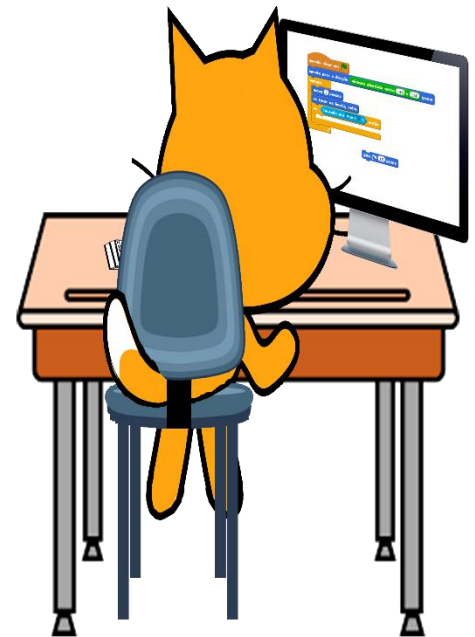




AULA 02

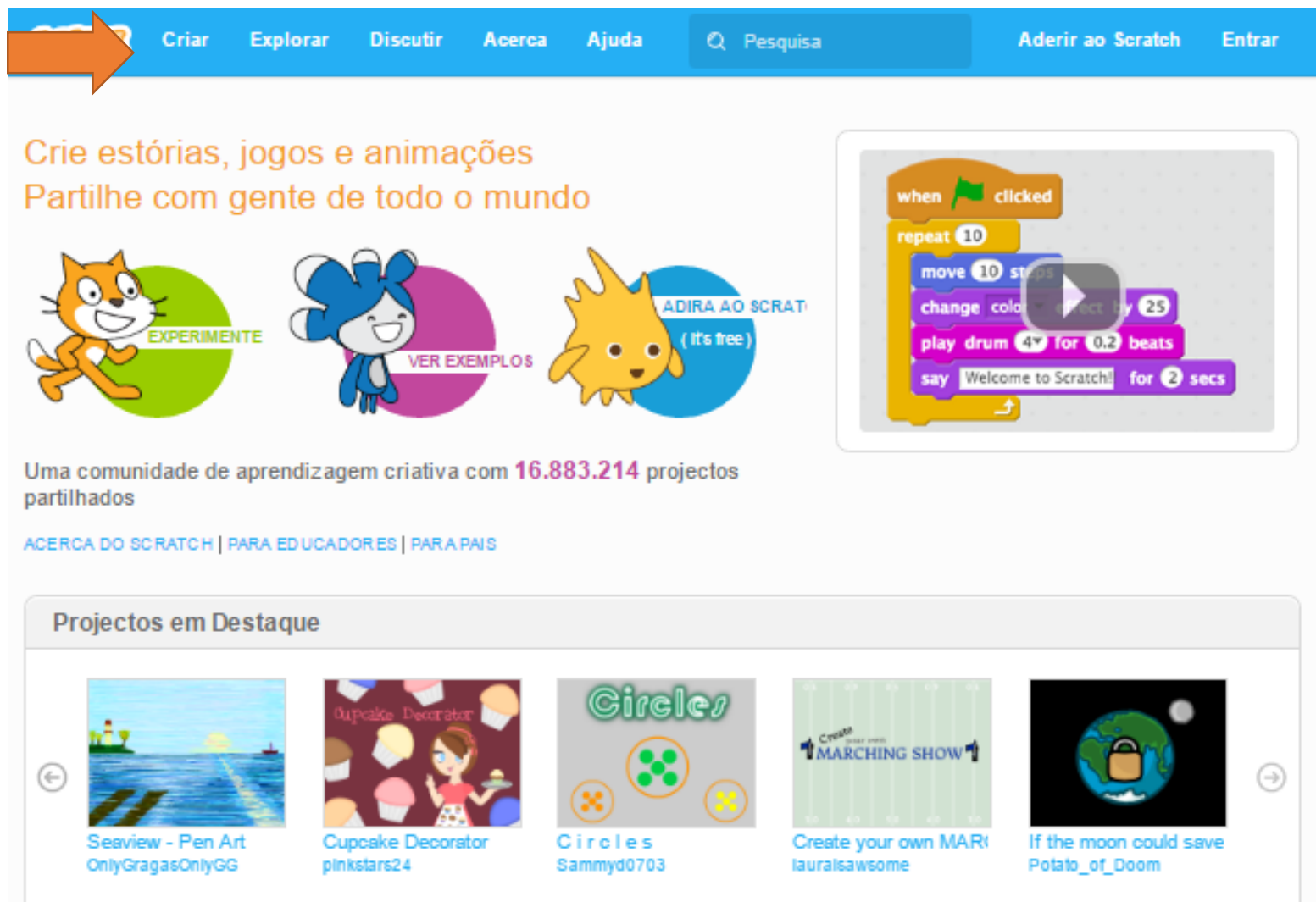
Introdução à ferramenta



Desenvolvimento do Raciocínio
Lógico no Ensino Fundamental e Médio

Aula 02

- Acessar <https://scratch.mit.edu>;
- Clicar em criar;



The image shows the Scratch website interface. At the top is a blue navigation bar with links: Criar, Explorar, Discutir, Acerca, Ajuda, Pesquisa, Aderir ao Scratch, and Entrar. Below the navigation bar is a large orange arrow pointing right. The main content area features the text "Crie histórias, jogos e animações" and "Partilhe com gente de todo o mundo". Below this are three circular icons: a green circle with a cat icon and the text "EXPERIMENTE", a purple circle with a cat icon and the text "VER EXEMPLOS", and a blue circle with a cat icon and the text "ADERIR AO SCRATCH (it's free)". To the right of these icons is a preview of a Scratch script: "when green flag clicked", "repeat 10", "move 10 steps", "change color of effect by 25", "play drum 4 for 0.2 beats", and "say Welcome to Scratch! for 2 secs". Below the icons is the text "Uma comunidade de aprendizagem criativa com 16.883.214 projectos partilhados". Below this is the text "ACERCA DO SCRATCH | PARA EDUCADORES | PARA PAIS". At the bottom is a section titled "Projectos em Destaque" with five project thumbnails: "Seaview - Pen Art" by OnlyGragasOnlyGG, "Cupcake Decorator" by plinkstars24, "Circles" by Sammyd0703, "Create your own MARCHING SHOW" by lauralsawsome, and "If the moon could save" by Potato_of_Doom.

Crie histórias, jogos e animações
Partilhe com gente de todo o mundo

EXPERIMENTE
VER EXEMPLOS
ADERIR AO SCRATCH (it's free)

Uma comunidade de aprendizagem criativa com **16.883.214** projectos partilhados

ACERCA DO SCRATCH | PARA EDUCADORES | PARA PAIS

Projectos em Destaque

Seaview - Pen Art
OnlyGragasOnlyGG

Cupcake Decorator
plinkstars24

Circles
Sammyd0703

Create your own MARCHING SHOW
lauralsawsome

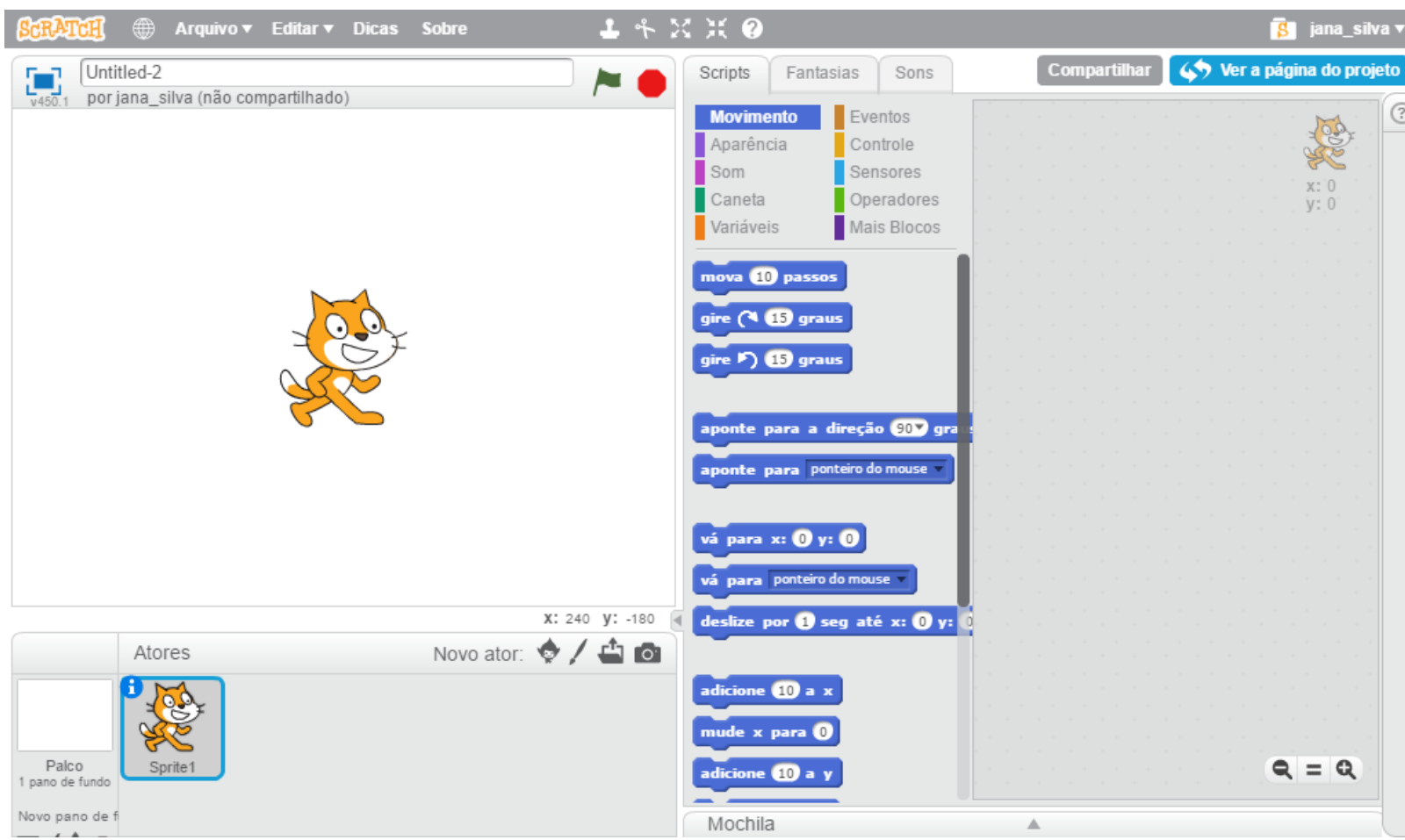
If the moon could save
Potato_of_Doom

Aula 02



Desenvolvimento do Raciocínio
Lógico no Ensino Fundamental e Médio

➤ Scratch é composto por: blocos de comandos, personagens e palco;

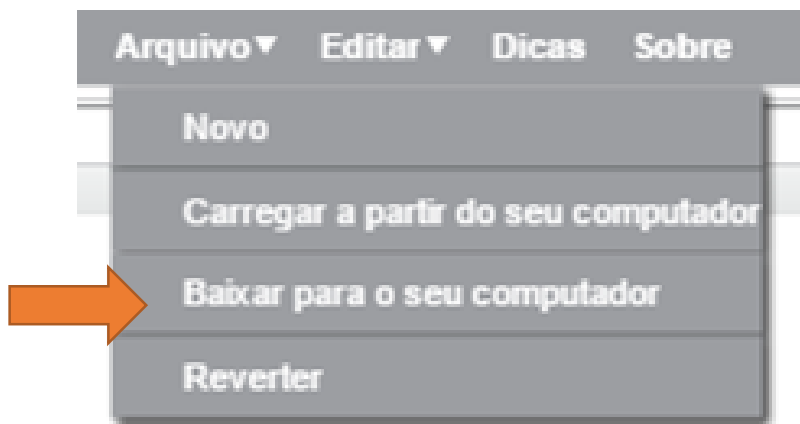


Salvar projetos

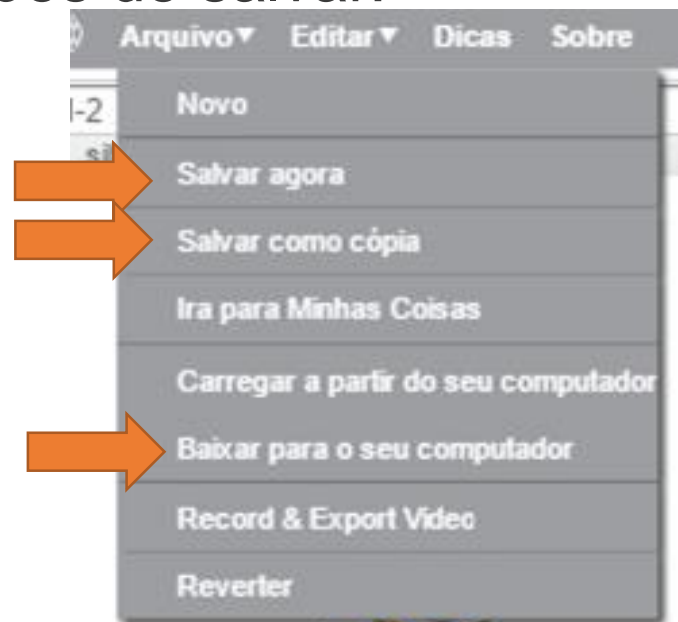


Duas maneiras

➤ A primeira é só para quem não tem conta no site. Vá em arquivo depois baixar para seu computador:



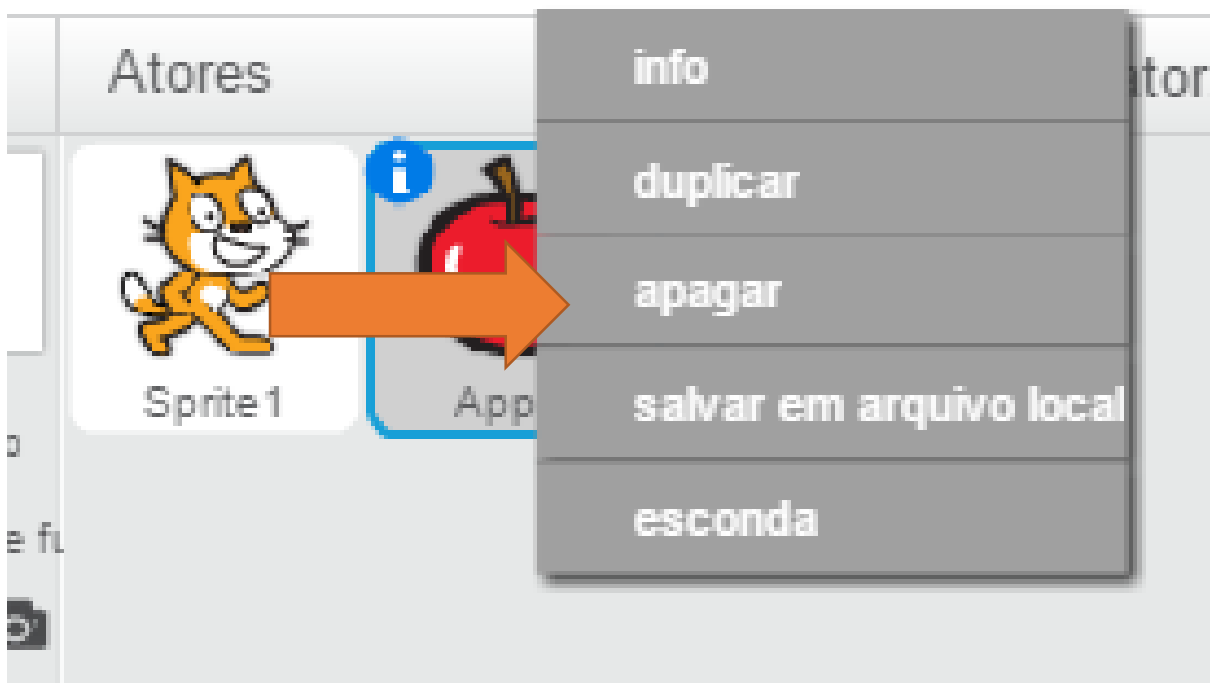
➤ A segunda é para quem já tenha conta no site. Vá em arquivo e use umas das três opções de salvar:



Apagar personagem



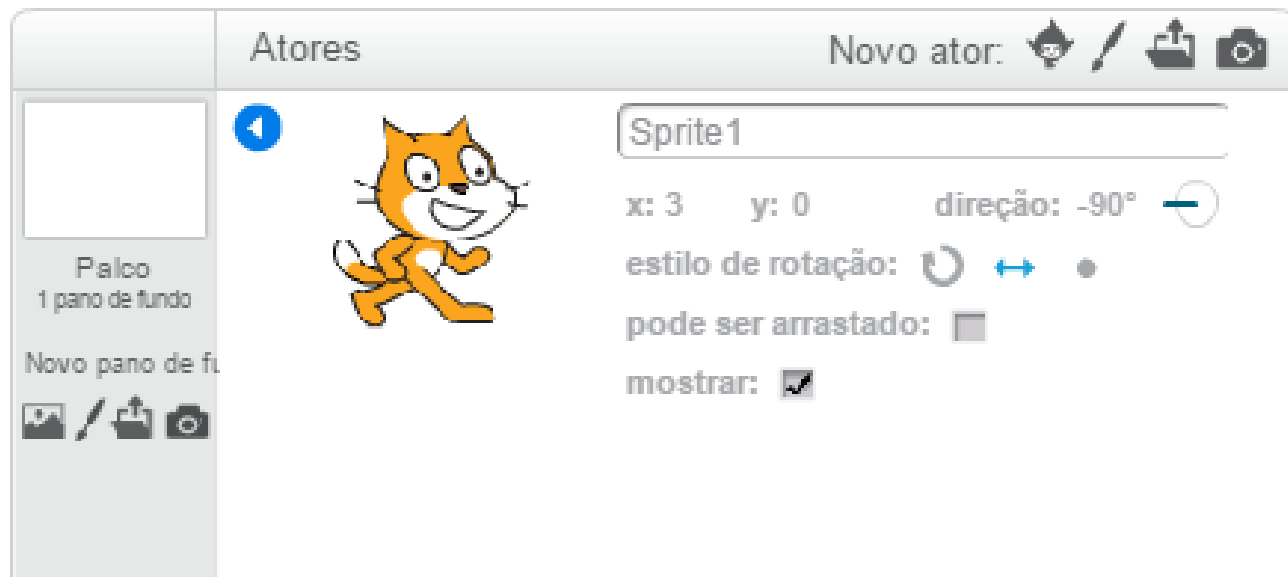
- Primeiro, clicar no personagem e, depois, clicar com botão direito do mouse e ir na opção apagar;



Personagem



- Naquele “i” que fica acima do personagem, tem as opções:
- colocar nome no personagem;
 - posição no palco;
 - ser mostrado ou não no palco;
 - estilo de rotação.



Personagens e Palco

- Os personagens são os objetos que vão executar ações dentro do jogo.
- É possível mudar sua aparência adicionando ou criando trajes.
- Eles podem ser baixados ou simplesmente criados no próprio scratch;
- O palco é onde os personagens irão se movimentar ou interagir com outros personagens;
- Ele tem 860 de largura (de -430 até $+430$) por 720 de altura (de -360 até $+360$) e está associado a um sistemas de eixos coordenados cartesianos x-y. O centro do palco tem as coordenadas $x = 0$ e $y = 0$.



Blocos de comando

➤ São comandos que fazem os personagens se moverem dentro do palco. Há três tipos de blocos:

➤ **Empilháveis:** São blocos que tem encaixes no topo e na base. Alguns tem áreas onde se pode escrever números ou palavras.



