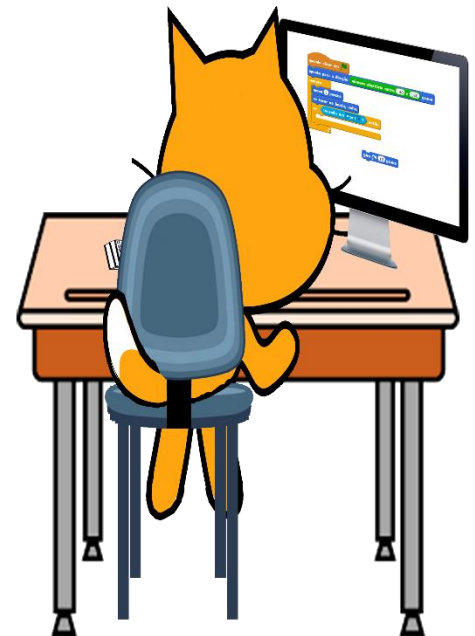




# AULA 1

## *Explorando o Scratch* 1.4



Desenvolvimento do Raciocínio  
Lógico no Ensino Fundamental e Médio

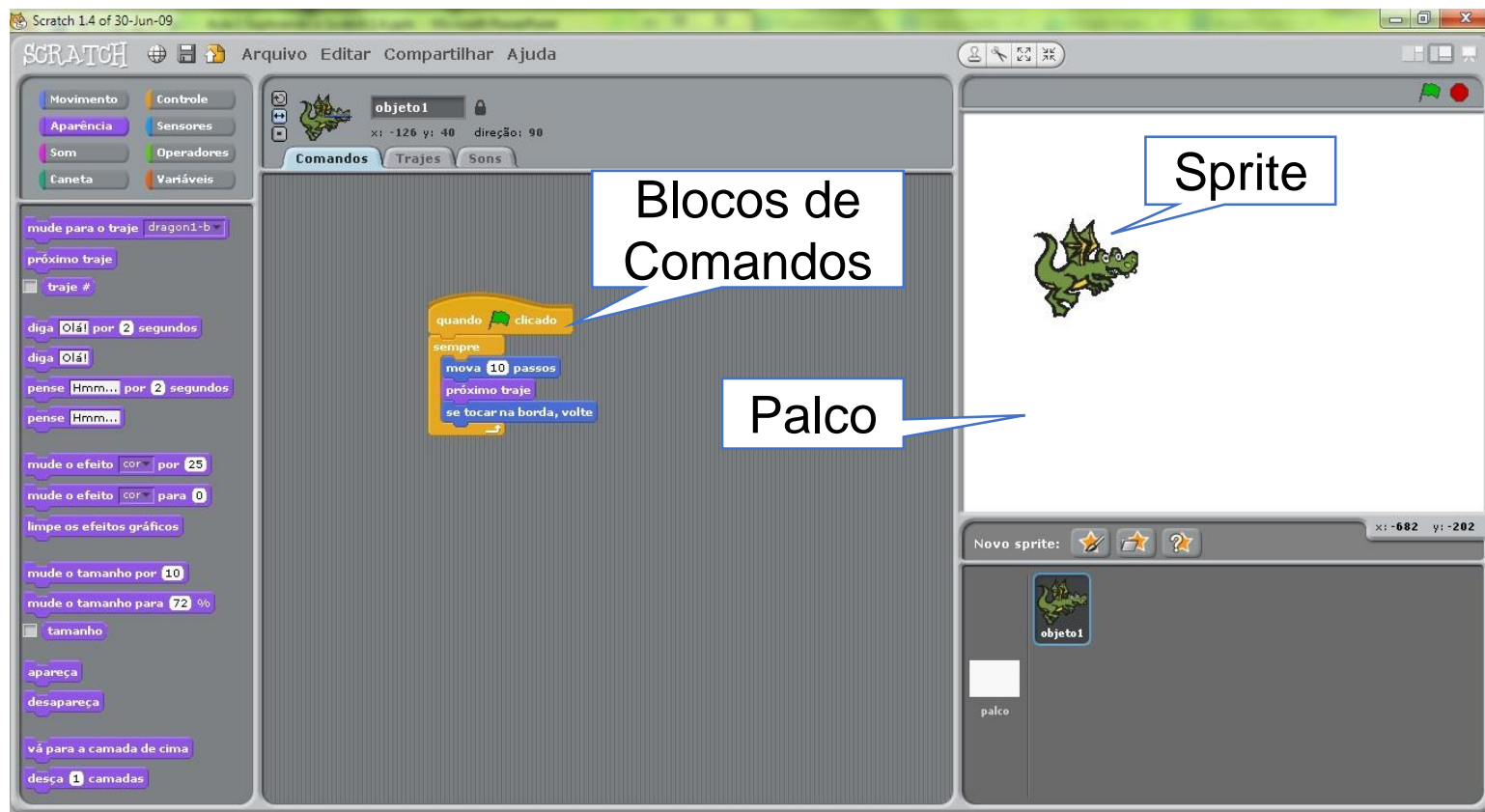
# Roteiro

- Componentes de um Projeto:
- Sprites;
- Palco;
- Blocos de Comandos.
- Apagando o Sprite;
- Escolhendo o Sprites;
- Adicionando o Traje;
- Escolhendo o Palco;
- Executando um Projeto;
- Vamos praticar;
- Salvando o Projeto.



# Componentes de um Projeto

➤ Os projetos do Scratch são compostos, por:



# *Sprites*

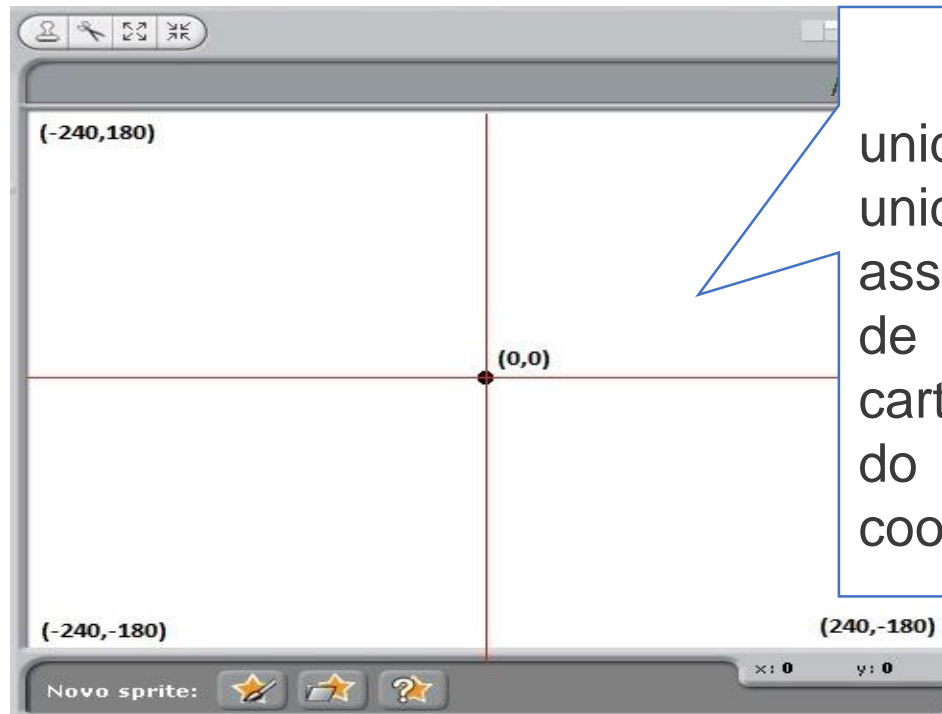
- Sprite são os objetos que executam ações em um projeto. É possível mudar sua aparência adicionando trajes.
- Tanto os trajes como os sprites podem ser importados ou desenhados.





# Palco

- Palco é o cenário onde os sprites se movimentam e interagem uns com os outros.

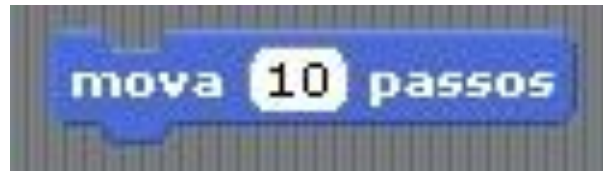


O palco possui 480 unidades de largura e 360 unidades de altura e está associado a um sistema de eixos coordenados cartesianos x-y. O centro do palco tem as coordenadas  $x = 0$  e  $y = 0$ .



# Blocos de Comando

- Blocos são instruções que fazem os Sprites se moverem dentro do palco. Existem três tipos principais de blocos:
- **Empilháveis:** São blocos que tem encaixes no topo. Alguns tem áreas onde se pode escrever números.

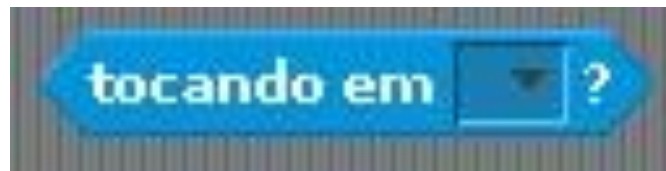


# Blocos de Comando

- **Chapéus:** São blocos que têm um topo arredondado, estes devem ser colocados no topo dos blocos de comandos.



- **Repórteres/Valores:** São blocos que são encaixados em certas áreas dos comandos empilhadores.



# Apagando o Sprite

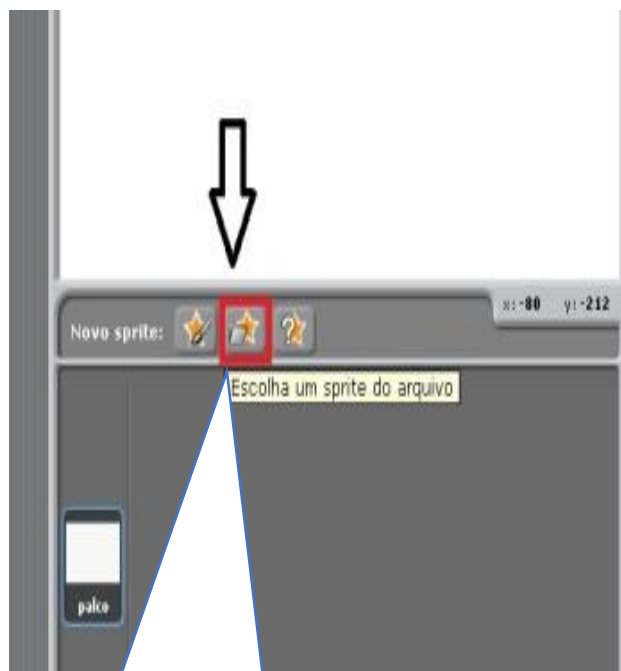
- Para apagar um sprite é necessário clicar com o botão auxiliar sobre o sprite, e em seguida selecionar a opção “apagar”.



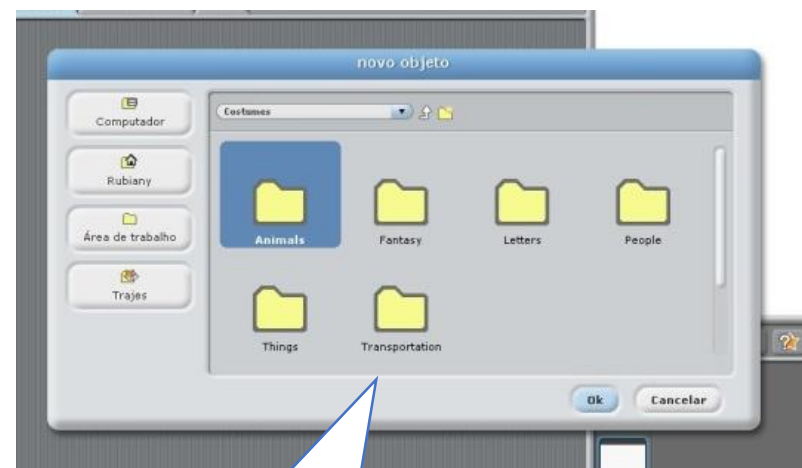


# Escolhendo Sprites

➤ Para escolher um novo Sprite é necessário:

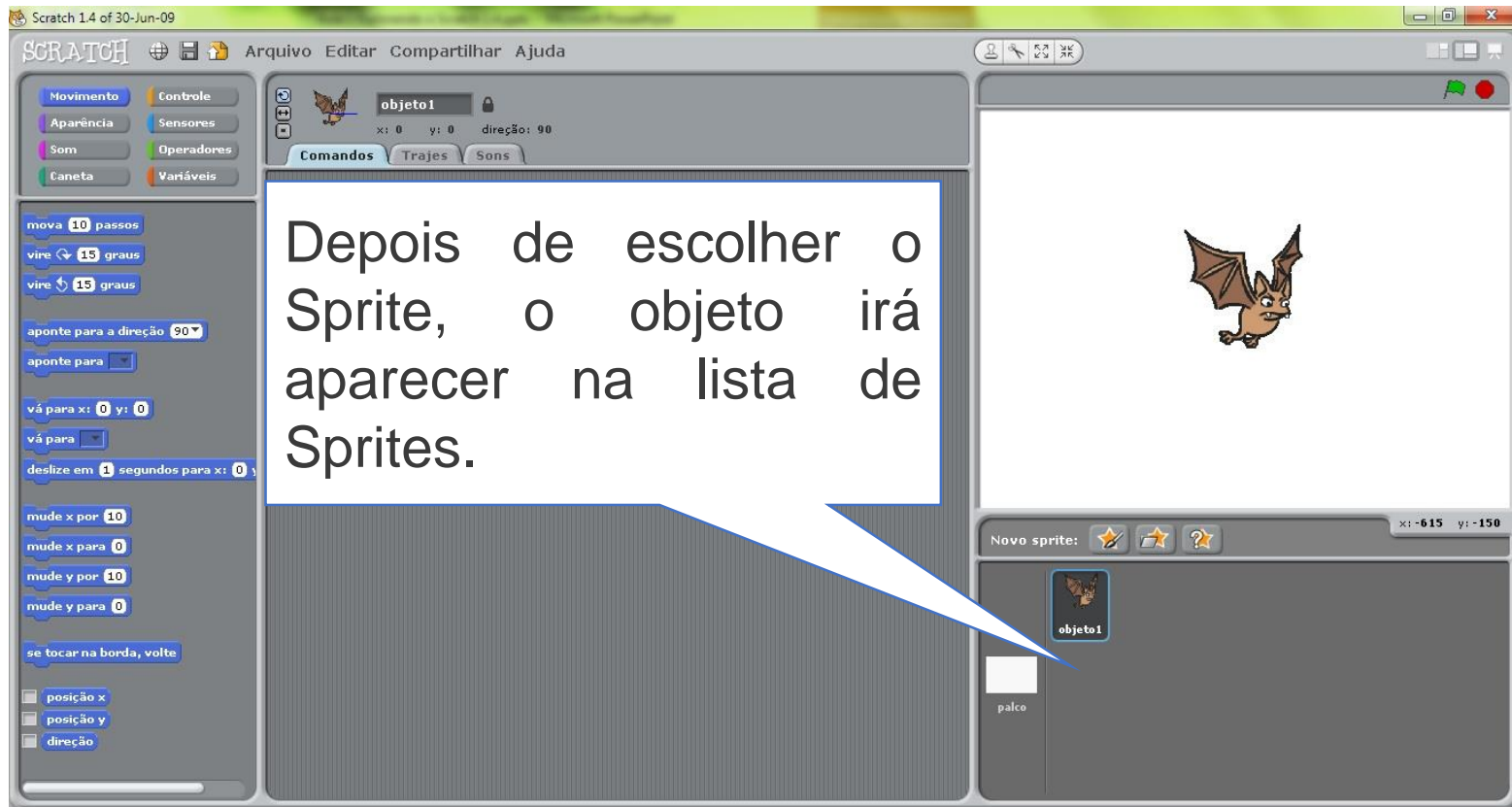


Selecionar esta opção para escolher o sprite.



Selecione uma dessas pastas e escolha um sprite, em seguida clique em OK.

# Escolhendo Sprites



# Adicionando o traje

- O traje é utilizado para animar o sprite, quantos mais trajes utilizados melhor ficará seu objeto.

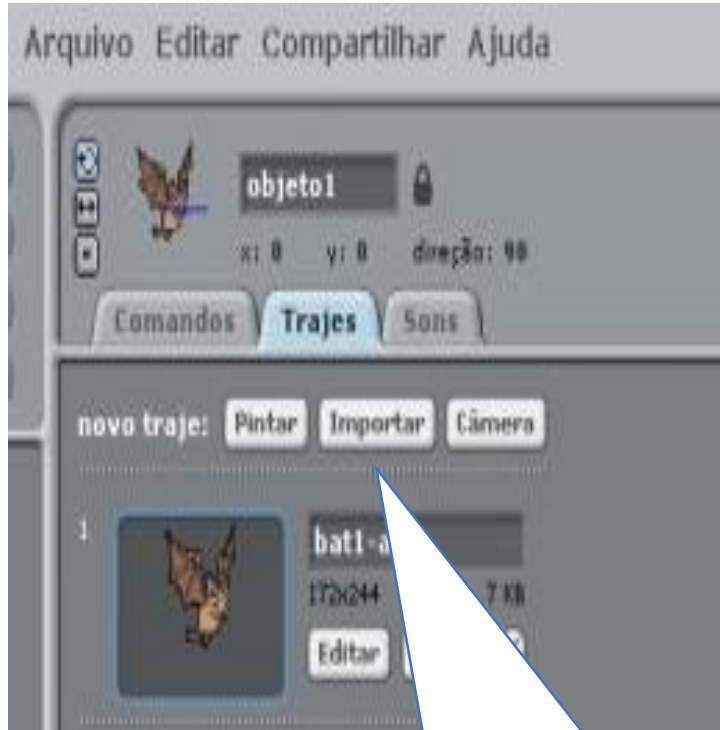


Na área de recursos selecione a aba trajes.





# Adicionando o traje



Selecione a opção importar.

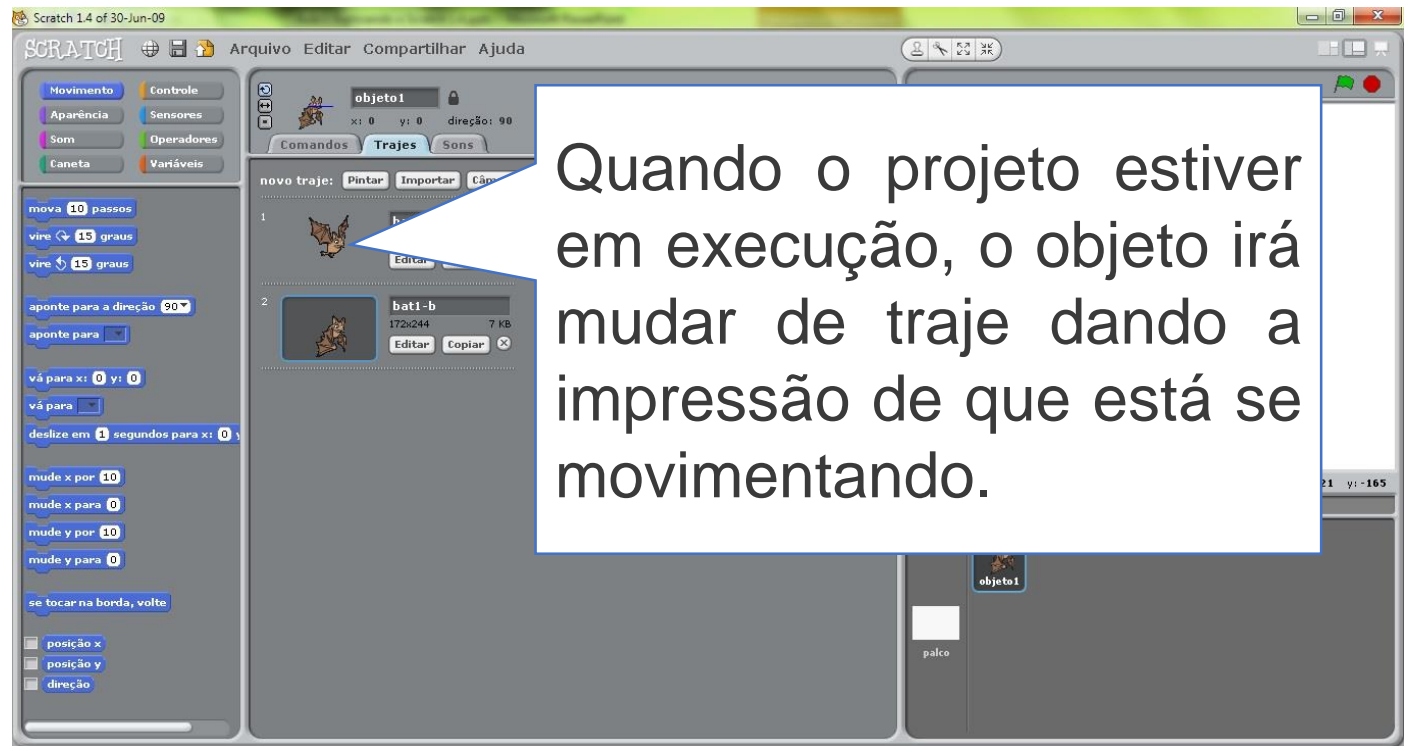


Escolha um objeto e clique em Ok.

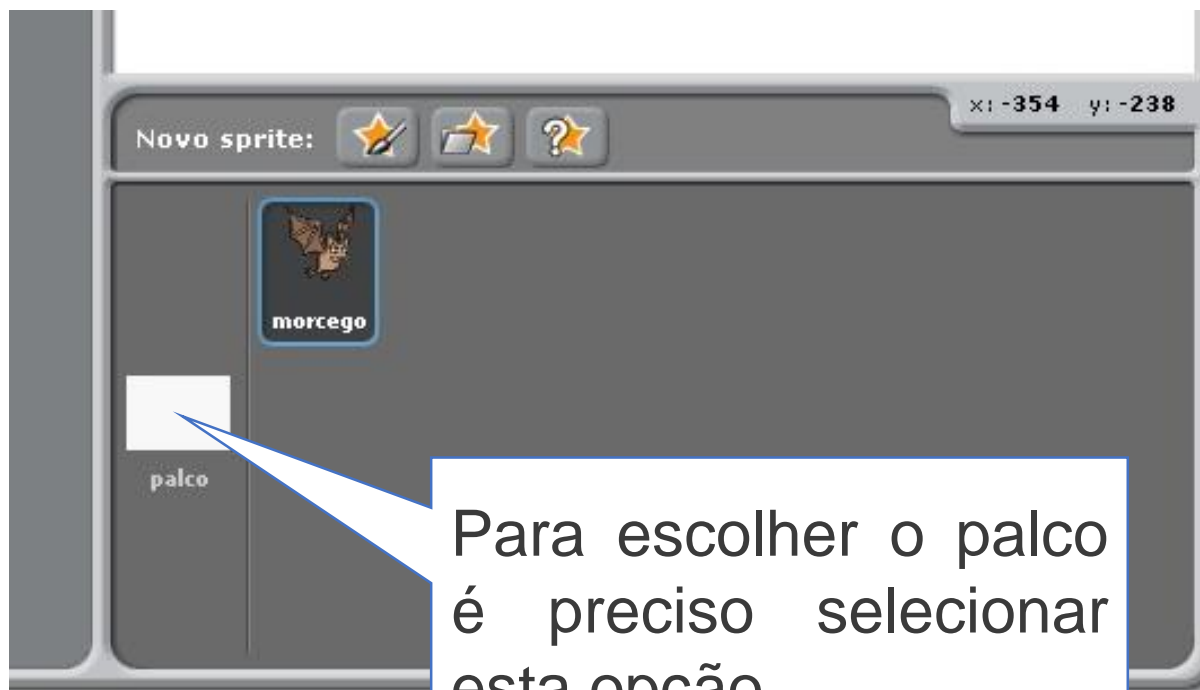




# Adicionando o traje



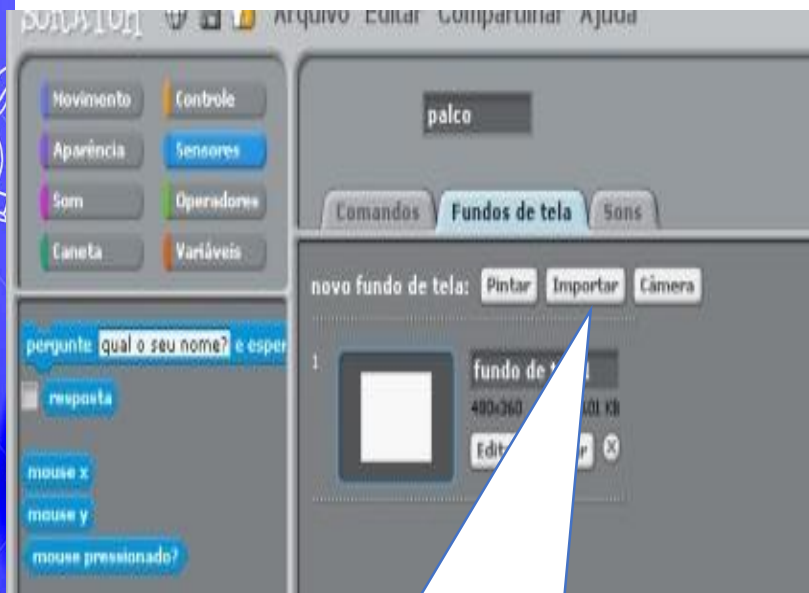
# Escolhendo o palco



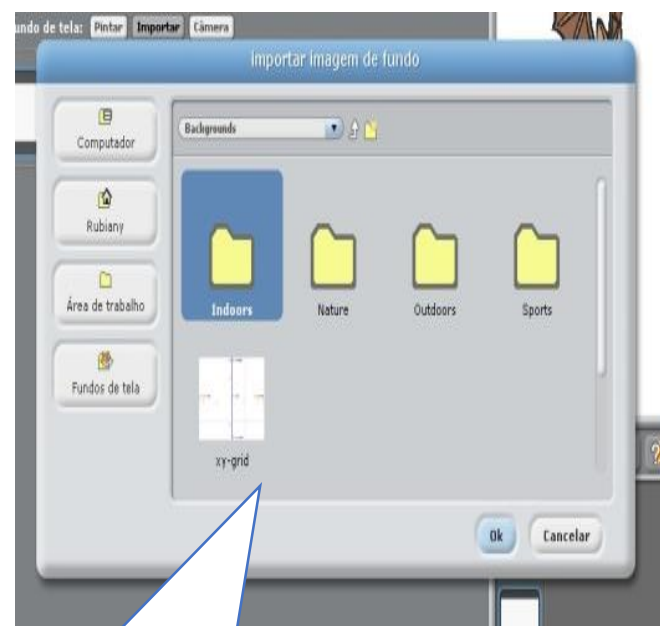
Para escolher o palco  
é preciso selecionar  
esta opção.



# Escolhendo o palco



Selecione a opção Importar.



Escolha o palco selecionando uma dessas pastas.



# Executando um Projeto

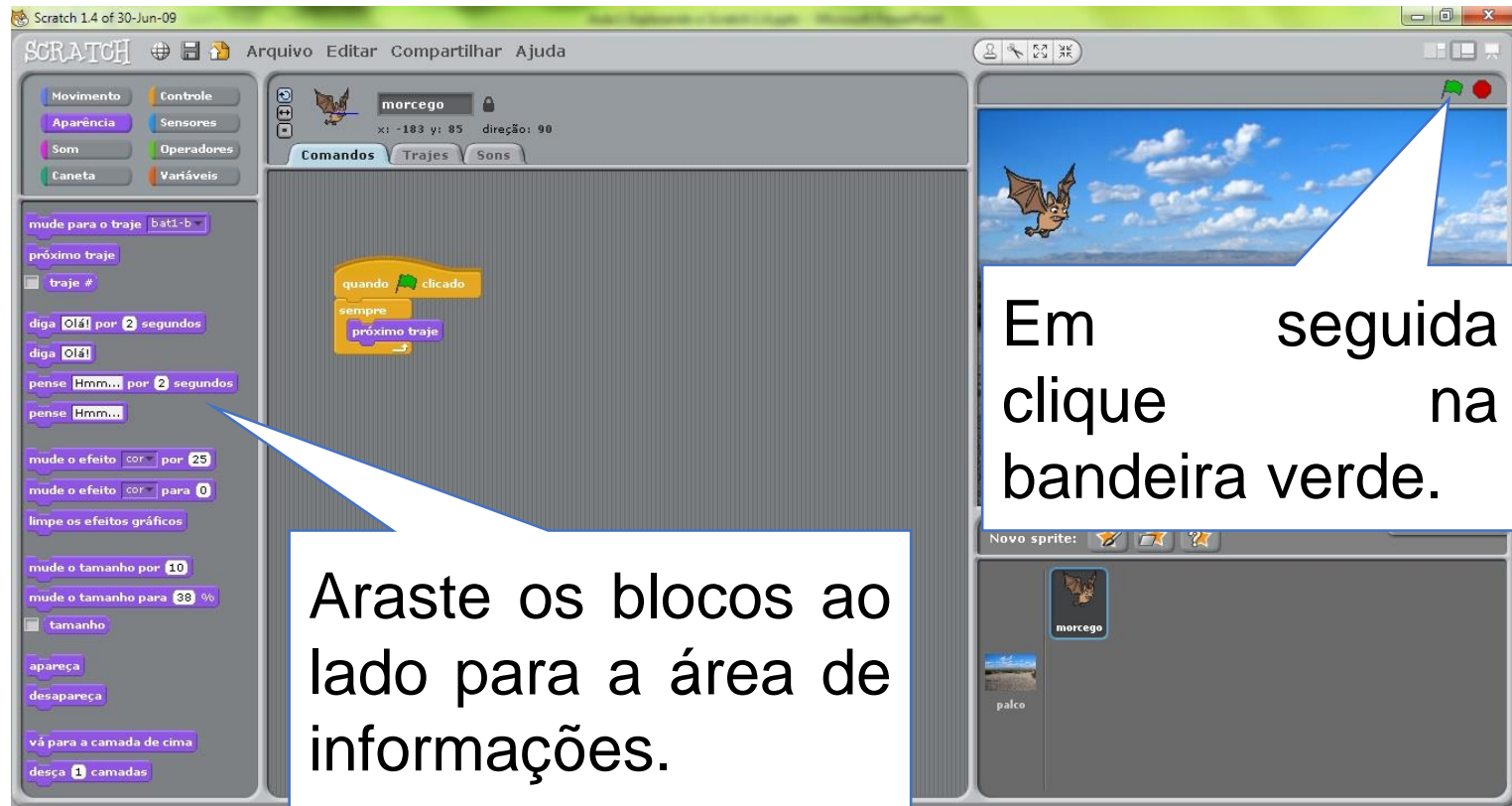
Existem duas formas de executar um projeto no Scratch:

- A primeira é dando um clique sobre o(s) bloco(s) que estão na área de informações.
- E a segunda é clicando na bandeira verde, que está no lado superior do cenário. Mas para isso é preciso arrastar o bloco que está na palheta de Controle para a área de informação.

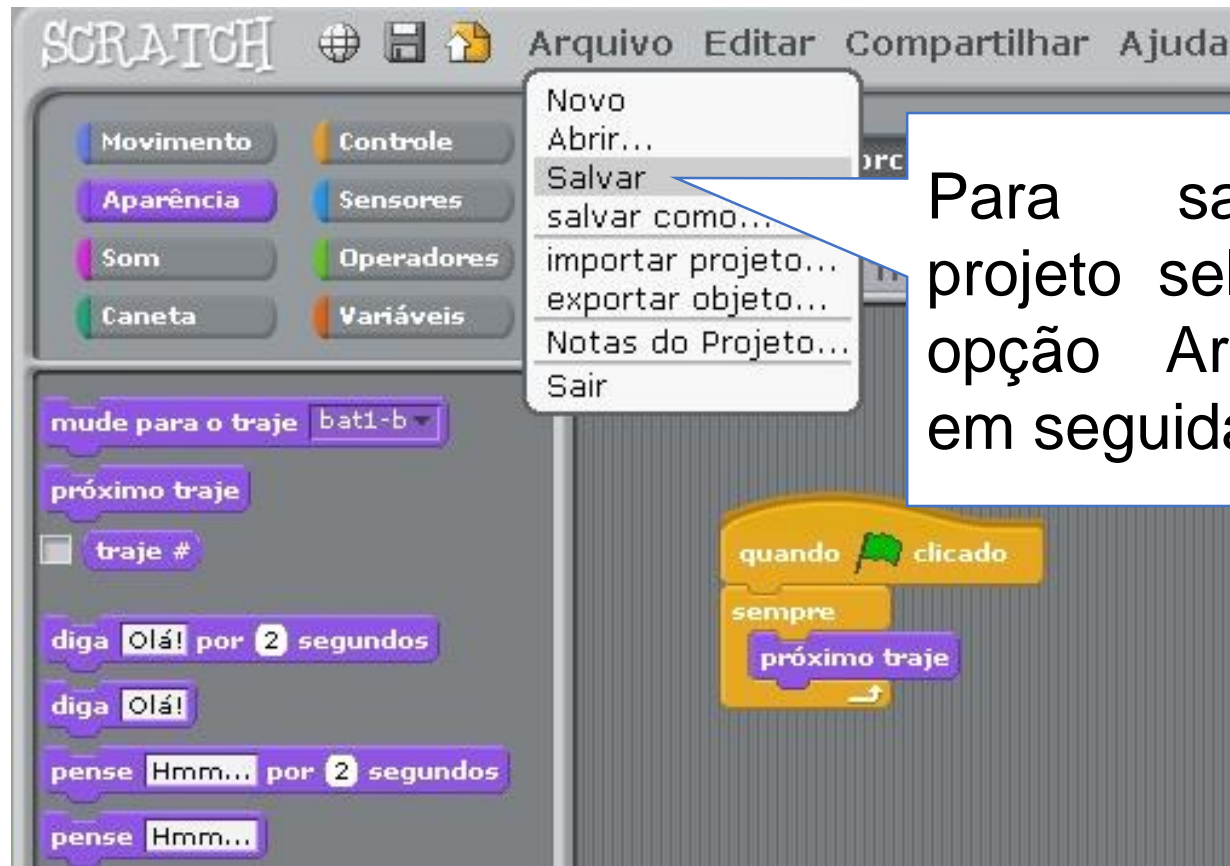




# Vamos Praticar



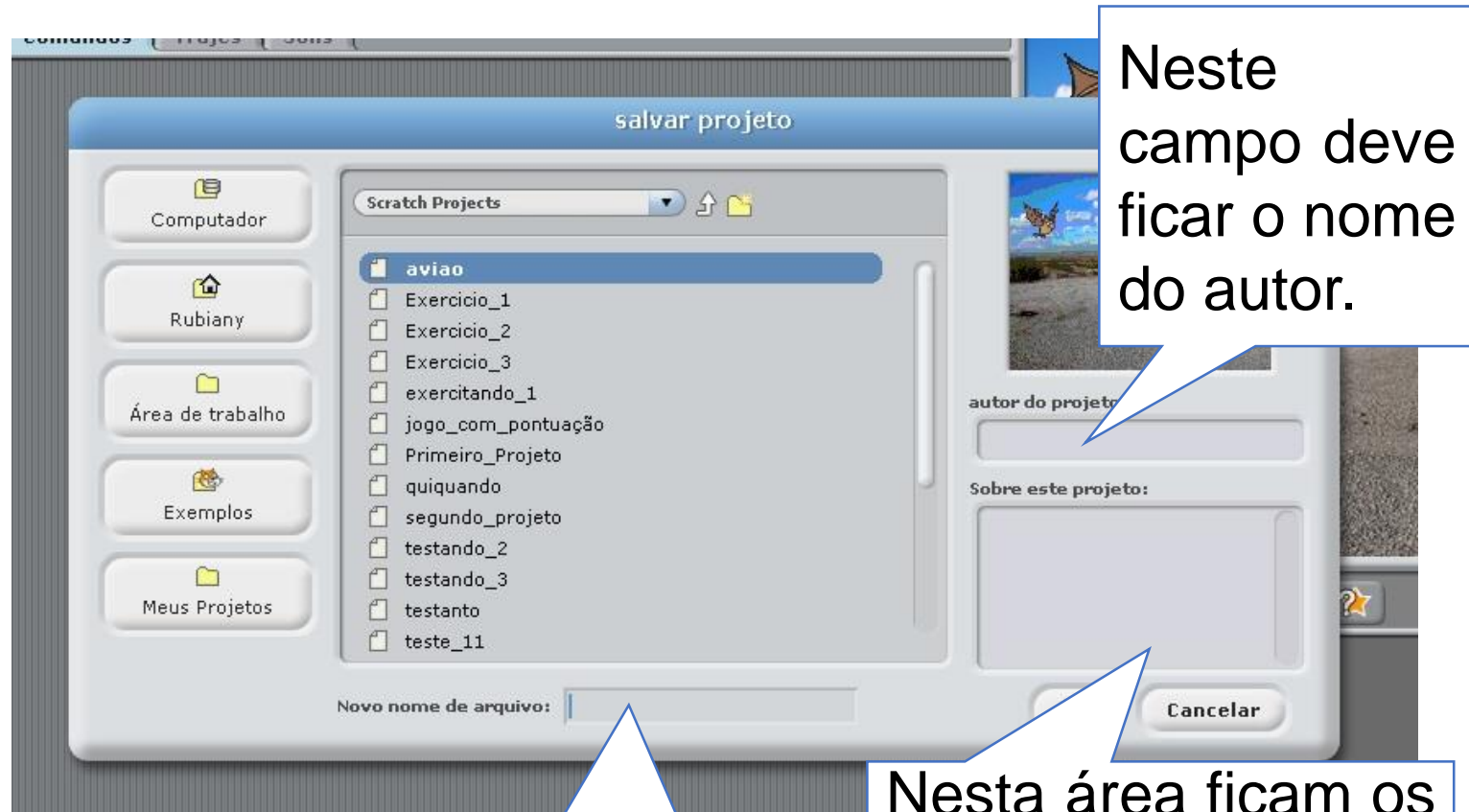
# Salvando o Projeto



Para salvar o projeto selecione a opção Arquivo, e em seguida salvar.



# Salvando o Projeto



Neste campo deve ficar o nome do autor.

Neste campo deve ser colocado o nome do projeto.

Nesta área ficam os comentários sobre o projeto.

