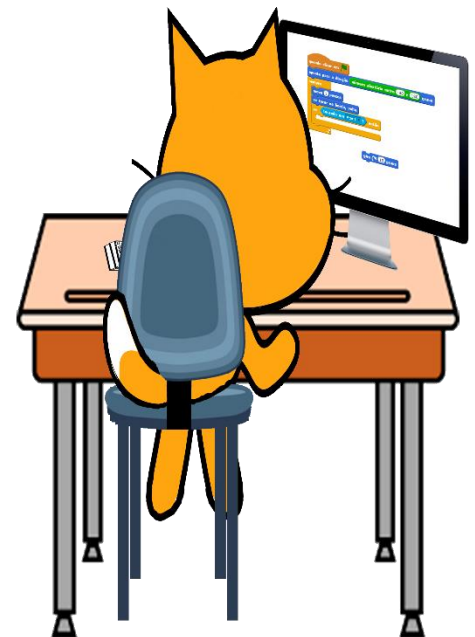




# AULA 3

## *Aparência*



Desenvolvimento do Raciocínio  
Lógico no Ensino Fundamental e Médio

# Roteiro

- Introdução;
- Principais Blocos;
- Modificando Sprite;
- Vamos praticar;
- Desafio.



# Introdução

- Os blocos de aparência são destinados a modificar os traços dos objetos, fazer eles “falarem”, “pensarem”, além disso, possibilitam alterar a cor e o tamanho dos sprites.



# Principais Blocos

- Os blocos existentes na palheta de Aparência são do tipo empilháveis e repórter/valores.
- Os principais blocos são:



Mostra o valor passado por parâmetro, em um balão de conversa, por um tempo específico.



Mostra o valor passado por parâmetro, em um balão de conversa.



Muda o efeito selecionado usando o valor passado por parâmetro.



# Principais Blocos



Muda a aparência do sprite assumindo o traje especificado.



Muda o traje para o traje seguinte da lista de trajes.



Mostra o valor especificado em um balão de pensamento.



Mostra o valor especificado em um balão de pensamento, pelo tempo determinado.



# Principais Blocos

mude o tamanho por 10

Faz com que o Sprite incremente o valor especificado ao seu tamanho.

mude o tamanho para 100 %

Faz com que o Sprite mude seu tamanho para o valor especificado em %.

apareça

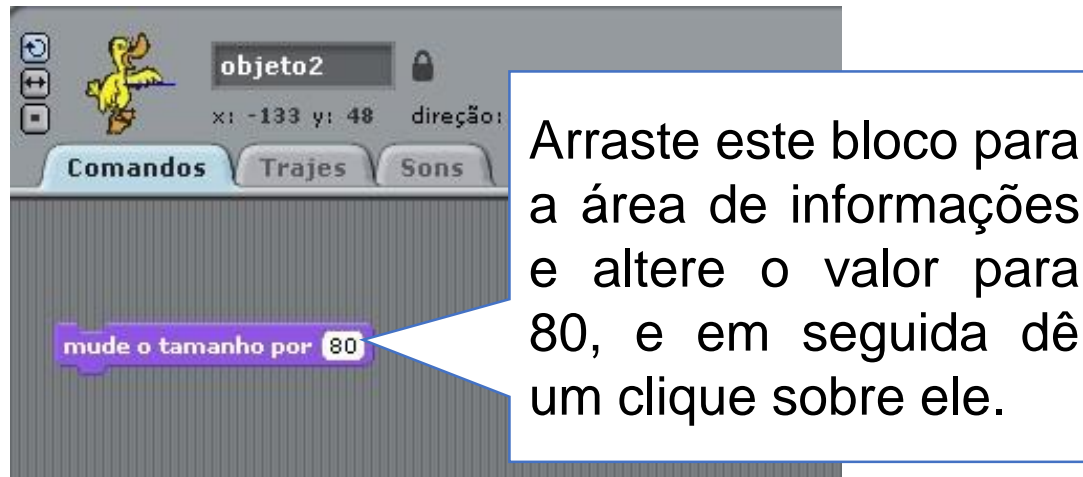
Faz com que o Sprite apareça no palco.

desapareça

Faz com que o Sprite desapareça (não será detectado por outro sprite.)

# Modificando o Sprite

- Agora vamos alterar a aparência do nosso Sprite!



Você notará  
que eu irei  
aumentar de  
tamanho!





# Vamos Praticar!

Arraste estes blocos para a área de informações e altere os valores.



Selecione este Palco.



Selecione este objeto e importe seus trajes





# Desafio!

- Faça um projeto que quando executado o sprite sempre se movimente 15 passos para mudar de traje, espere 0.8 segundos para desaparecer e mais 0.2 segundos para aparecer novamente. Ele também deve voltar na direção oposta quando tocar na borda, além disso o efeito de cor deve ser mudado por 10.

Utilize este  
Palco.



Utilize este bloco que  
esta localizado na  
palheta de Controle.



Utilize este Objeto, e  
importe seu traje!



# Resposta