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

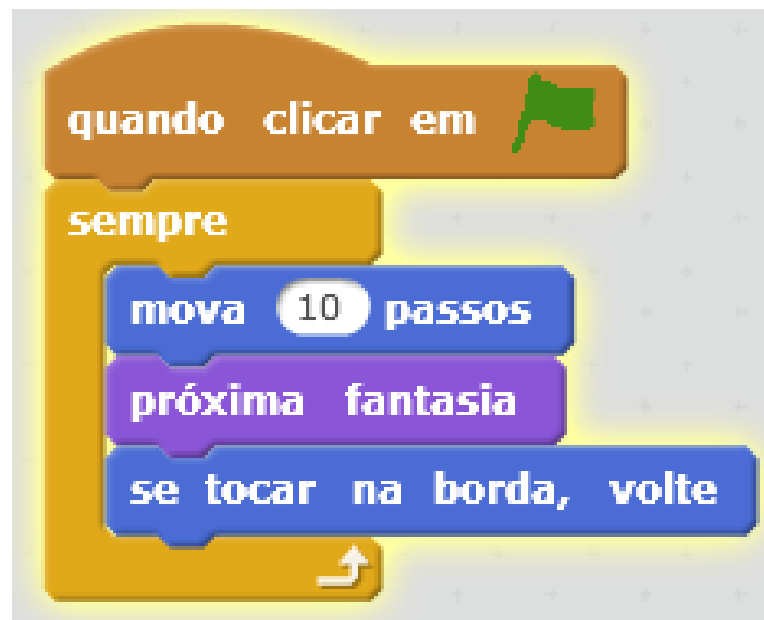


➤ **Repórteres/Valores:** São blocos que são encaixados em certas áreas dos comandos empilhadores.



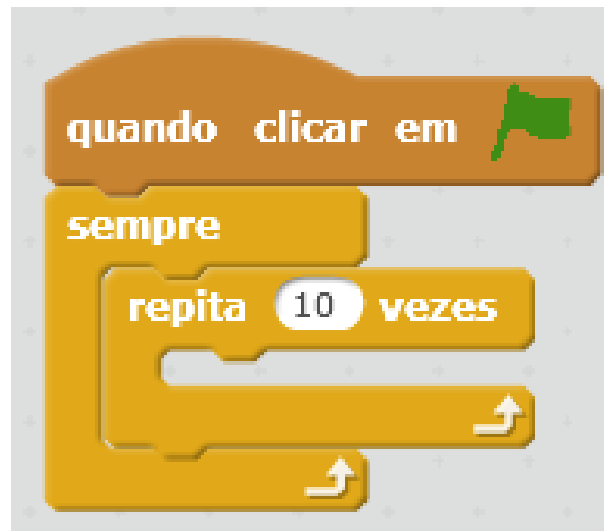
Vamos praticar

- Escolher um personagem e um fundo;
- Colocar o seguinte comando:



Vamos praticar

- Escolher um personagem e um fundo;
- Faça um personagem caminhar “sempre” pelo palco e deixar seu rastro repetindo 10 vezes e depois apagar e girar para outro lado
- Dica:



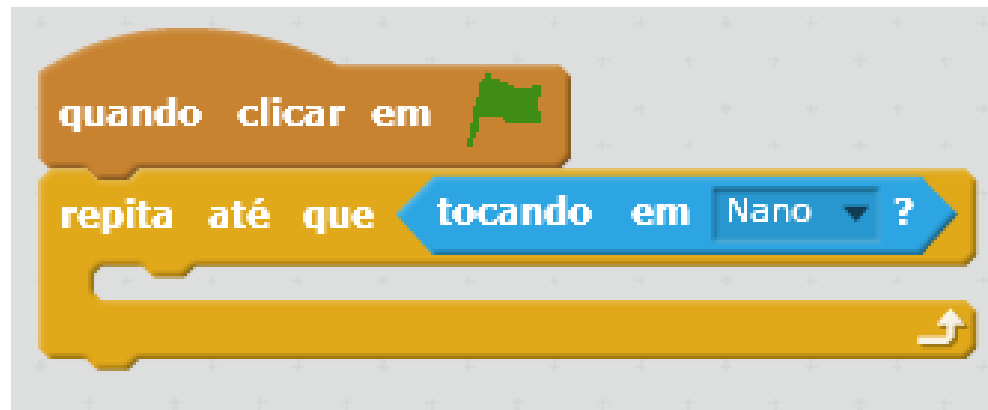
Vamos praticar

- Escolher um personagem e fundo;
- Faça um personagem caminhar “sempre” pelo palco e deixar seu rastro repetindo 10 vezes e depois apagar e girar para outro lado
- Resposta:



Desafio

- Escolher dois personagens e um fundo;
- Um personagem deve andar no palco até chegar no outro, e, quando chegar, falar algo e/ou tocar um som.
- Dica:



Desafio

- Escolher dois personagens e um fundo;
- Um personagem deve andar no palco até chegar no outro, e, quando chegar, falar algo e/ou tocar um som.
- Resposta:

