

Aula 3

Criando um novo projeto

Curso

Scratch: desenvolvendo jogos através da programação

Questão 1 – As fantasias de um ator no Scratch

Durante a aula, você aprendeu a incluir fantasias em uma mesma personagem. Sobre esse recurso, é correto afirmar:

Selecione uma alternativa.

- ☐ a) O número de fantasias é limitado por ator; isso significa que cada ator pode ter até 3 fantasias.
- ☐ b) Uma fantasia é uma imagem que pode ser adicionada a um ator. Um mesmo ator pode ter diferentes fantasias durante a execução de um jogo.
- ☐ c) Para adicionar uma fantasia em um ator, utilizamos o menu *Palco*.
- ☐ d) Não é possível adicionar a mesma fantasia em atores diferentes.

Questão 2 – Sorteando fantasias

Rafael criou um jogo onde:

- A personagem possui 10 fantasias diferentes;
- Sempre que o jogo inicia, as fantasias são trocadas de forma contínua com um intervalo de tempo.

Ordene os blocos que representam a lógica aplicada no jogo do Rafael.

Utilize 4 blocos.

mude para a fantasia [número aleatório entre 1 e 10]

espere 1 seg

quando bandeira verde for clicado

sempre

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Questão 3 – Qual é o próximo animal?

Jenifer criou um jogo sobre animais. A ideia é que, sempre que o jogo iniciar, um novo animal seja anunciado e então exibido com sua fantasia correspondente. Os animais que Jenifer escolheu estão organizados da seguinte forma:

- Animais 1 a 2: aquáticos.
- Animais 3 a 5: terrestres.

Ordene os blocos para que apenas os animais aquáticos sejam exibidos.

Utilize 3 blocos.

mude para a fantasia [número aleatório entre 1 e 2]

diga “E o próximo animal é” por 2 segundos

mude para a fantasia [número aleatório entre 1 e 5]

quando bandeira verde for clicado

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir: