

Aula 6

Finalizando o jogo *Pedra, papel e tesoura*

Curso

Scratch: desenvolvendo jogos através da programação

Questão 1 – Variáveis

Durante a aula, você criou a variável contador para armazenar e exibir a quantidade de vezes em que as fantasias eram trocadas. Sobre variáveis, é correto afirmar:

Selecione uma alternativa.

- ☐ a) Uma variável tem nome e valor definidos em sua criação.
- ☐ b) O valor inicial de uma variável é sempre 0.
- ☐ c) O valor máximo que uma variável pode ter é 10.
- ☐ d) Para criar uma variável no Scratch, utilizamos o menu *Controle*.

Questão 2 – Corrida de cliques

Vamos programar um jogo com a seguinte lógica:

- Queremos descobrir quem clica mais rápido no mouse;
- Precisamos adicionar um botão que será clicado;
- A cada clique no botão, a mensagem avisando que ele foi clicado deve aparecer;
- O botão deve realizar algumas trocas de fantasias até que possa ser clicado novamente;
- No fim, um ponto deve ser contabilizado na tela.

Utilize todos os blocos para criar o jogo descrito:

Clique nos blocos para ordená-los.

diga “cliquei” por 1 segundo

espere 0.2 seg

próxima fantasia

repita 3 vezes

quando este ator for clicado

adicione 1 ponto

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Questão 3 – Contando até 10

O irmão de Pedro tem 4 anos e está aprendendo a contar utilizando os dedos. Para ajudá-lo, Pedro criou um jogo de contagem que funciona da seguinte maneira:

- Sempre que o jogo inicia, uma personagem deve aparecer no meio da tela;
- A personagem deve começar a contar de 1 em 1 até chegar a 10;
- O número atual do contador é mostrado na tela após cada contagem.

Utilize todos os blocos abaixo para programar o jogo descrito acima.

Clique nos blocos para ordená-los.

repita 10 vezes

mude o contador para 0

quando bandeira verde for clicado

adicione 1 a contador

diga [contador] por 1 segundo

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir: