

Personagem, cenário e tradução

Curso

Scratch: desenvolvendo jogos através da programação

Questão 1 – Traduzindo uma palavra

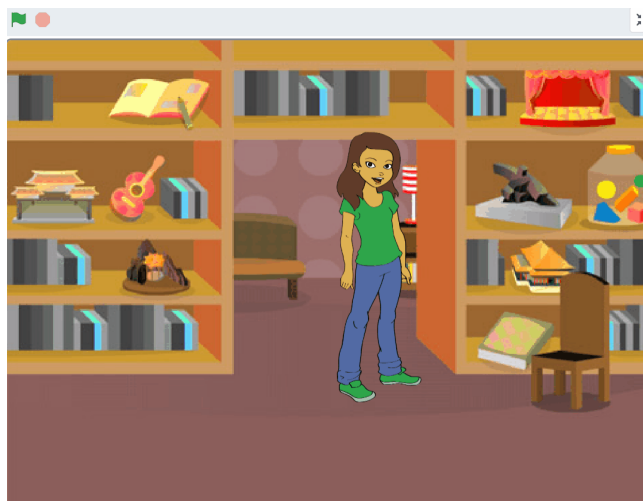
Durante a aula, você conseguiu traduzir uma mensagem digitada para um idioma da sua escolha. Isso foi possível pois o bloco “traduza para [idioma]” foi incorporado à programação do bloco “diga por 2 segundos”. Sobre esse recurso de tradução, escolha a alternativa correta.

Selecione uma alternativa.

- ☐ a) O único idioma que podemos selecionar para traduzir uma palavra é o inglês.
- ☐ b) Para que seja possível traduzir uma palavra digitada pelo usuário, é necessário criarmos uma variável.
- ☐ c) Para utilizarmos o recurso de tradução, é necessário adicionar a extensão *Traduzir*.
- ☐ d) O bloco “traduza” é um bloco independente: isso significa que não é obrigatório anexá-lo a nenhum outro bloco do Scratch.

Questão 2 – Nomes de animais

Observe a animação a seguir:



Ao iniciar a animação, a personagem diz o nome de um animal em português e, logo após, a tradução é exibida. Depois, o nome de outro animal é dito em português e, mais uma vez, a tradução desse nome em inglês é exibida.

Ordene os blocos que executem corretamente a animação mostrada.

Utilize todos os blocos.

diga Peixe em inglês é: por 2 segundos

quando bandeira verde for clicado

diga traduza Tigre para Inglês por 2 segundos

diga traduza Peixe para Inglês por 2 segundos

diga Tigre em inglês é: por 2 segundos

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Questão 3 – Idiomas diferentes

João está aprendendo os idiomas polonês e italiano. Para fazer uma surpresa para sua mãe, decidiu utilizar o recurso de tradução no Scratch para descobrir como falar “mãe” nos dois idiomas que está aprendendo.

Ordene os blocos para que a palavra “mãe” seja traduzida para polonês e italiano, respectivamente.

Utilize todos os blocos.

pergunte Digite mãe e espere

diga traduza resposta para Italiano por 2 segundos

quando bandeira verde for clicado

diga traduza resposta para Polonês por 2 segundos

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:
