



Exercícios de controle - Scratch

- 1. O personagem deve mover utilizando as setas direita e esquerda do teclado e quando tocar na borda do palco deve falar alguma coisa e voltar.
 - Dicas:



- 2. Faça que um personagem se movimente utilizando as setas direita, esquerda, cima e para baixo do teclado, e além de se mover o personagem deve ter alguns efeitos de cor e de tamanho. Sempre que tocar na borda deve voltar.
 - Quando seta para direita for clicado deve mudar efeito cor por 25;
 - Quando seta para esquerda for clicado deve voltar a cor inicial;
 - Quando seta para cima for clicado deve aumentar de tamanho;
 - Quando seta para baixo clicado deve voltar ao tamanho normal.
- 3. Faça um joguinho contendo 3 personagens, o personagem principal você irá movimentá-lo igual exercício anterior, só que quando ele tocar nos outros dois personagens, deverá falar alguma coisa. Já os outros dois personagens devem se movimentar sozinho e quando encostar no principal deve fazer algum som e parar.
- **4.** Utilizar o mesmo joguinho do exercício anterior, agora o personagem deve fazer algum som quando tocar nos outros dois personagens. E eles devem sumir e mudar de posição e aparecer de novo.
- **5.** Ainda utilizando 3 personagens, agora faremos um joguinho simples, o personagem principal deve se mover com teclado, ao tocar no segundo personagem ele deve se mover sozinho até chegar ao terceiro personagem e parar, e o terceiro deve também se movimentar sozinho até chegar ao primeiro personagem e parar.





osenvolvimento do Raciocínio Lógico no Ensino Fundamental e Médio



Respostas dos exercícios de aparência-Scratch

- 1. O personagem deve mover utilizando as setas direita e esquerda do teclado e quando tocar na borda do palco deve falar alguma coisa e voltar.
 - Resposta:

Scratch 1.4:

```
quando tecla seta para a direita pressionada

se tocando em borda ?

diga aiiii por 1 segundos
se tocar na borda, volte
senão
mude x por 10
próximo traje

quando tecla seta para a esquerda pressionada
se tocando em borda ?

diga aiiii por 1 segundos
se tocar na borda, volte
senão
mude x por -10
próximo traje
```

Scratch 2:

```
quando a tecla seta para a esquerda v for pressionada

se tocando em borda ? então

diga aiii por 1 segundos
se tocar na borda, volte

senão
adicione -10 a x
próxima fantasia

quando a tecla seta para a direita v for pressionada
se tocando em borda ? então

diga aii por 1 segundos
se tocar na borda, volte

senão
adicione 10 a x
próxima fantasia
```







- 2. Faça que um personagem se movimente utilizando as setas direita, esquerda, cima e para baixo do teclado, e além de se mover o personagem deve ter alguns efeitos de cor e de tamanho. Sempre que tocar na borda deve voltar.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

```
quando Cicado

sempre

próximo traje

se tocar na borda, volte

guando tecla seta para a direita pressionada

mude x por 10

mude o efeito cor por 25

quando tecla seta para a esquerda pressionada

mude x por -10

mude o efeito cor para 0

quando tecla seta acima pressionada

mude y por 10

mude o tamanho por 10

quando tecla seta para baixo pressionada

mude y por -10

mude o tamanho para 100 %
```

Scratch2:

```
quando clicar em

sempre

próxima fantasia

se tocar na borda, volte

quando a tecla seta para a direita 
mude o efeito cor 
para 0

quando a tecla seta para cima 
for pressionada
adicione 10 a y
adicione 10 ao tamanho

quando a tecla seta para a esquerda 
for pressionada
adicione 
10 a x
adicione ao efeito cor 
25

quando a tecla seta para baixo 
for pressionada
adicione 
10 a y
mude o tamanho para 100 %
```







- 3. Faça um joguinho contendo 3 personagens, o personagem principal você irá movimentá-lo igual exercício anterior, só que quando ele tocar nos outros dois personagens, deverá falar alguma coisa. Já os outros dois personagens devem se movimentar sozinho e quando encostar no principal deve fazer algum som e parar.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1:

```
quando cicado
vá para x: 0 y: 0
sempre
se tocar na borda, volte
se tocardo em objeto2 ?
diga N30 por 1 segundos
se tocando em objeto2 ?
diga N30 por 1 segundos
se tocando em objeto2 ?
diga N30 por 1 segundos
se tecla seta seta adma pressionada?
mude y por 10
se tecla seta para a direita pressionada?
mude x por 10
se tecla seta para a direita pressionada?
mude x por 10
se tecla seta para a esquerda pressionada?
```

Personagem 2:

```
quando clicado

vá para x: 200 y: -100

sempre

mova 10 passos

se tocar na borda, volte

se tocando em objeto1 ?

toque o som Rattle y

pare comando
```

Personagem 3:

```
quando clicado

vá para x: -200 y: 100

sempre

mova 10 passos

se tocar na borda, volte

se tocando em objeto1 ? ?

toque o som Rattle v

pare comando
```

