

## Projeto CodeLab Teen

### Desenvolvendo habilidades para o futuro

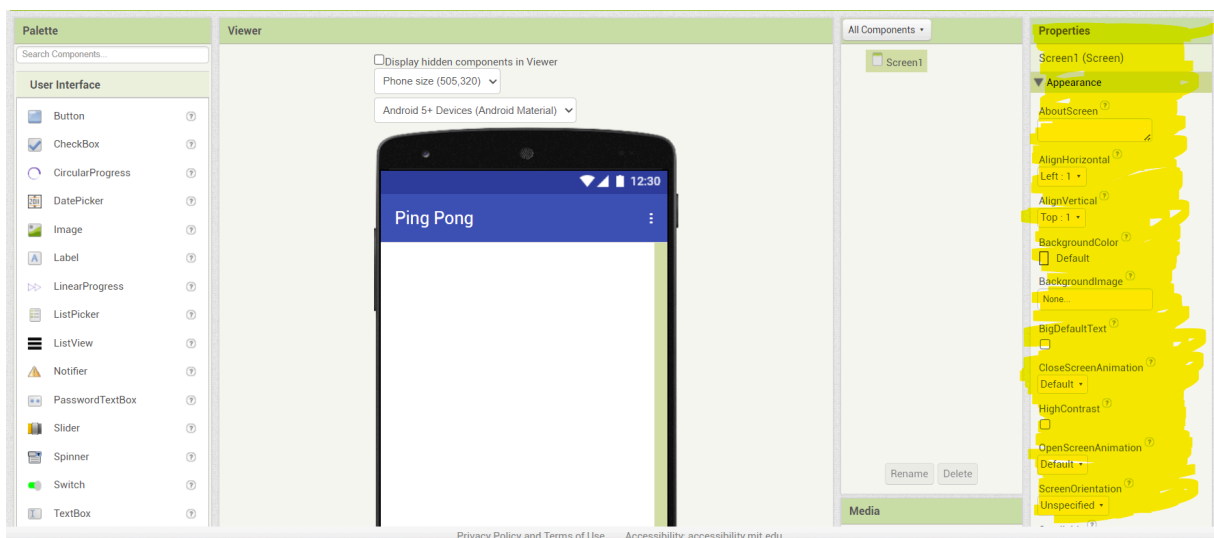
## Atividade proposta 1: Criando um jogo de ping-pong.

### Requisitos

Link para a atividade proposta: [MIT App Inventor](#)

### Desenvolvimento da atividade:

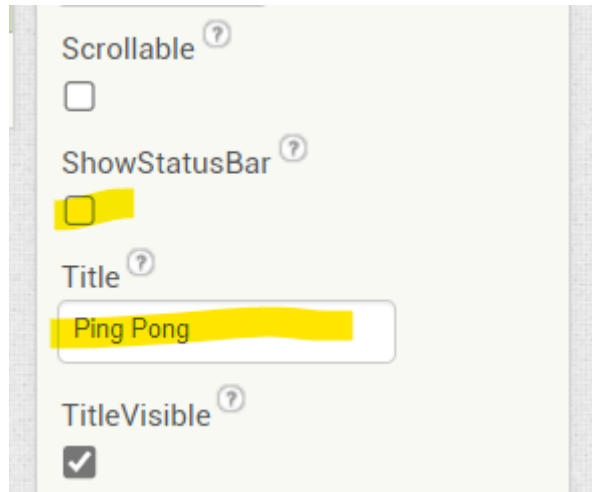
1. Criar um novo projeto no MIT.
2. Explicar as propriedades que a tela pode ter e deixar eles escolherem cor ou foto de background se preferirem.



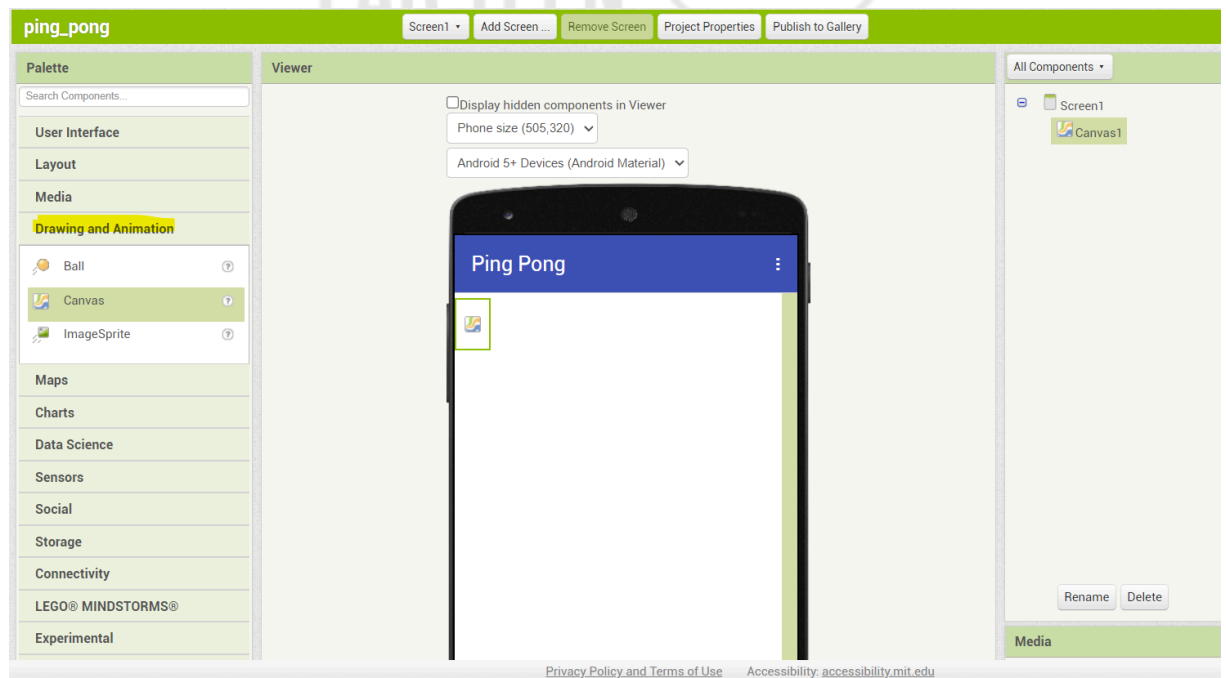
3. Como default (padrão), a tela vem com o nome Screen1. Deve-se mudar o título para Ping Pong, Jogo ou alguma palavra chave, e tirar o status que imita a tela de celular.

## Projeto CodeLab Teen

### Desenvolvendo habilidades para o futuro




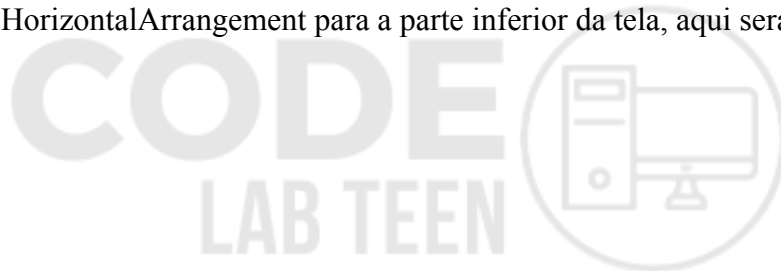
- Explicar a aba drawing e animation do user interface, pois vamos usar a bola e canvas para fazer o jogo, seguir essa referencia: [Drawing and Animation \(mit.edu\)](https://www.mit.edu/~6.034/drawing-animation) (o slide deve conter as propriedades e eventos possíveis pelo menos para a bola e o canvas, para eles tentarem adivinhar qual evento usar).



## Projeto CodeLab Teen

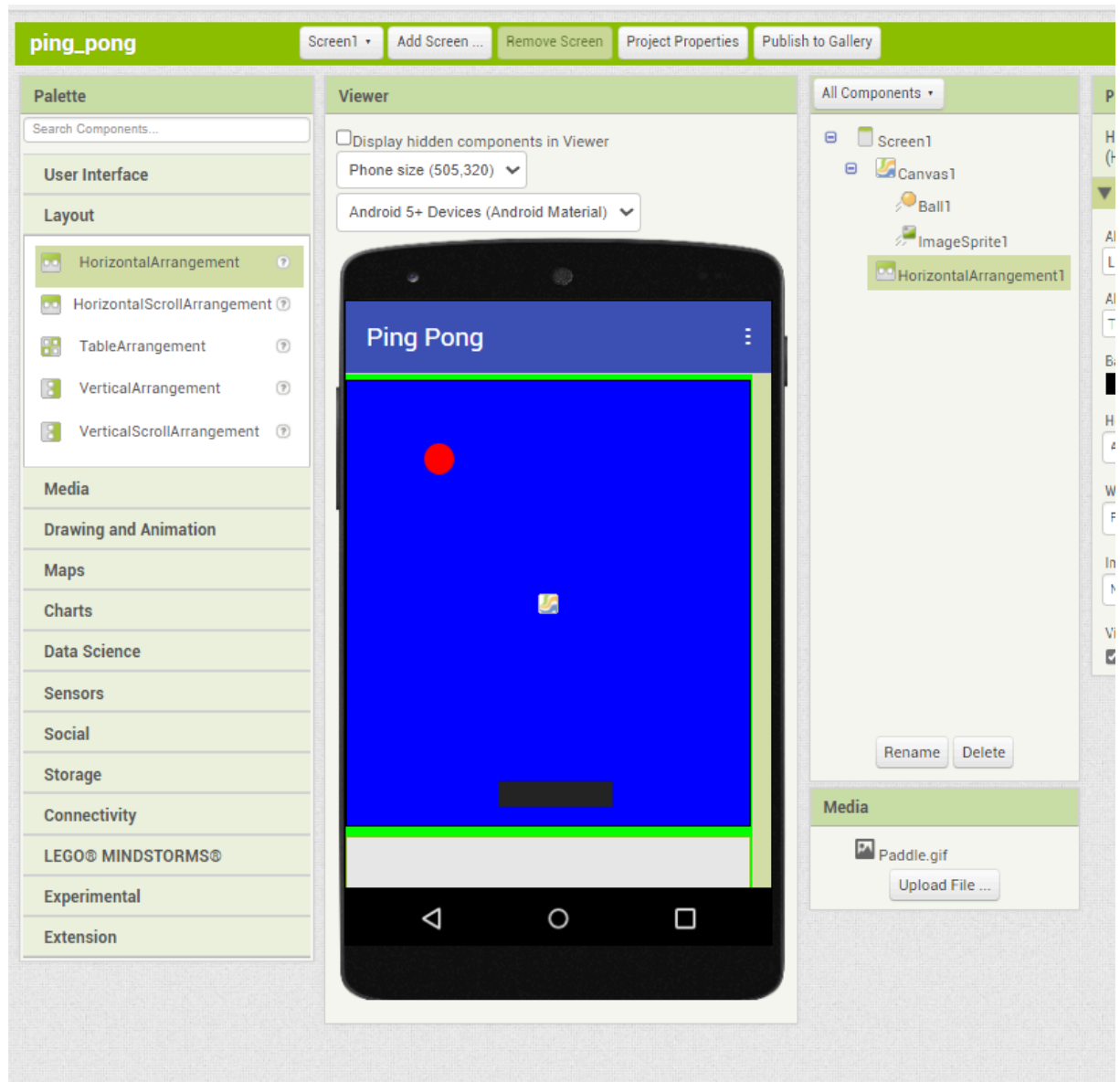
### Desenvolvendo habilidades para o futuro

5. Arrastar o canvas para a tela.
6. Alterar height para 350 pixels e width para fill parent. Isso para que o canvas preencha toda a tela e assim possamos usar animação nela inteira.
7. Também podemos alterar a cor de background do canvas a critério do aluno.
8. Arrastar a bola para a tela.
9. Mudar a cor.
10. Mudar o raio para 12.
11. Mudar a velocidade para 5.
12. Arrastar ImageSprite para a tela e adicionar a imagem da barra clicando em Picture  
imagem: 
13. Arrastar HorizontalArrangement para a parte inferior da tela, aqui será colocado os botões.



## Projeto CodeLab Teen

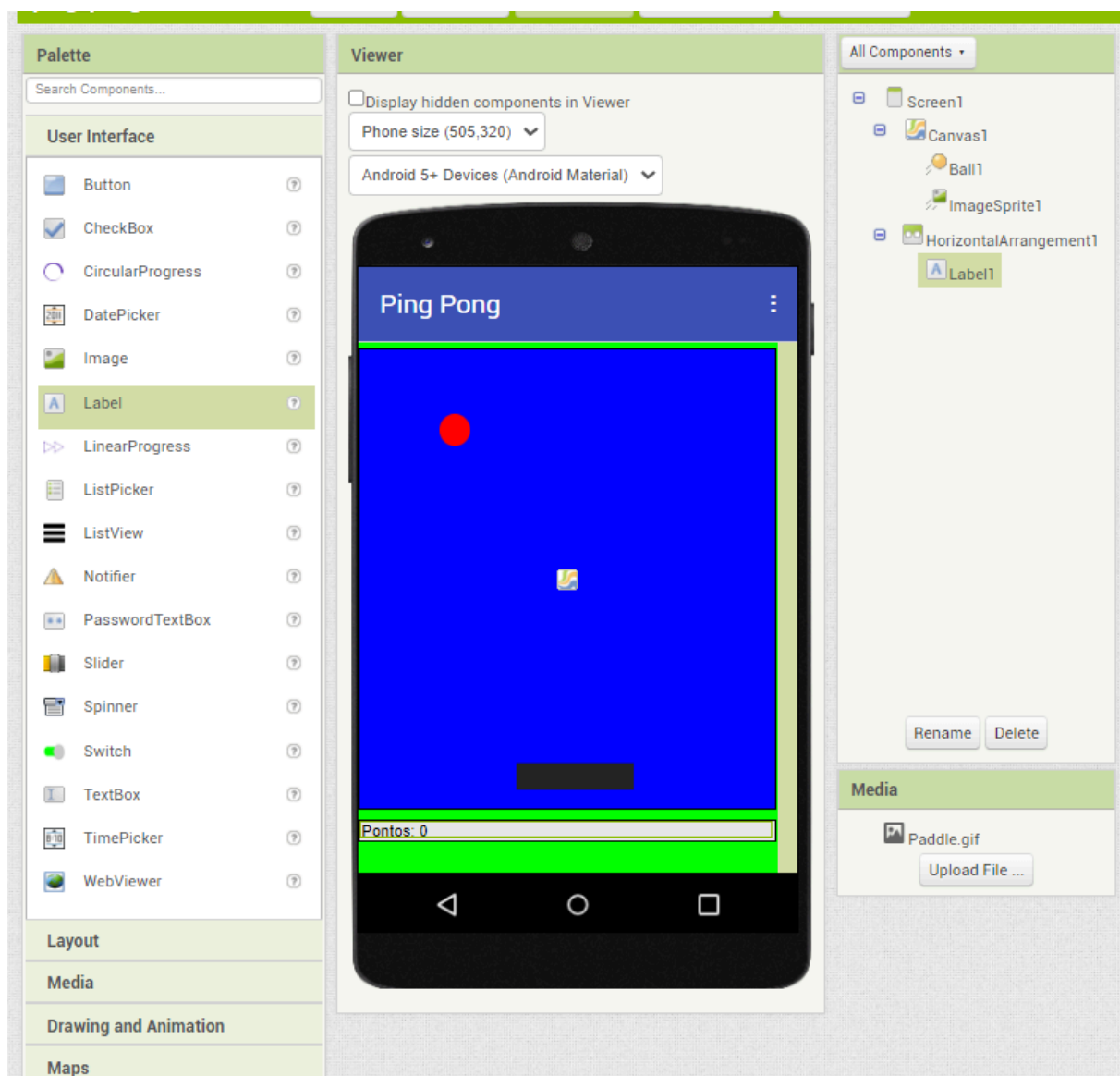
### Desenvolvendo habilidades para o futuro



14. Mudar a cor a critério do aluno.
15. Em width, colocar Fill parent.
16. Arrastar Label para a tela inferior.
17. Alterar o texto para “Pontos: 0”.
18. Em width, colocar Fill parent.

## Projeto CodeLab Teen

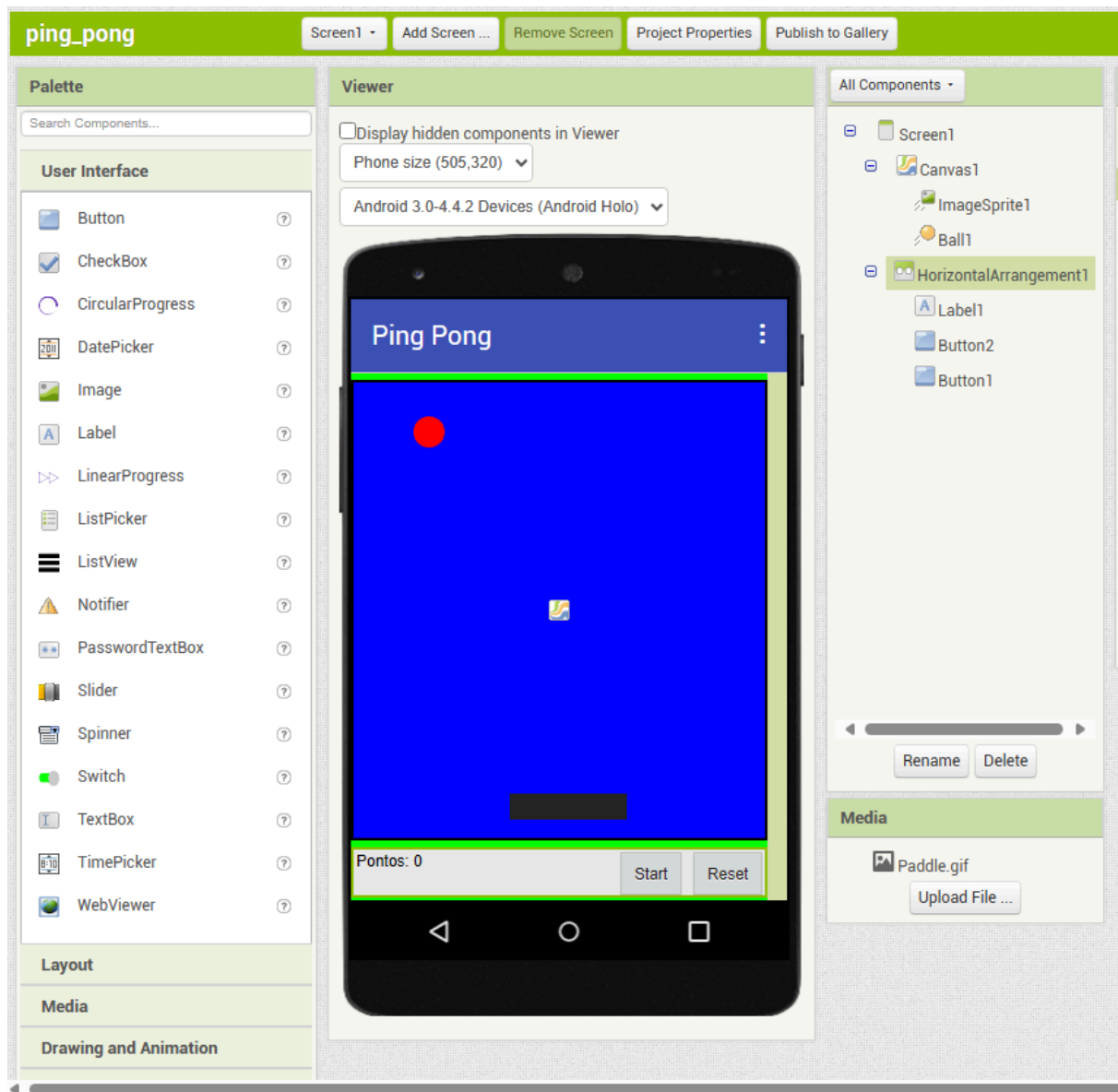
### Desenvolvendo habilidades para o futuro



