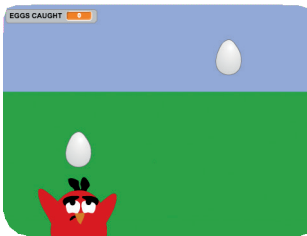
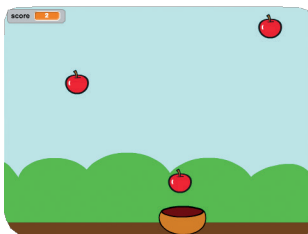


# Cartões

## Jogo da Coleta



Crie um jogo no qual você pega coisas que caem do céu.

# Cartões

## Jogo da Coleta

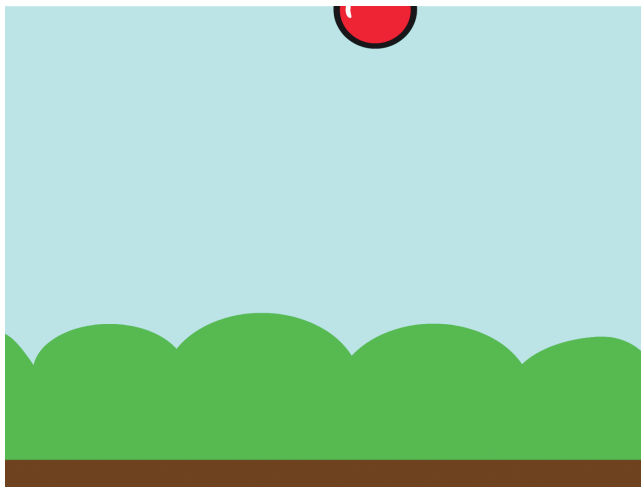
Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Vá para o topo
- 2 Faça cair
- 3 Mova o coletor
- 4 Colete!
- 5 Marque pontos
- 6 Pontos extras
- 7 Você ganhou!

# Vá para o topo



Comece em um ponto aleatório no  
topo do palco.

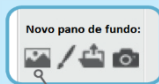


# Vá para o topo

scratch.mit.edu/catch



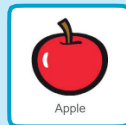
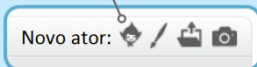
## PREPARE-SE



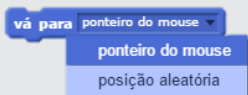
Escolha um pano de fundo.



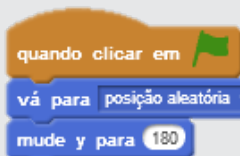
Escolha um ator, por exemplo, a maçã.



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha posição aleatória no menu.



Digite 180 para ir para o topo do palco.

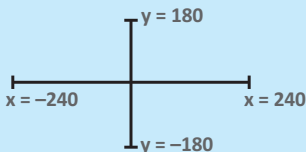
## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



## DICA

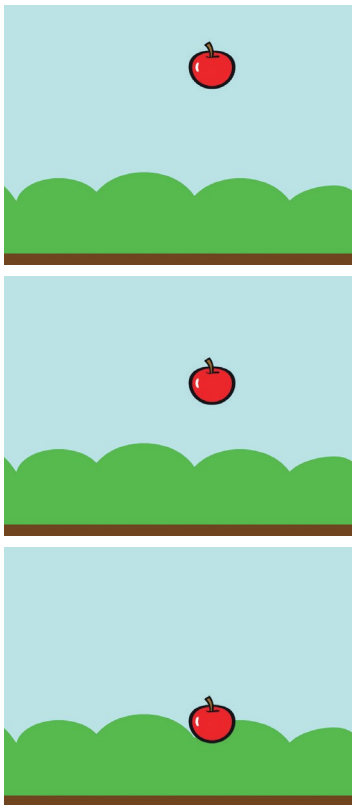
y é a posição do palco de cima para baixo.



# Faça cair



Faça seu ator cair.

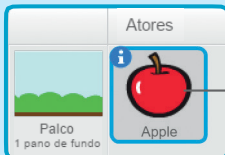


# Faça cair

scratch.mit.edu/catch

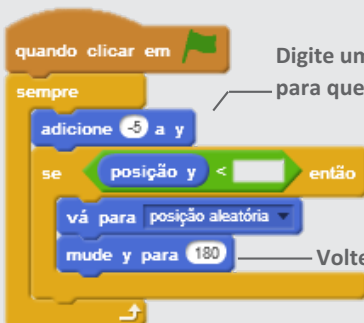


## PREPARE-SE



Clique para selecionar a maçã.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite um número negativo para que ele caia.

Verifique se está — próximo da parte inferior do palco.

Volte para o topo do palco.

## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

## DICA

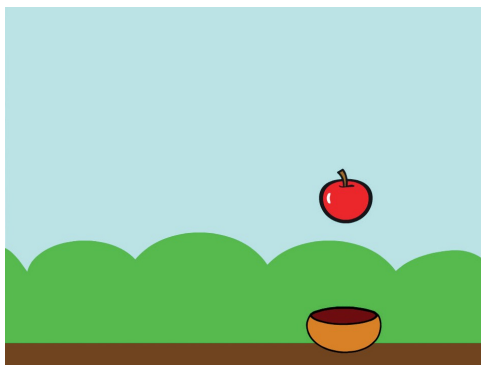
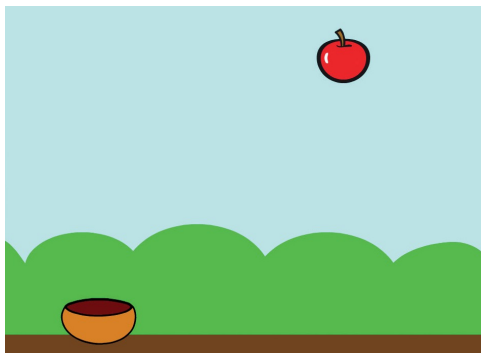
Use **mude y para 0** para mover para cima ou para baixo

Use **posição y** para definir a posição vertical do ator.

# Mova o coletor



Pressione as setas do teclado para mover o coletor para a direita e para a esquerda.



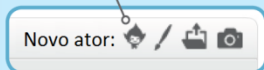
# Mova o coletor

scratch.mit.edu/catch



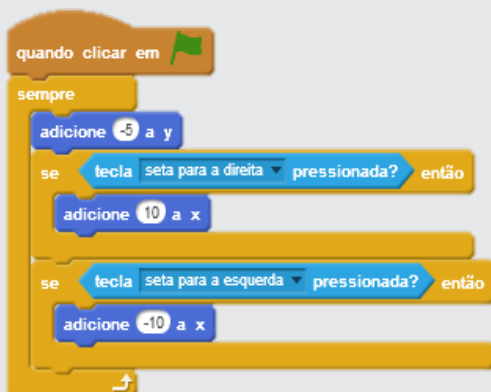
## PREPARE-SE

Escolha um ator para ser o coletor, como uma tigela.



Arraste o coletor para a parte inferior do palco.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



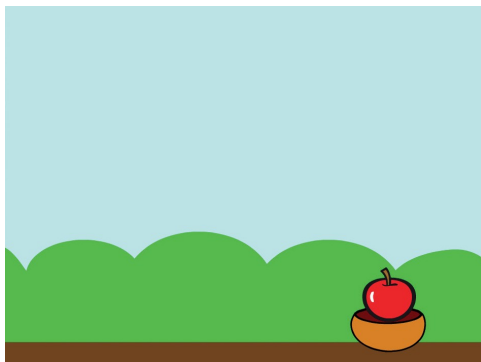
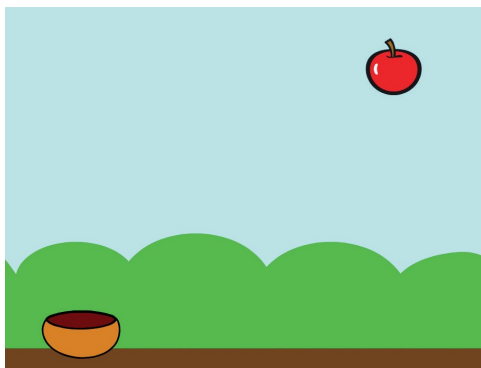
Pressione as setas do teclado para mover seu coletor.



# Colete!



Colete o ator que está caindo.



# Colete!

scratch.mit.edu/catch

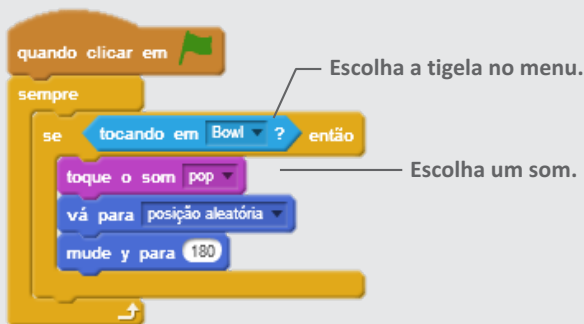


## PREPARE-SE

Clique para selecionar a maçã.



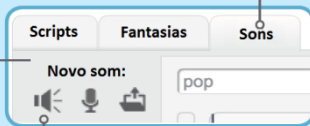
## ADICIONE ESTE CÓDIGO



## DICA

Se você quiser adicionar um som diferente, clique na guia Sons.

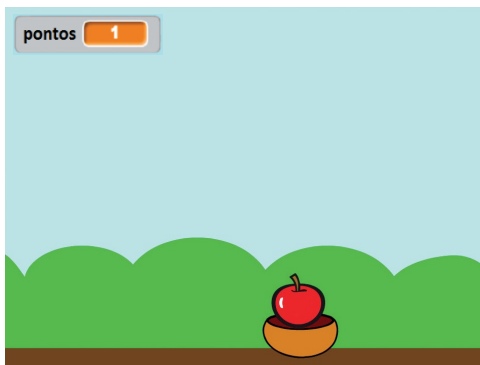
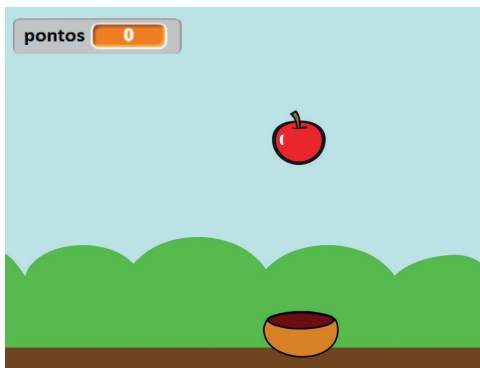
Depois, escolha um som da biblioteca de sons.



# Marque pontos



Marque um ponto toda vez que  
coletar um objeto.



# Marque pontos

scratch.mit.edu/catch

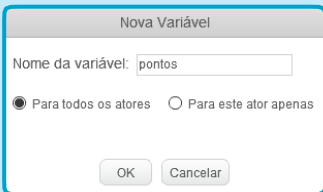


## PREPARE-SE

Escolha a opção  
Variáveis.



Clique no botão Criar uma variável.



Digite “pontos” para o nome da variável e clique em OK.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO

Adicione dois novos blocos em seu script:



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

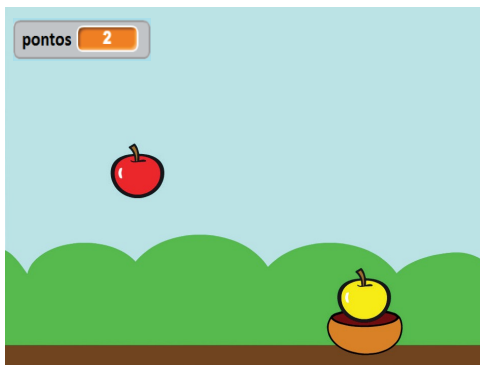
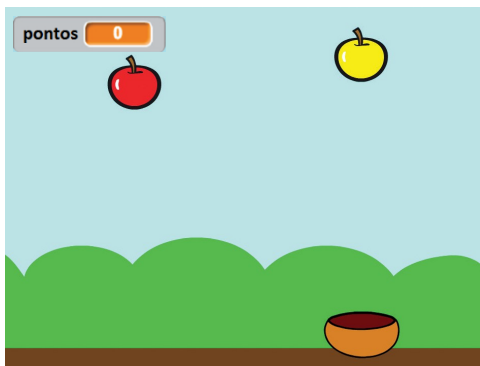
## TESTE

Colete maçãs para ganhar pontos!

# Pontos extras



Ganhe pontos extras quando  
coletar um objeto especial.



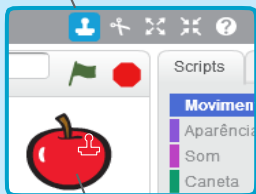
# Pontos extras

scratch.mit.edu/catch



## PREPARE-SE

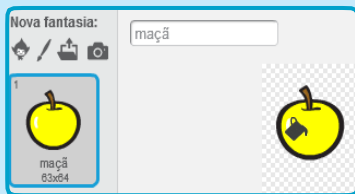
Escolha a ferramenta de duplicação.



Clique para duplicar seu ator.

Clique na guia

Costumes



Você pode usar as ferramentas de desenho para fazer seu ator ficar diferente dos demais.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



— Digite a pontuação obtida com a coleta do ator extra.

## TESTE

Colete os atores extras para aumentar sua pontuação!

# Você ganhou!



Quando você ganhar pontos  
suficientes, exiba uma mensagem!



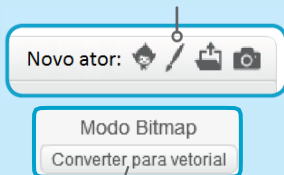
# Você ganhou!

scratch.mit.edu/catch



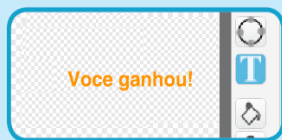
## PREPARE-SE

Clique no pincel para desenhar um novo ator.



Clique no botão Converter para vetorial.

Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como "Você ganhou!"

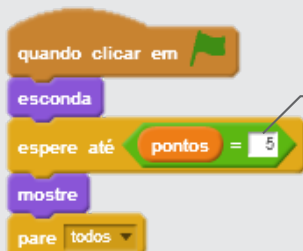


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



Insira o bloco pontos.

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

## TESTE