



# Exercícios de aparência-Scratch

- Faça com que um personagem mude de tamanho até 100 e outro diminua de tamanho -100, os dois devem esperar 1 segundo e voltar ao tamanho normal.
  - > Dicas:

Scratch 1.4: Scratch 2:

espere 1 segundos



- 2. O personagem deve se mover 3 passos sempre e esperar 0.4 segundos e para mudar de cor.
  - Dicas:

Scratch 1.4: Scratch 2:

mude o efeito cor▼ por 5



- 3. Assim como exercício anterior, o personagem deve se mover agora com 15 passos sempre esperar 0.8 segundos desaparecer e então 0.2 segundos depois deve aparecer e quando tocar na borda voltar e mudar de cor.
  - > Dicas:

Scratch 1.4: Scratch 2:

apareça

desapareça



- **4.** (Somente no scratch 2) quando clicar no personagem 4 vezes o palco deve mudar e assim que aparecer o quarto plano de fundo, o personagem deve ir até o canto do palco e voltar para o meio.
  - > Dica:

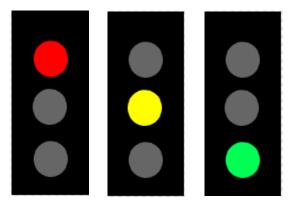








- 5. Desenhe um semáforo deve ter três trajes, cada um com os seguintes nome vermelho, amarelo e verde. Quando o semáforo for clicado ele deve mudar de vermelho para amarelo, de amarelo para verde e de verde para vermelho.
  - > Dicas: os semáforos devem ficar mais ou menos assim



- **6.** Um personagem ira caminhar até outro e deve falar "olá" (ou qualquer outra coisa). E outro personagem deve responde-lo.
  - Dicas:



- **7.** Experimente todos efeitos gráficos no personagem. Alterando a numeração.
  - ➤ Dicas:

Scratch 1.4:

mude o efeito cor▼ por 25

Scratch 2:









# Respostas dos exercícios de aparência-Scratch

- Faça com que um personagem mude de tamanho até 100 e outro diminua de tamanho -100, os dois devem esperar 1 segundo e voltar ao tamanho normal
  - > Resposta:

```
Scratch 1.4: Scratch 2:
```

## Personagem 1:

```
quando clicado
mude o tamanho por 100
espere 1 segundos
mude o tamanho para 100 %
```

#### Personagem 2:

```
quando clicado
mude o tamanho por -100
espere 1 segundos
mude o tamanho para 100 %
```

## Personagem 1:

```
quando clicar em adicione 100 ao tamanho espere 1 seg
```

# Personagem 2:

```
quando clicar em adicione -100 ao tamanho espere 1 seg
```

- **2.** O personagem deve se mover 3 passos sempre e esperar 0.4 segundos e para mudar de cor.
  - > Resposta:

### Scratch 1.4:

```
quando clicado

sempre

mova 3 passos

próximo traje

espere 0.4 segundos

se tocar na borda, volte

mude o efeito cor por 5
```

### Scratch 2:

```
quando clicar em

sempre

mova 3 passos

próxima fantasia

espere 0.4 seg

se tocar na borda, volte

adicione ao efeito cor 
5
```







- 3. Assim como exercício anterior, o personagem deve se mover agora com 15 passos sempre esperar 0.8 segundos desaparecer e então 0.2 segundos depois deve aparecer e quando tocar na borda voltar e mudar de cor.
  - > Resposta:

Scratch 1.4:

```
quando clicado

sempre

mova 15 passos

próximo traje

espere 0.8 segundos

desapareça

espere 0.2 segundos

apareça

se tocar na borda, volte

mude o efeito cor por 10
```

Scratch 2:

```
quando clicar em

sempre

mova 15 passos

próxima fantasia

espere 0.8 seg

esconda

espere 0.2 seg

mostre

se tocar na borda, volte

adicione ao efeito cor 10
```

- **4.** (Somente no scratch 2) quando clicar no personagem 4 vezes o palco deve mudar e assim que aparecer o quarto plano de fundo, o personagem deve ir até o canto do palco e voltar para o meio.
  - Resposta:

```
quando este ator for clicado
próxima fantasia
mude para o pano de fundo número aleatório entre 1 e 4

quando o pano de fundo mudar para backdrop3 
deslize por 1 seg até x: 240 y: 180
deslize por 1 seg até x: 0 y: 0
```







- 5. Desenhe um semáforo deve ter três trajes, cada um com os seguintes nome vermelho, amarelo e verde. Quando o semáforo for clicado ele deve mudar de vermelho para amarelo, de amarelo para verde e de verde para vermelho.
  - > Resposta:

#### Scratch 1.4:

```
quando objeto 2 clicado
sempre
mude para o traje vermelho v
espere 1 segundos
mude para o traje amarelo v
espere 1 segundos
mude para o traje verde v
espere 1 segundos
```

#### Scratch 2:

```
quando este ator for clicado
sempre

mude para a fantasia vermelho v
espere 1 seg

mude para a fantasia amarelo v
espere 1 seg

mude para a fantasia verde v
espere 1 seg
```

- **6.** Um personagem ira caminhar até outro e deve falar "olá" (ou qualquer outra coisa). E outro personagem deve responde-lo.
  - Resposta:

### Scratch 1.4:

#### Personagem 1:

```
quando clicado
vá para x: -190 y: 0
deslize em 1 segundos para x: 80 y: 0
se tocando em objeto2 ?
diga Olá! por 2 segundos
```

#### Personagem 2:

```
quando clicado
espere até tocando em objeto1 2
pense Hmm... por 2 segundos
diga Olá!
```

#### Scratch 2:

### Personagem 1:

```
quando clicar em

vá para x: -190 y: 0

deslize por 1 seg até x: 80 y: 0

se tocando em Ator 2 ? então

diga Olá! por 2 segundos
```

### Personagem 2:

```
quando clicar em / espere até (tocando em Ator 1 ▼ ?)

pense Hmm... por 2 segundos

diga Olá!
```







- **7.** Experimente todos efeitos gráficos no personagem. Alterando a numeração.
  - > Resposta:

### Scratch 1.4:

```
quando 🦱 clicado
limpe os efeitos gráficos
mude o efeito cor v para 20
espere 1 segundos
mude o efeito olho de peixe ▼ para 50
espere 1 segundos
mude o efeito girar▼ para 200
espere 1 segundos
mude o efeito | pixelar ▼ | para | 30
espere 1 segundos
mude o efeito mosaico ▼ para 10
espere 1 segundos
mude o efeito fantasma v para 70
espere 1 segundos
mude o efeito | brilho ▼ para | 80
limpe os efeitos gráficos
```

#### Scratch 2:

```
quando clicar em
apague os efeitos gráficos
adicione ao efeito cor ▼ 20
espere 🚺 seg
adicione ao efeito olho de peixe ▼ 50
espere 🚺 seg
adicione ao efeito rodamoinho 7 200
espere 1 seg
adicione ao efeito pixelização v 30
espere 🚺 seg
adicione ao efeito mosaico 🔻 10
espere 1 seg
adicione ao efeito fantasma 70
espere 🚺 seg
adicione ao efeito brilho 7 80
apague os efeitos gráficos
```

