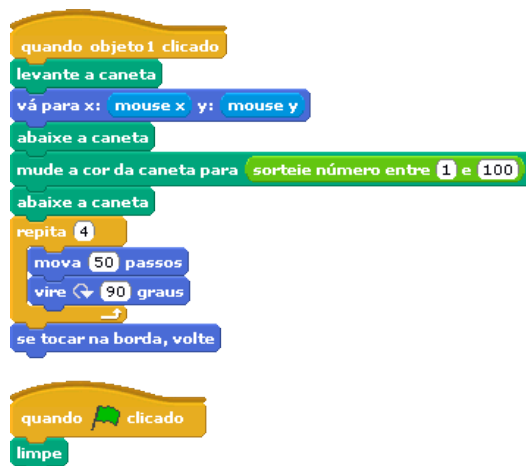
Scratch 2:



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:



Scratch 2:

