

[Checkout de Presença] Módulo 4 - Pensamento Computacional: Desenvolvimento

Nome completo: **Diego Serafim de Sousa**

Nome do/a Professor/a Tutor/a: **Anderson Corrêa**

Título da atividade: **Pensamento Computacional: Desenvolvimento**

Vencimento: terça, 31 out 2023, 23:59

Essa atividade vale presença

Vamos aos passos da atividade:

- 1- Assistir ao tutorial de acesso e cadastro no Scratch. [>>](#)
- 2- Se achar necessário, assista novamente à **videoaula 1 do Módulo**;
- 3- **Leia o enunciado da proposta da animação:**

Mariana compra todos os dias lanche na cantina da escola Total. Visto que ela sempre demora para fazer as contas de quanto irá gastar no lanche do dia, construa um cardápio no Scratch para ajudar Mariana a calcular quanto irá gastar.

Você deverá inserir 3 imagens no seu programa: um refrigerante, um biscoito e uma água.

O preço de cada um dos itens oferecidos na cantina devem ser os seguintes:

Refrigerante: 3,50 reais

Bolo: 2,50 reais

Água: 2,00 reais

O usuário deverá selecionar qual item deseja; e o personagem deverá informar o preço da unidade daquele item e então, perguntar a quantidade que ele irá comprar do item escolhido.

Quando o usuário clicar no botão calcular, o seu programa deverá calcular o valor total que ele irá gastar, de acordo com o(s) item(s) escolhido(s), considerando seu preço e a quantidade; e dizer ao usuário este valor.

Caso o usuário clique no botão calcular sem ter escolhido nenhum item, seu personagem deverá informar a ele: “Nenhum item escolhido, escolha um item para calcular o valor”.

Tente utilizar personagens, cenários e movimentação em sua atividade.

O valor máximo disposto para compra é de 30 reais, se o valor da compra ultrapassar 30 reais, o usuário deve ser informado disto, senão se o valor não ultrapassar 30 reais o troco deve ser informado ao usuário.



SCRATCH



Link: [>>](#)