19. Inserir dois botões de Start e Reset.

## Projeto CodeLab Teen

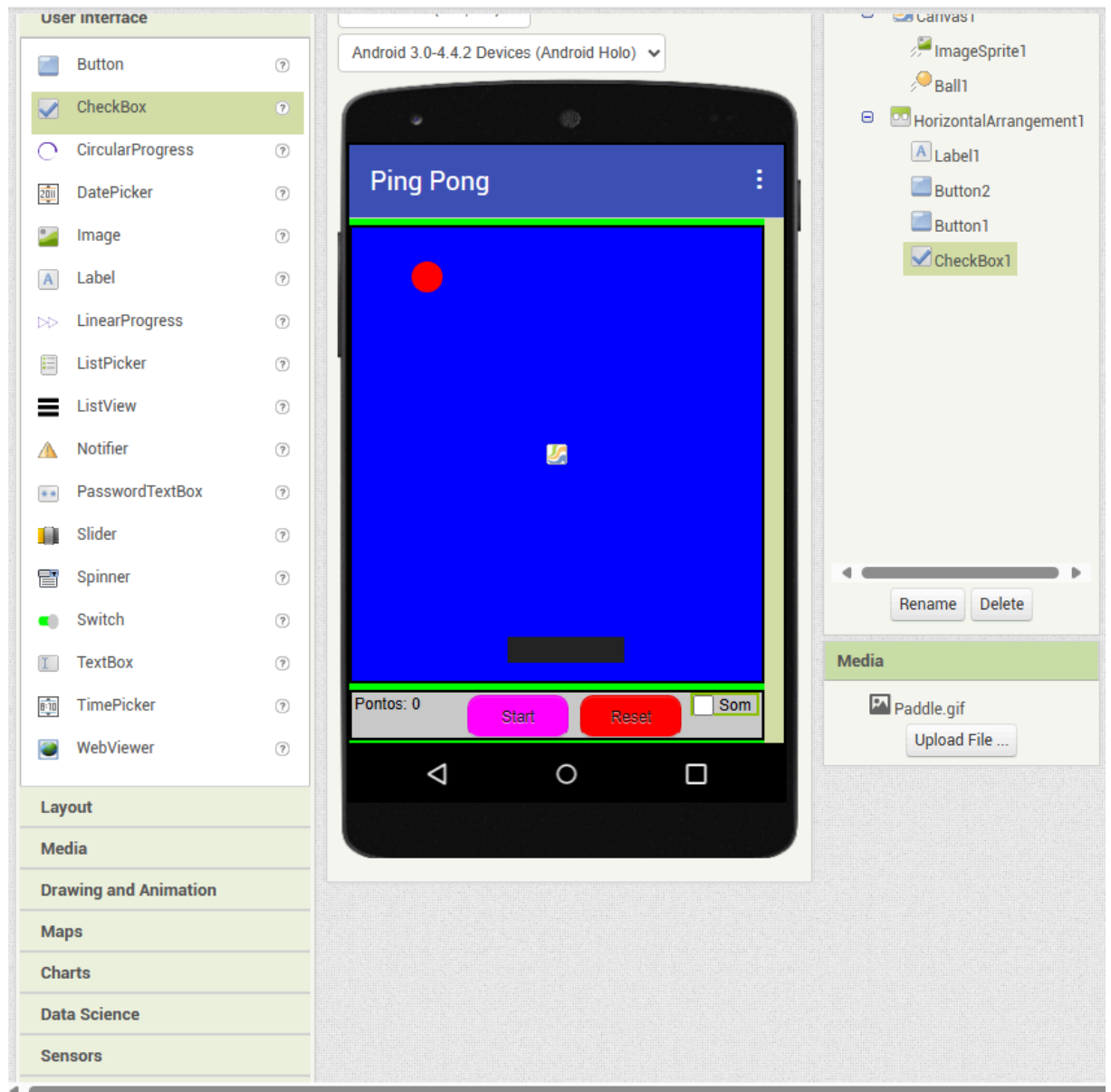
### Desenvolvendo habilidades para o futuro



20. Alterar a cor dos dois a critério do aluno.
21. Em width colocar fill parent e shape rounded em ambos.
22. Arrastar checkbox para som.

## Projeto CodeLab Teen

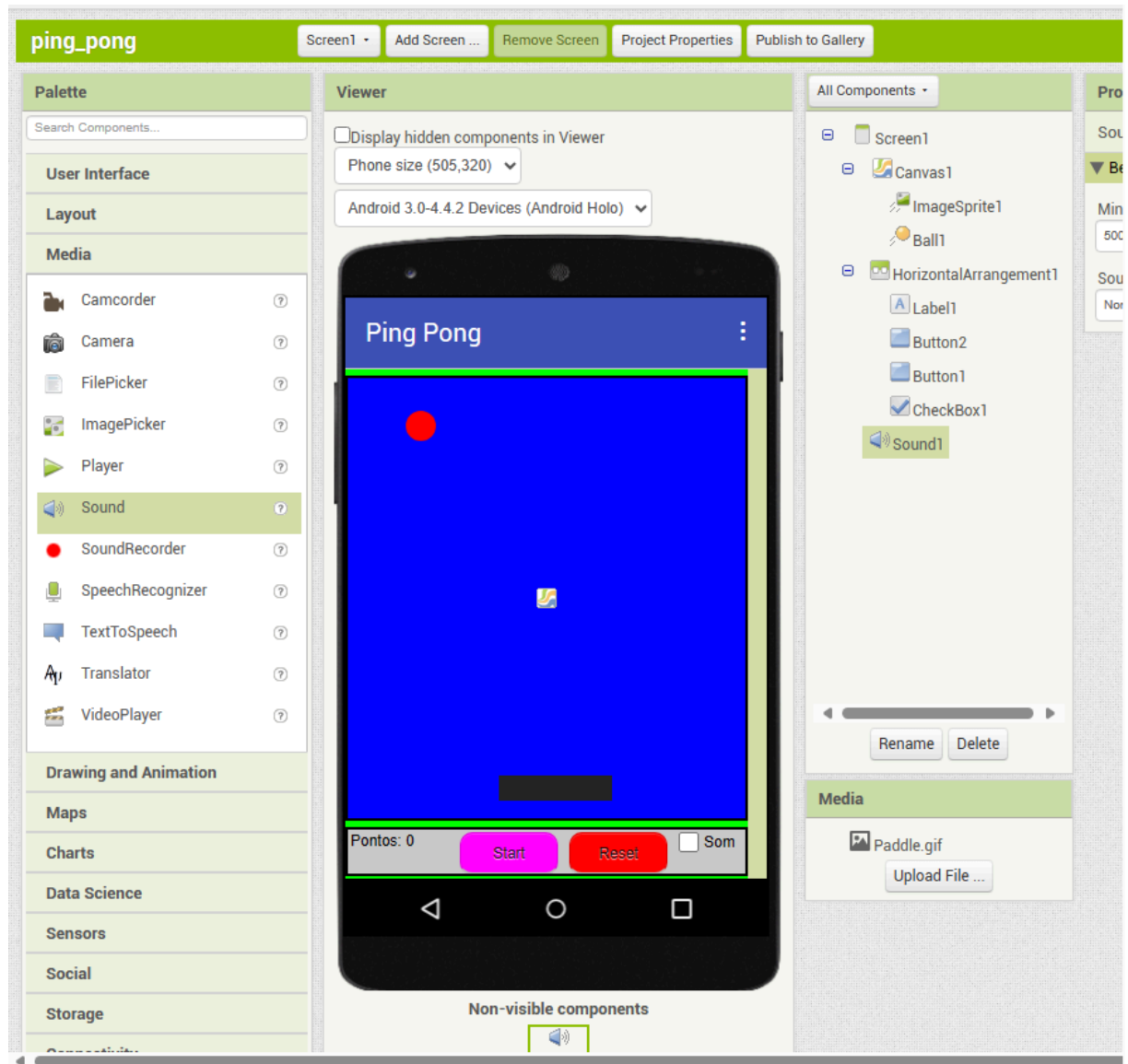
### Desenvolvendo habilidades para o futuro



23. Adicionar Som e fazer upload dos arquivos de som (podem ser baixados no link do projeto).

## Projeto CodeLab Teen

### Desenvolvendo habilidades para o futuro



24. Tendo feito a interface, faremos os blocos.



# Projeto CodeLab Teen

## Desenvolvendo habilidades para o futuro

