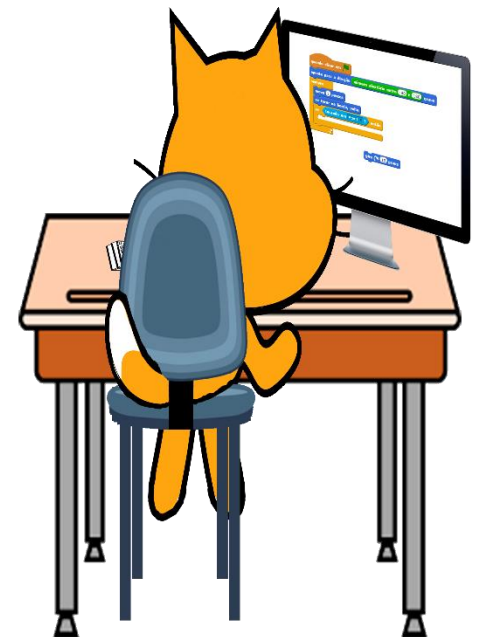




AULA 6

Controle



Desenvolvimento do Raciocínio
Lógico no Ensino Fundamental e Médio

Roteiro

- Introdução;
- Principais Blocos;
- Controlando Sprite;
- Vamos praticar;
- Desafio.



Introdução

- Os blocos de Controle são destinados a executar as funções principais do projeto. Nele estão contidos blocos de comandos de seleção e de repetição.



Principais Blocos

- Os blocos existentes de Controle são do tipo chapéus e empilháveis.
- Os principais blocos são:



Executa o script abaixo quando a bandeira verde for clicada.



Executa o script abaixo quando a tecla especificada for pressionada.



Executa o script abaixo quando o objeto especificado for clicado no Palco.

Principais Blocos



espera 1 segundos

Aguarda o tempo especificado e passa para o bloco seguinte.



sempre

Executa sem interrupções o conjunto de blocos contidos em seu interior (só para a execução caso for clicado na bolinha vermelha ou se houver algum comando específico para parada).



repita 10

Repete a execução do conjunto de blocos abrangidos em seu interior pela quantidade de vezes especificada.



sempre se

Executa o conjunto de blocos contidos em seu interior enquanto a condição dada for satisfeita.



Principais Blocos



Executa os blocos de comandos contidos em seu interior apenas quando a condição dada for satisfeita.



Se a condição dada for satisfeita executa os blocos de comandos contidos no interior do **se**, caso contrário, executará os blocos de comandos contidos no interior **senão**.



Repete a execução dos blocos de comandos contidos em seu interior até que a condição dada seja satisfeita.

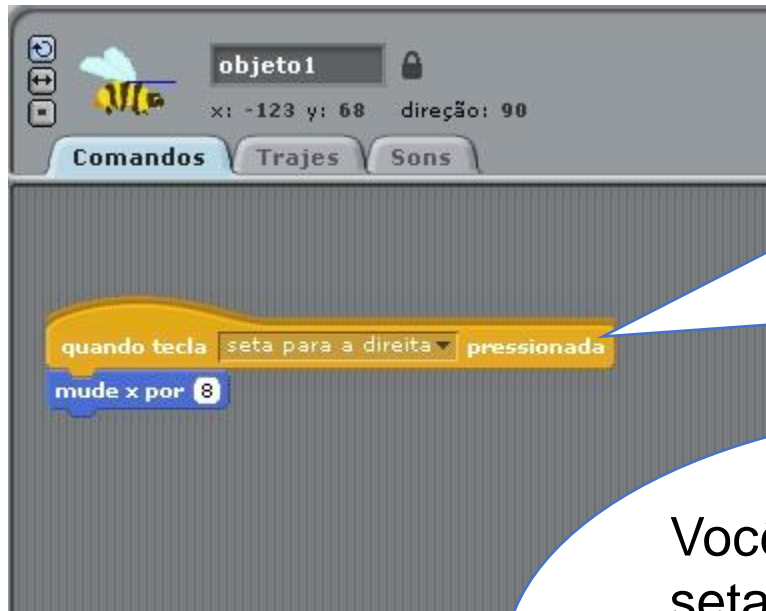


Para a execução de todos os blocos de comandos de todos os sprites.



Controlando o Sprite

➤ Agora vamos controlar o nosso Sprite!



Arraste este bloco para a área de informações, e selecione “Seta para direita” em seguida dê um clique sobre ele.

Você notará que quando a seta para a direita for pressionada, eu irei me movimentar, incrementando o valor de x por 8!



Vamos Praticar!

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

quando tecla seta para a direita pressionada

mude x por 4

se tocar na borda, volte

quando tecla seta para a esquerda pressionada

mude x por -4

se tocar na borda, volte

mude o efeito cor por 10

Selecione este Palco.

Selecione este objeto.

Desafio!

- Faça um projeto que quando executado o Sprite sempre mude o valor de y por -0.3 e mude seu traje. Ele também deve mudar o valor de x por 8 quando a seta para a direita for pressionada, e x por -8 quando a tecla para a esquerda for pressionada. Além disso, o valor de y deve ser mudado por 8 quando a seta para cima for pressionada.

Utilize este
Palco.



Utilize este Objeto,
e importe seu traje!



Resposta

