

Instituto Batista de Roraima

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

PROFESSOR: DALMO SILVA MENDES

PRÁTICA 4º BIMESTRE

PROJETO GAME

TURMAS DO 5º AO 9º ANOS



OBJETIVO

• Entender o processo de construção de um algoritmo básico, apresentando em diagrama de bloco, português estruturado e geração da aplicação via scratch 2.0.

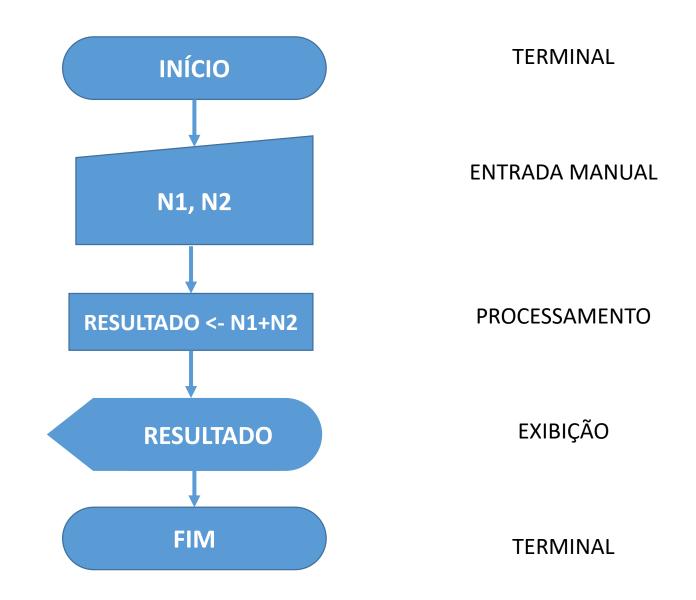


ATIVIDADE

• Construa o diagrama de bloco para calcular e imprimir a soma de dois números inteiros fornecidos pelo usuário. Após isso, crie uma aplicação utilizando a ferramenta scratch 2.0.



SOLUÇÃO





programa SOMA

var

N1, N2, RESULTADO: real

inicio

leia N1, N2

RESULTADO <- N1 + N2

escreva RESULTADO

fim



```
quando a tecla espaço ▼ for pressionada
sempre
  pergunte Digite um número inteiro para N1
                                       e espere a resposta
  adicione a N1 ▼ resposta
  espere 1 seg
  pergunte Digite um número inteiro para N2
                                      e espere a resposta
  adicione a N2 ▼ resposta
  espere 1 seg
  mude RESULTADO ▼ para (N1) + (N2)
  espere 1 seg
  mostre variável RESULTADO
  espere 5 seg
  pare todos ▼
```



```
quando a tecla espaço ▼ for pressionada
sempre
  pergunte Digite um número inteiro para N1
                                      e espere a resposta
  adicione a N1 ▼ resposta
  espere 1 seg
  pergunte Digite um número inteiro para N2
                                      e espere a resposta
  adicione a N2 v resposta
  espere 1 seg
  mude RESULTADO ▼ para ( N1 )+ ( N2
  espere 1 seg
  mostre variável RESULTADO V
  espere 5 seg
  pare todos 🔻
```

```
quando clicar em
toque o som israel-eliakin-o-nosso-general-e-cristo.mp3 até o fim
mude N1 ▼ para 0
mude N2 para 0
mude RESULTADO v para 0
toque o som saltar
mude para o pano de fundo baseball-field
toque o som saltar
mude para o pano de fundo basketball-court1-a
 toque o som saltar
 mude para o pano de fundo blue sky3
 pare todos os sons
```



```
quando a tecla espaço ▼ for pressionada
                                            quando clicar em
mude N1 ▼ para 0
                                             toque o som israel-eliakin-o-nosso-general-e-cristo.mp3 🔻 até o fim
mude N2 para 0
mude RESULTADO v para 0
 pergunte Digite um número inteiro para N1 e espere a resposta
  adicione a N1 resposta
  espere 1 seg
  pergunte Digite um número inteiro para N2 e espere a resposta
  adicione a N2 resposta
  toque o som saltar
  espere 1 seg
  mude para o pano de fundo basketball-court1-a
  mude RESULTADO para N1 + N2
  toque o som saltar
  espere 1 seg
  mude para o pano de fundo baseball-field
  mostre variável RESULTADO V
  toque o som saltar
  espere 5 seg
  mude para o pano de fundo blue sky3
  pare todos os sons
  pare todos *
```





REFERÊNCIA

• MANZARO, José; LOURENÇO, André; MATOS, Ecivaldo. **Algoritmos**: Técnicas de Programação. São Paulo: Érica, 2015.