

IBR – INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

www.ibrr.com.br



Instituto Batista de Roraima

CRIANDO O JOGUINHO DINO-REX

PROFESSOR: DALMO S. MENDES, INFORMÁTICA – 4º BIMESTRE

Iniciando...



INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

AULA DO PROJETO GAME – IBR 2022

GAME DINO REX

Professor: Dalmo Silva Mendes



Clique no botão bandeira verde para executar.

SPACE START



Pressione em “**Space Start**” para iniciar o game. Após finalizar a primeira partida, use os botões de controle como: **bandeira verde** iniciar, **botão ||** pausar, e **botão vermelho** parar.

INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

TELA DE EXECUÇÃO DO GAME

Faça o maior número de pontos contra o Dinossauro Rex. Movimente o mouse e leve a (seta de direção – Radio) sobre o dinossauro para coletar seus pontos. Você tem 1 minuto para concluir este desafio.



TELA GAME OVER!

Se no final do tempo de 1 minuto, sua pontuação for menor que 10 pontos, surgirá a tela game over. Clique no botão da bandeira verde para surgir a tela de “Space Star”. Inicie uma nova partida e tente fazer no mínimo 10 pontos.



INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

TELA DE VITÓRIA – “PARABÉNS!!!”

Você fez mais de 9 pontos e obteve sucesso na sua jornada. Agora tente aumentar sua pontuação.



INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

SEJA BEM-VINDO!

CÓDIGOS DO GAME

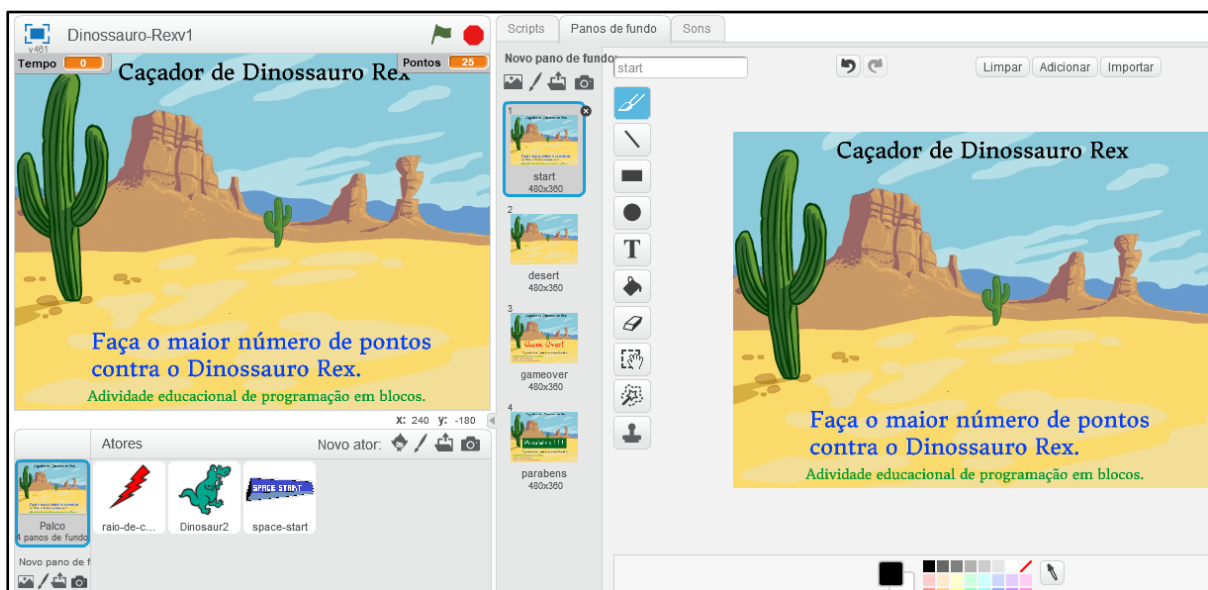
1 PROCEDIMENTOS INICIAIS

Criar uma pasta no seu computador no diretório Documentos/ com o seguinte nome “projeto1-dino-rex”. Baixe os arquivos desse projeto para o diretório que foi criado anteriormente, link a seguir: <https://github.com/DalmoMendes/dino-rex-ibr>

Após abrir o scratch2 no seu computador, clique em Arquivo, em seguida clique em “Salvar como” no diretório: “Documentos/projeto1-dino-rex/” digite o nome **game-dino-rex-seu-nome** e confirme em “Salvar”. Siga lendo o documento e faça o passo a passo, assista os vídeos na ordem.

2 PALCO

Armazena as imagens de “background” panos de fundo da aplicação. Veja a sequência do game abaixo na aba **Panos de fundo**.



INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

2.1 SCRIPTS

Sequência de Códigos em blocos do Palco:



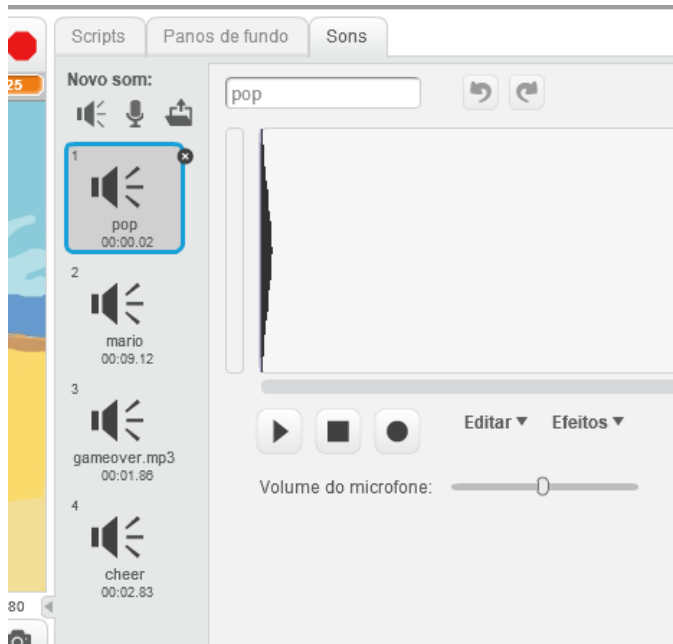
2.2 SEQUÊNCIA LÓGICA

Essa é a sequência de blocos do palco, aba Script. Clique sobre os itens correspondentes as cores e siga o passo a passo. Lembre-se que você deve inserir os arquivos de imagens e sons.

INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

2.3 SONS



Veja como ficará a Aba Sons. Nessa aba você poderá realizar as seguintes operações na ordem da esquerda para direita.

- ✓ Escolher som da biblioteca;
- ✓ Gravar novo som e;
- ✓ Carregar som a partir de arquivo.

Você ainda pode: Testar o som, editar e aplicar efeitos no som.

3 ATORES

Local onde você vai inserir os objetos do game, como figuras, ícones, personagens etc. O game Dino-Rex possui os seguintes atores:

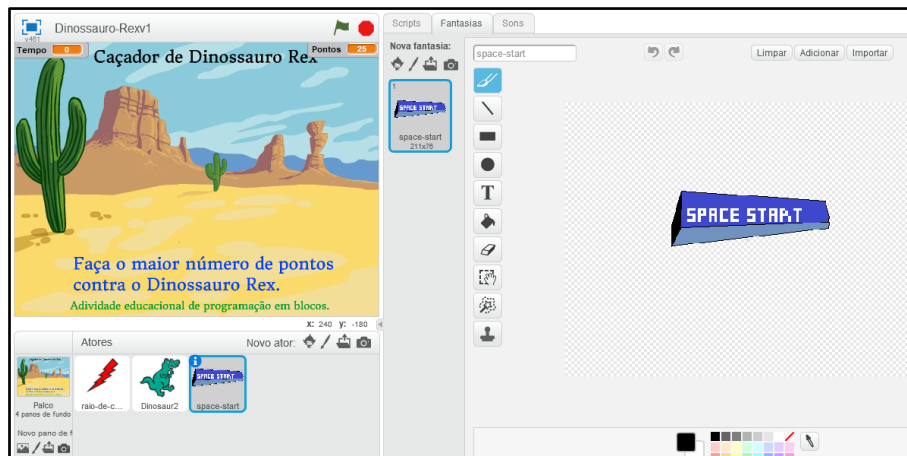
- ✓ **space-start:** figura da barra de iniciar o game;
- ✓ **raio-de-caça:** formado por raio(amarelo) e raio2(vermelho);
- ✓ **dinossaur2:** formado por dinossaur1 e dinossaur2.

Em seguida veja o código em blocos desses atores:

INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

3.1 SPACE-START: FANTASIAS

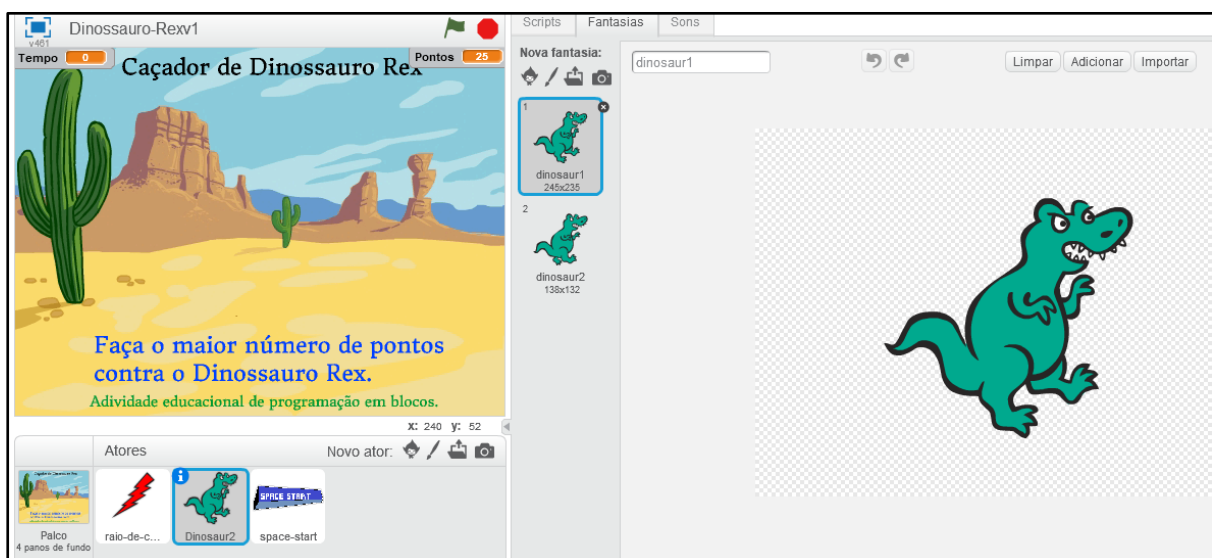


3.1.1 SEQUÊNCIA LÓGICA: SPACE-START



Fim das configurações do objeto fantasia space-start.

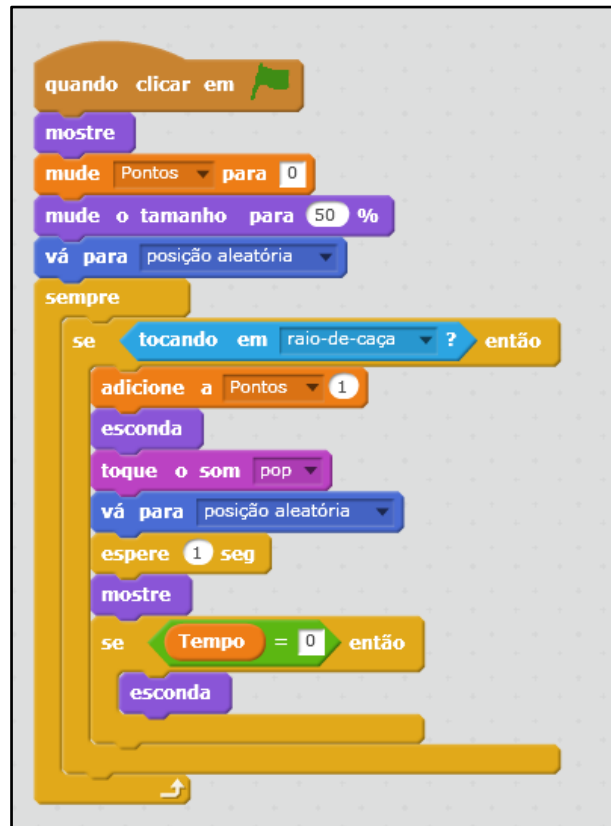
3.2 DIONOSSAUR2: FANTASIAS



INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

3.2.1 SEQUÊNCIA LÓGICA: DIONOSSAUR2



3.2.3 DIONOSSAUR2: SONS



Fim das configurações do objeto fantasia dinossaur2.

INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

3.4 RAIO-DE-CAÇA: FANTASIAS



3.4.1 SEQUÊNCIA LÓGICA: RAIO-DE-CAÇA



Fim das configurações do objeto fantasia raio-de-caça.

INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

4 PROCEDIMENTOS FINAIS

Salva as alterações do projeto.

Testar o game clicando na bandeira verde (executar). Caso tenha como resultado a execução correta do game, vamos gerar o executável que pode ser empacotado da seguinte forma:

- ✓ Arquivos HTML;
- ✓ ZIP
- ✓ Executável para Windows, macOS e Linux;

TurboWarp Packager

Site: <https://packager.turbowarp.org/>

The screenshot shows the TurboWarp Packager website interface. It has a dark theme with a red header bar. The main content area is divided into two sections. The top section, titled 'TurboWarp Packager', explains that it converts Scratch projects into HTML, ZIP, or executable programs for Windows, macOS, and Linux. It includes instructions on how to use the site, a link to report bugs, and a disclaimer that the site is not affiliated with Scratch. The bottom section, titled 'Selecionar Projeto' (Select Project), guides the user on how to choose a project to export. It offers three options: 'ID ou URL do Projeto no Scratch' (selected), 'Arquivo', and 'Outro URL'. A text input field contains the URL 'https://scratch.mit.edu/projects/60917032'. Below the options, there is a note about Scratch API changes affecting project accessibility and a link to documentation. A red button labeled 'Carregar Projeto' (Load Project) is at the bottom of the selection section. At the very bottom of the page, a grey bar contains the text 'Carregue um projeto para continuar' (Load a project to continue).

TurboWarp Packager

Converte projetos do Scratch para arquivos HTML, ZIP, ou programas executáveis para Windows, macOS e Linux.

Se você apenas quer um jeito fácil de colocar um projeto do TurboWarp no seu site, [Incorporação](#) pode ser de seu interesse.

Relate bugs, dê feedback e sugira ideias [no Scratch](#) ou [no GitHub](#).

Este site não é afiliado com o Scratch, nem com a Equipe do Scratch ou a Fundação Scratch.

Selecionar Projeto

Selecione o projeto que você quer exportar copiando e colando o link do projeto no Scratch ou usando um dos outros meios. Se você usar um projeto criado por outra pessoa, lembre-se de dar créditos ao autor.

☒ ID ou URL do Projeto no Scratch

☐ Arquivo

☐ Outro URL

Unshared projects will no longer be accessible using just their project ID at some point in the future due to upcoming Scratch API changes.

Instead, you can either share the project or save the project to your computer (File > Save to your computer) and load the file in the packager. Files generated by the packager are fully self contained and not affected by these changes.

Para mais informações, visite: <https://docs.turbowarp.org/unshared-projects>

Carregar Projeto

Carregue um projeto para continuar

Verifique se carregou essa tela no seu computador, poderá aparecer com o tema claro, não tem problema. Agora basta seguir o passo a passo. Caso tenha dúvidas, assista os vídeos novamente.

INSTITUTO BATISTA DE RORAIMA

PROJETO GAME - COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

CONCLUSÃO

Este material foi produzido para dar o start no seu projeto. Após concluí-lo você terá uma base para dar sequência no seu game. Explorar os modelos, ideias e códigos disponível na plataforma do scratch.mit.edu e no code.org. Não fique parado, seu aprendizado agora só depende de você.

OBSERVAÇÃO

Caso tenha escolhido outra plataforma de desenvolvimento, explore os tutoriais do mesmo, vídeos do youtube e sites especializados em games.

REFERÊNCIAS

ADOBE AIR. **SDK Adobe AIR**. Disponível <<https://airsdk.harman.com/runtime>>. Acesso em 15 de agosto de 2022.

APLICATIVO SCRAPTCH TUTORIALS – **Jogo da barata**. Disponível na Play Store. Acesso 15 agosto de 2022.

CODE.ORG. **Plataforma deducional de computação**. Acesso 15 agosto de 2022.

FERRAMENTA SCRAPTCH2. **Editor Offline do Scratch**. Disponível <<https://scratch.mit.edu/download/scratch2>>. Acesso em 15 de agosto de 2022.

SCRAPTCH. **Comunidade de programação para Crianças**. Disponível < <https://scratch.mit.edu/>>. Acesso 10 de agosto de 2022.

TURBOWARP. **Gerador de pacotes do Scratch**. Disponível < <https://packager.turbowarp.org/>>. Acesso em 15 de agosto de 2022.

MATERIAL DIDÁTICO

VERSÃO 1.0

Erros, elogios e contribuições enviar para dalmosilvamendes@gmail.com ou github.com/DalmoMendes/dino-rex-ibr.