

# Mude a Cor

Aperte uma tecla para mudar a cor da imagem.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

# Mude a Cor



PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha um ator do acervo. Ou desenhe você mesmo.

Tente este código



Execute!



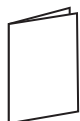
Aperte espaço para mudar as cores.

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

Comece a dançar ao som da batida.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

# Mexa-se na Batida



PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha um dançarino  
ou um outro ator.

Tente este código

```
quando clicar em [bandeira verde]
sempre
  mova 30 passos
  toque o tambor 2 por 0.5 batidas
  mova -30 passos
  toque o tambor 8 por 0.5 batidas
```

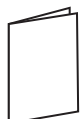
Clique para escolher  
o som do tambor

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!

Clique no i ao lado do ator.



estilo de rotação: [rotação completa] [apenas para direita e esquerda]

rotação completa



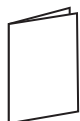
estilo de rotação: [rotação completa] [apenas para direita e esquerda]

apenas para direita e esquerda.

Dica Extra

Seu ator 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!



Atores

Novo ator:    



Pato

x: -9 y: 2 direção: 90°

estilo de rotação:   

pode ser arrastado: 

mostrar: ☒

PREPARE-SE

Selecione um ator  
Digite um nome para o ator.

Tente este código

Encontre o bloco que detecta  
quando este ator for clicado.

quando este ator for clicado

diga Ei, eu não sabia que Hipopótamos voavam! por 2 segundos

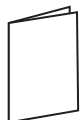
Digite algumas palavras.

Execute!



Clique no ator para testar.

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



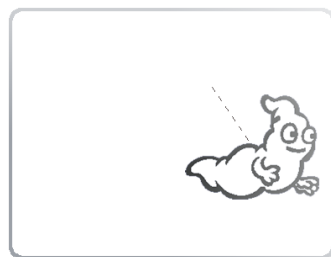
2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

# Deslizando

Mova suavemente de um ponto a outro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

## Deslizando



PREPARE-SE

Roteiros

Fantasia

Sons

Nova fantasia:



Escolha uma fantasia do acervo.  
Ou, crie a sua.

Tente este código

quando clicar em



deslize por 1 segundos até x: 20 y: 80

deslize por 1 segundos até x: 10 y: -20

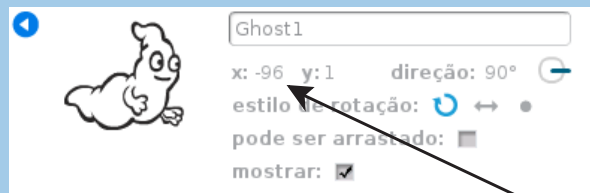
deslize por 2 segundos até x: -110 y: -100

Tente com números diferentes.



Clique na bandeira verde para executar.

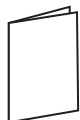
Execute!



Dica extra

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

Faça Um Cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



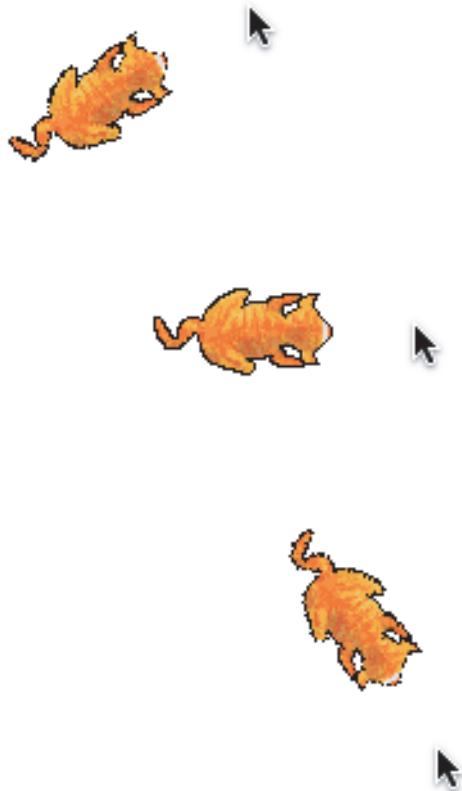
2. Cole a parte de trás.



3. Recorte na linha tracejada

# Siga o mouse

Seguir o ponteiro do mouse.



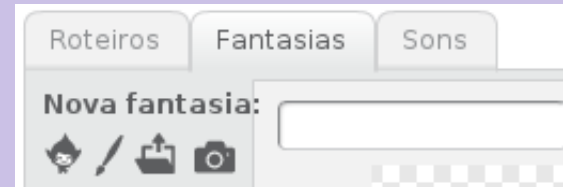
<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

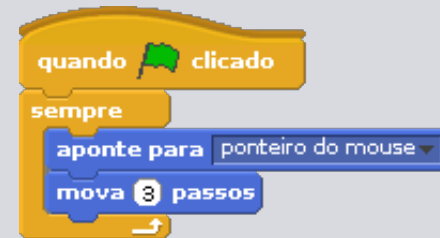
# Siga o mouse

PREPARE-SE



Escolha o gato ou outra fantasia.

Tente este código

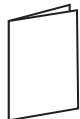


Execute!



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 ator:



Escolha uma imagem de uma pessoa pronta pra dançar.

Roteiros

Fantasia

Sons

Novo som:



meow

Grave ou escolha um trecho de som.  
Não precisa ser grande, tá?

Tente este código

quando a tecla **W** for pressionada

toque o som **meow**

mude o efeito **rodamoinho** para **50**

espere **0.25** segundos

mude o efeito **rodamoinho** para **50**

espere **0.25** segundos

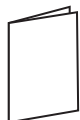
Selecione a opção **RODAMOINHO**.

W

Pressione a tecla **W** para testar.

Execute!

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 ator:



Escolha o esquilo ou outra foto.

Tente este código

quando clicar em

sempre

mude o efeito rodamoinho para posição x do mouse

Insira o bloco

posição x do mouse aqui

Selecione a opção **RODAMOIONHO**.

Execute!



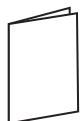
Clique na bandeira verde para executar.

Dica extra



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

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>

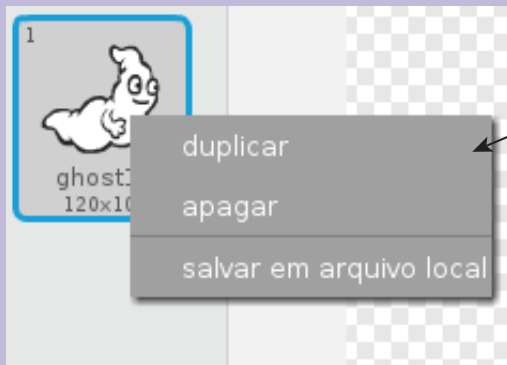
9

SCRATCH

# Animando

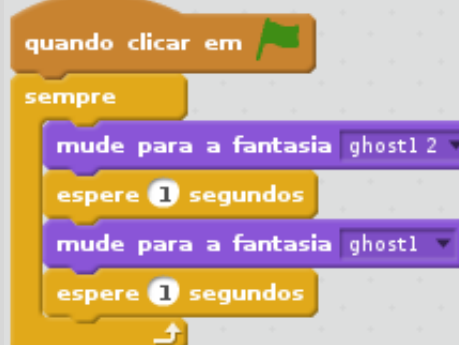


PREPARE-SE



Duplicate a fantasia

Edite a nova fantasia  
(no Editor de imagens)  
para torná-la diferente.



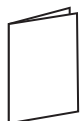
Tente este código



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

# Animação de movimento

Anime o personagem conforme seu movimento.



<http://scratch.mit.edu>

10

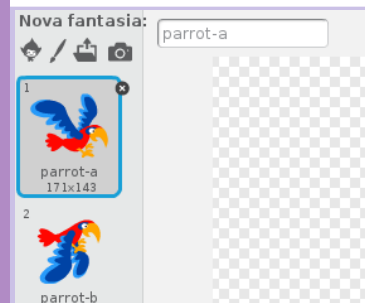
SCRATCH

# Animação de movimento

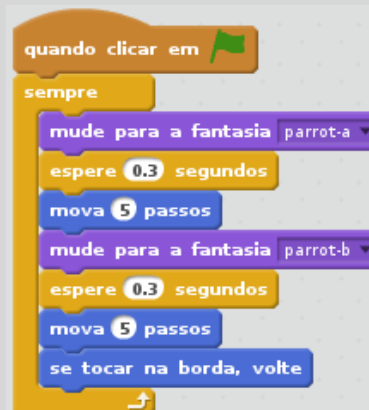


PREPARE-SE

Escolha algumas fantasias para animar.



Tente este código



Clique no  ao lado do ator.



estilo de rotação: 

rotação completa



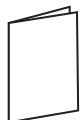
estilo de rotação: 

apenas para direita e esquerda.

Dica Extra

Seu ator 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

# Botão surpresa

Faça seu próprio botão.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

# Botão surpresa



PREPARE-SE

Novo ator:

Escolha "drum1" na pasta "Coisas".

Atores

Novo ator:



Drum1

x: -55 y: -30 direção: 90°

estilo de rotação:

pode ser arrastado:

Você pode mudar o nome do seu ator.

Tente este código

quando este ator for clicado

adicione ao efeito cor 25

toque o tambor escolha número entre 1 e 18 por 0.2 batidas

adicione ao efeito cor -25

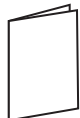
Insira o bloco ESCOLHA

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.

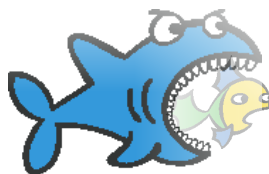
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

# Pontuação

score 1



- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| Movimento        | Eventos            |
| Aparência        | Controle           |
| Som              | Sensores           |
| Caneta           | Operadores         |
| <b>Variáveis</b> | <b>Mais Blocos</b> |

Criar uma variável

PREPARE-SE

Vá em Variáveis

Clique em **criar uma Variável**

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

Tente este código

```
quando clicar em [bandeira verde]
mude pontos para 0
sempre
  gire [escolha número entre -30 e 30 graus]
  mova 5 passos
  se tocando em [Peixinho] então
    adicione a pontos 1
    toque o som [crunch]
    mova -100 passos
```

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

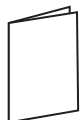
Incrementa a pontuação em 1.

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