

Mude a Cor

Aperte uma tecla para mudar a cor da imagem.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Mude a Cor



PREPARE-SE

Novo sprite:



Crie uma nova imagem.

Ou, escolha uma em uma pasta.

Tente este código

quando tecla **espaço** pressionada
mude o efeito **cor** por **25**

Execute!



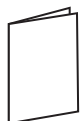
Aperte espaço para mudar as cores.

Dica Extra



Quanto mais cores em sua imagem, mais mudanças você irá ver (se sua imagem for toda preta, a mudança de cor ser sutil).

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Mexa-se na Batida

Começe a dançar ao som da batida.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Mexa-sa na Batida



PREPARE-SE

Novo sprite:



Escolha um dançarino ou outra imagem.

Tente este código



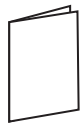
Clique para escolher o som da.

Execute!



Clique na bandeira verde para executar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Movimentos com o teclado

Use as setas para mover sua imagem.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Movimentos com o teclado



Tente este código

quando tecla seta acima pressionada

aponte para a direção 0

mova 10 passos

quando tecla seta para baixo pressionada

aponte para a direção 180

mova 10 passos

quando tecla seta para baixo pressionada

aponte para a direção -90

mova 10 passos

quando tecla seta para baixo pressionada

aponte para a direção 90

mova 10 passos

Execute!



Use as setas do teclado para se movimentar!

Dica Extra



rotação completa



apenas para direita
e esquerda.

Sua imagem está
de cabeça para baixo?
Você pode mudar
seu modo de rotação.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Diga Algo!

O que você quer que sua imagem diga?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Diga Algo!



PREPARE-SE

Selecione uma imagem.
Digite um nome para sua imagem.

Tente este código

quando pato clicado

Encontre o bloco que possui o
nome da sua imagem

diga Ei! Não sabia que hipopótamos voavam! por 2 segundos

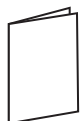
Digite algumas palavras.

Execute!



Clique na imagem para executar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



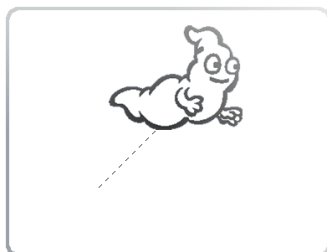
2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Deslizando

Mova suavemente de um ponto a outro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Deslizando



PREPARE-SE



Importe uma fantasia.
Ou, crie a sua.

Tente este código

quando  clicado

deslize em 1 segundos para x: 20 y: 80

deslize em 1 segundos para x: 10 y: -20

deslize em 2 segundos para x: -110 y: -100

Tente com números diferentes.



Execute!

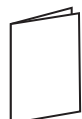
Clique na bandeira verde para executar.



Dica extra

Olhe aqui para encontra
as posições X e Y da
sua imagem.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



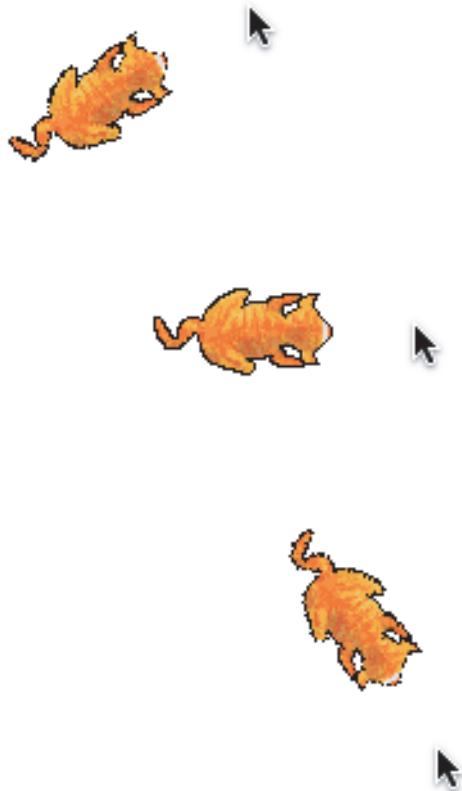
2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Siga o mouse

Seguir o ponteiro do mouse.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Siga o mouse

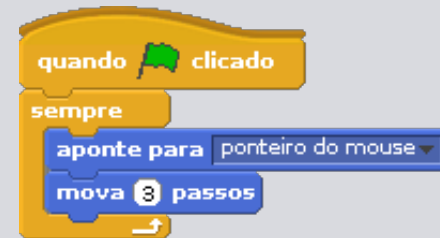


PREPARE-SE



Escolha o gato ou
outra fantasia.

Tente este código

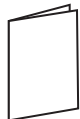


Execute!



Clique na bandeira verde para executar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Dance o Twist

Toque um som e faça o corpo requebrar.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Dance o Twist

PREPARE-SE

Novo sprite:



Escolha uma imagem de uma pessoa pronta pra dançar.

Comandos

Trajes

Sons

novo som:

Gravar

Importar

Grave ou importe um trecho de áudio. Não precisa ser grande, tá?

Tente este código

```
quando tecla w pressionada
  toque o som musica
  mude o efeito girar para 50
  espere 0.25 segundos
  mude o efeito girar para 0
  espere 0.25 segundos
```

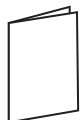
Selecione a opção **GIRAR** no menu.

Execute!

W

Pressione esta tecla para executar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Rodamoinho interativo

Faça um rodamoinho na foto apenas movendo o mouse.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Rodamoinho interativo



PREPARE-SE

Novo sprite:



Escolha o esquilo ou outra foto.

Tente este código



Insira o bloco **MOUSE X** aqui

Selecione a opção **GIRAR** no menu.

Execute!



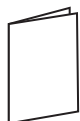
Clique na bandeira verde para executar.

Dica extra

Aqui é onde mostra como os números mudam de acordo com movimento do mouse.

x: 178 y: -149

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Animando

Faça uma animação simples.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Animando



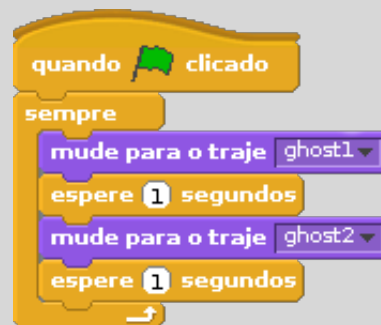
PREPARE-SE



Copie o traje

Edite o novo traje
(no Editor de imagens)
para torná-la diferente.

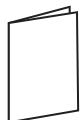
Tente este código



Execute!

Clique na bandeira verde para executar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Animacão de movimento

Anime o personagem conforme seu movimento.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Animacão de movimento

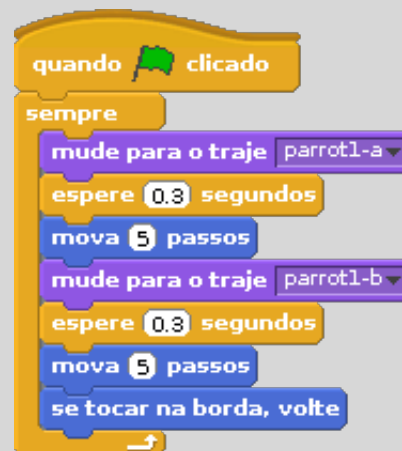


PREPARE-SE

Importe um par de imagens para animar.



Tente este código



Dica Extra



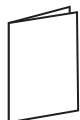
rotaçao completa



apenas para direita e esquerda.

Sua imagem está de cabeça para baixo? Você pode mudar seu modo de rotaçao.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

Botão surpresa

Faça seu próprio botão.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Botão surpresa



PREPARE-SE

Novo sprite:

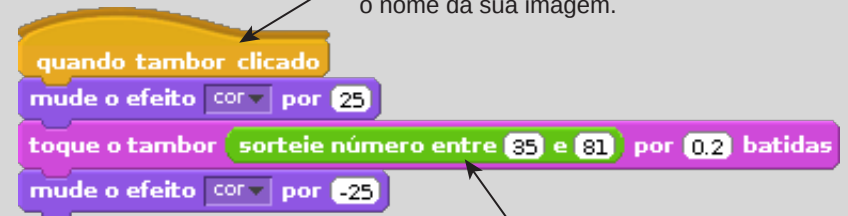


Escolha "drum1" na pasta "Things".



Você pode mudar o nome da sua imagem.

Tente este código



Encontre o bloco que possui o nome da sua imagem.

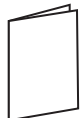
Insira o bloco **SORTEIE**.

Execute!



Clique para ver (e ouvir) o que acontece.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

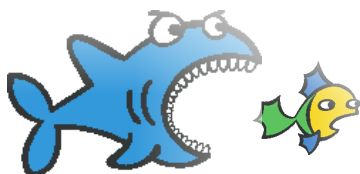
Pontuação

Adicione um sistema de pontuação no seu jogo.

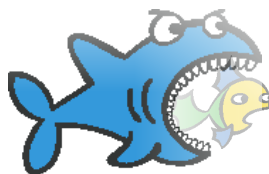
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Pontuação

score 1



PREPARE-SE

Movimento

Controle

Aparência

Sensores

Som

Operadores

Caneta

Variáveis

criar uma Variável

Vá em Variáveis

Clique em **criar uma Variável**

Digite "pontos" para o nome da variável e então clique OK.

Tente este código

```
quando clicado
mude pontos para 0
sempre
vire sorteie número entre -30 e 30 graus
mova 5 passos
se tocando em peixinho ?
mude pontos por 1
toque o som crunch até terminar
mova -100 passos
```

Use o menu de seleção para selecionar a imagem que está perseguindo.

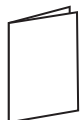
Incrementa a pontuação em 1.

Execute!



Clique na bandeira verde para executar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada