

CodeLab

UNIFESP



FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA
DO ESTADO DE SÃO PAULO

SCRATCH

Primeiros Passos



PORQUE USAM A FERRAMENTA SCRATCH

POR QUE ENSINAMOS ELA?

Scrath é uma ferramenta famosa por ser incrivelmente fácil para começar a aprender a lógica de programação.

QUAL SUAS VANTAGENS?

Fácil de aprender, muito leve, alto nível, comunidade ativa e muito versátil.

É UTILIZADA PARA QUE?

Aplicações do Scratch podem ser jogos, podem ser aplicativos de ensino ou de animação.

Exemplos



CodeLab

UNIFESP



- Geometry Dash
- Matemática
- Química
- Física
- História
- Libras

Como foram feitos?

Visual Novel

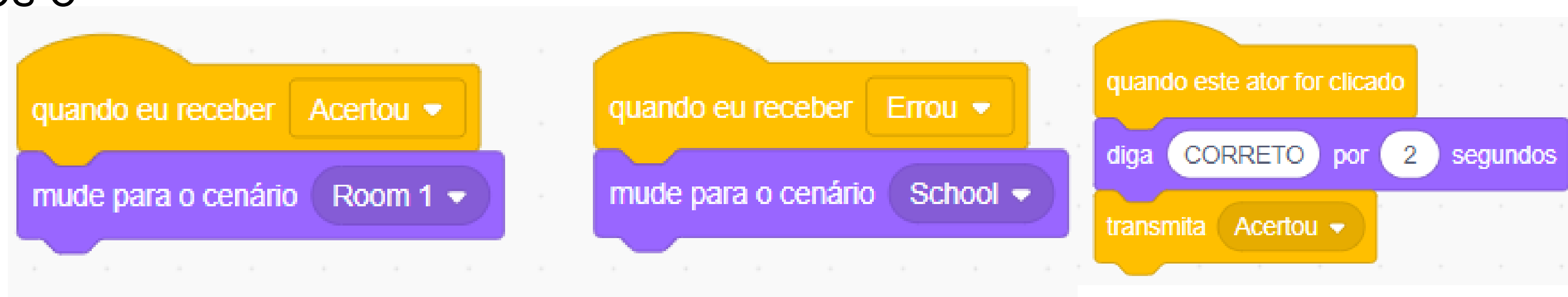
quando  for clicado

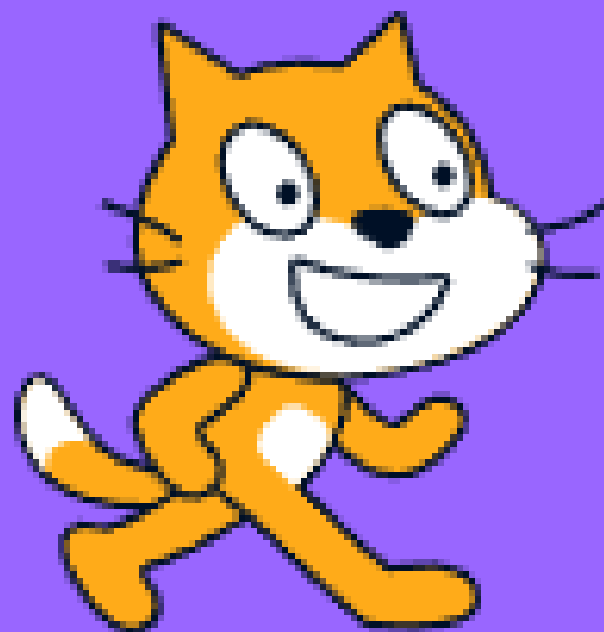
Visual Novel

O QUE É?

Um “Jogo” que tem
duas ou mais opções
que ao serem
escolhidas o
desenvolvimento muda.

Pode ser acompanhado
de recursos auditivos e
demais coisas
desejadas pelo
programador





DESAFIO

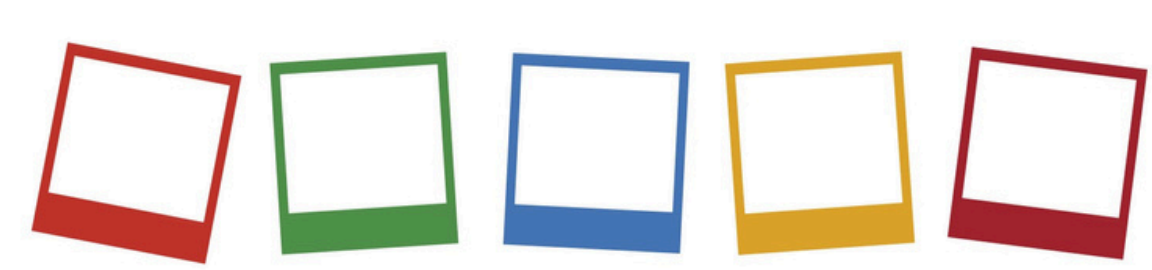
USE OS BLOCOS:

Faça um jogo ou aula que abranja qualquer um dos temas abaixo:

- História Brasileira
- Matemática
- Ciência
- Português

DICA:





CodeLab
UNIFESP

CODE
LAB TEEN



FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA
DO ESTADO DE SÃO PAULO

SCRATCH