Personagem 1:

```
quando clicar em

vá para x: ① y: ②

sempre

se tocan a borda, volte

se tocando em Bal-Socoz ? então

diga 2.50 por ① segundos

se tocando em Bal-Socoz ? então

diga 2.50 por ② segundos

se tecla sea sera cena pressionada? então

adicione 2.2 s y

próxima fantasia

se tecla sea sera sera decta pressionada? então

adicione 2.2 s y

próxima fantasia

se tecla sea sera sera decta pressionada? então

adicione 2.3 s x

próxima fantasia
```

Scratch 2:

Personagem 2:

```
quando clicar em

vá para x: 200 y: 100

sempre

mova 10 passos

se tocar na borda, volte

se tocardo em Ator 2 v ? então

toque o som rattle v

pare este script v
```

```
quando clicar em

vá para x: 200 y: 100

sempre

mova 10 passos

se tocar na borda, volte

se tocando em Ator 2 ? então

toque o som rattle * até o fim

pare este script *
```







- **4.** Utilizar o mesmo joguinho do exercício anterior, agora o personagem deve fazer algum som quando tocar nos outros dois personagens. E eles devem sumir e mudar de posição e aparecer de novo.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1:

```
quando clicado

vá para x: 0 y: 0

sempre

se tocar na borda, volte

se tocando em objeto2 ?

toque o som miauv

se tocando em objeto3 ?

toque o som miauv

se tecla seta acima pressionada?

mude y por 10

se tecla seta para baixo pressionada?

mude y por 10

se tecla seta para a direita pressionada?

mude x por 10

se tecla seta para a esquerda pressionada?

mude x por 10
```

Personagem 2:

```
quando M cicado
vá para x: 200 y: 2100
vá para x: 200 y: 2100
sempre
mova 10 passos
se tocar na borda, volte
se vá para x: sortele número entre 200 c 2100 y: sortele número entre 200 c 100
apareça
```

Personagem 3:

```
quando a clicado
vá para x: (200 y: 100)
cempre
mova 10 passos
se tocarra borda, volte
se tocarra borda, volte
toque o som Rattie
desapareça
vá para xi: cortele número entre (200 e 5100) y: sortele número entre (200 e 100)
apareco
```

Scratch 2:

Personagem 1:

```
quando clicar em

vá para x: ① y: ①

sempre

se tocar na borda, volte

se tocando em Ball-Soccer ? então

toque o som miau

se tocando em Ball-Soccer ? então

toque o som miau

se tecla seta para cima pressionada? então

adicione 10 a y

se tecla seta para a direita pressionada? então

adicione 10 a x

se tecla seta para a direita pressionada? então

adicione 10 a x
```

Personagem 2:

```
quando chear en

vi para xi (20) yi (100)
nostre

sempre
mova (10 passos)
se tocar na horda, volte
se tocar na horda, vol
```

```
quando chear em

de para x 2000 y: 100

monitre

temper

move ED passon

see tacar na borda, volte

se
```







- 5. Ainda utilizando 3 personagens, agora faremos um joguinho simples, o personagem principal deve se mover com teclado, ao tocar no segundo personagem ele deve se mover sozinho até chegar ao terceiro personagem e parar, e o terceiro deve também se movimentar sozinho até chegar ao primeiro personagem e parar.
 - > Resposta:

Scratch 1.4:

Personagem 1:

```
quando clicado

vá para x: 0 y: 0

sempre

se tocar na borda, volte

se tecla seta acima pressionada?

mude y por 10

se tecla seta para baixo pressionada?

mude y por -10

se tecla seta para a direita pressionada?

mude x por 10

se tecla seta para a esquerda pressionada?

mude x por -10
```

Personagem 2:

```
quando clicado

vá para x: 200 y: -100

sempre se tocando em objeto1 ?

aponte para a direção 0 ?

repita até tocando em objeto3 ?

se tocar na borda, volte

deslize em 1 segundos para x: 200 y: 100

deslize em 1 segundos para x: -200 y: 100
```

```
quando dicado

vá para x: -200 y: 100

sempre se tocando em objeto2 ?

aponte para a direção 0 ?

repita até tocando em objeto1 ?

se tocar na borda, volte

deslize em 1 segundos para x: -200 y: -100

deslize em 1 segundos para x: 200 y: -100
```







Scratch 2:

Personagem 1:

```
quando clicar em

vá para x: 0 y: 0

sempre

se tocar na borda, volte

se tecla seta para cima pressionada? então

adicione 10 a y

se tecla seta para baixo pressionada? então

adicione 10 a y

se tecla seta para a direita pressionada? então

adicione 10 a x

se tecla seta para a esquerda pressionada? então

adicione 10 a x
```

Personagem 2:

```
quando clicar em vá para x: 200 y: -100
espere até tocando em Ator 1 * ?
aponte para a direção 0 graus
repita até que tocando em Ball-Soccer2 * ?

deslize por 1 seg até x: 200 y: 100
deslize por 1 seg até x: -200 y: 100
```

```
quando clicar em

vá para x: -200 y: 100

espere até tocando em Ball-Soccer ?

aponte para a direção 0 graus

repita até que tocando em Ator 1 ?

deslize por 1 seg até x: -200 y: -100

deslize por 1 seg até x: 200 y: -100
```

