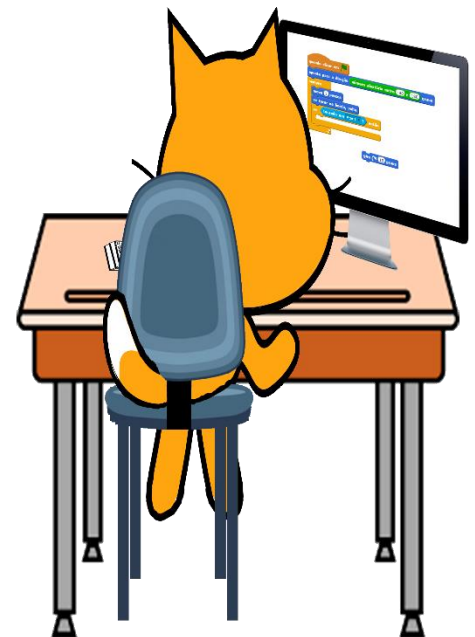




AULA 5

Caneta



Desenvolvimento do Raciocínio
Lógico no Ensino Fundamental e Médio

Roteiro

- Introdução;
- Principais Blocos;
- Carimbando Objeto;
- Vamos praticar;
- Desafio.



Introdução

- Os blocos da palheta caneta são utilizados para traçar linhas enquanto se movimentam os Sprites.



Principais Blocos

- Os blocos existentes na palheta de Caneta são do tipo empilháveis.
- Os principais blocos são:



Limpa todos os traços e carimbos do Palco.



Abaixa a caneta do Sprite, possibilitando-o desenhar no Palco.



Levanta a caneta do Sprite, impedindo-o de desenhar no Palco.



Principais Blocos

mude a cor da caneta para



Muda a cor da caneta para a cor selecionada.

mude o tamanho da caneta por 1

1

Muda o tamanho da caneta pelo incremento especificado.

mude o tamanho da caneta para 1

1

Muda o tamanho da caneta para o valor especificado.

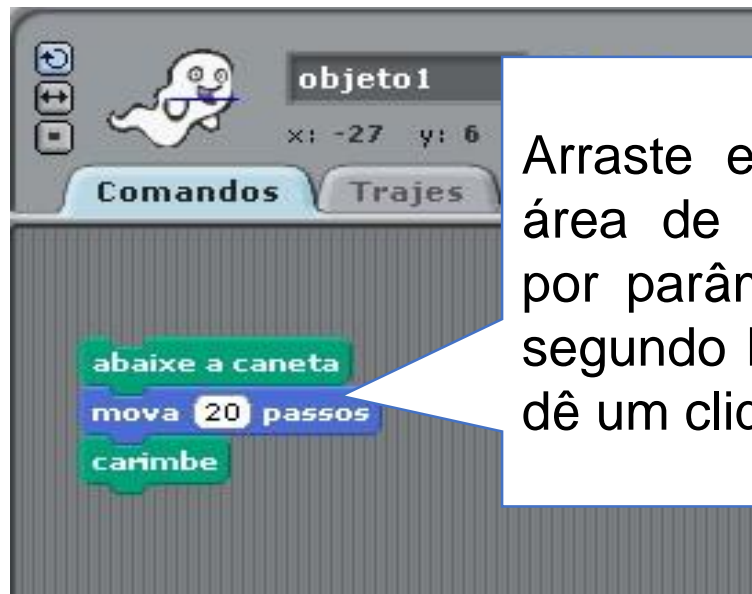
carimbe

Carimba a imagem do objeto no Palco.



Carimbando Objeto

- Agora vamos carimbar a imagem do objeto no Palco.



Arraste estes blocos para a área de informações. Passe por parâmetro o valor 20 no segundo bloco, e em seguida dê um clique sobre eles.



Você notará que eu irei carimbar minha imagem na tela!



Vamos Praticar!

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

quando  clicado

sempre

mova 7 passos

espere 0.3 segundos

próximo traje

mude a cor da caneta para 

abaixe a caneta

mude o tamanho da caneta para 4

se tocar na borda, volte

Selecione este Palco.

Selecione este objeto e importe seu traje.

Desafio!

- Faça um projeto que quando executado o sprite sempre se movimente 10 passos e vire 15 graus para a direita. Mude a cor da caneta para azul e o tamanho para 3, em seguida abaixe a caneta para que a linha comece a ser traçada. O objeto deve se movimentar mais 10 passos para virar 15 graus para a esquerda. Levante a caneta e mova novamente 15 graus para a direita. Abaixar a caneta e mova mais 10 passos, mude a cor para vermelho. Ao tocar na borda o objeto deve voltar na direção oposta.



Utilize este Objeto.

Resposta

