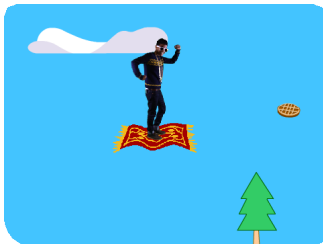
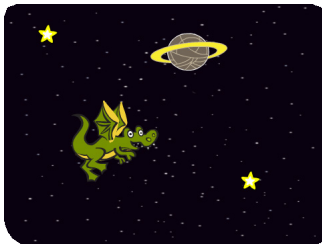
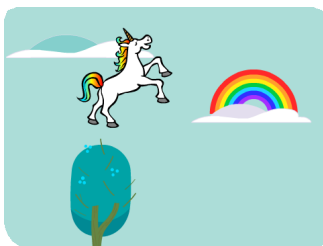
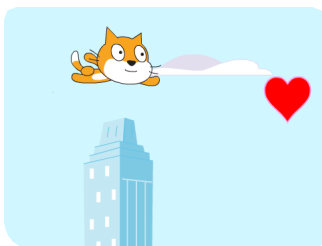


# Cartões

## Faça algo voar



Escolha qualquer ator e  
faça-o voar!

# Cartões

## Faça algo voar

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Escolha um personagem
- 2 Comece a voar
- 3 Altere o cenário
- 4 Mova usando teclas
- 5 Nuvens flutuantes
- 6 Corações voadores
- 7 Marque pontos

# Escolha um personagem

Escolha um  
personagem para voar.



É hora de voar!

# Escolha um personagem

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

Novo pano de fundo:



Escolha um pano de fundo.

blue sky2

Novo ator:



Escolha um ator no tema Voando



Cat1 Flying

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite o que você quer que seu ator diga.

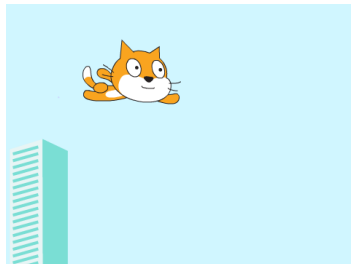
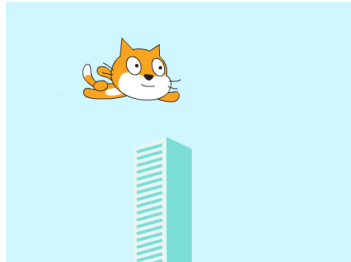
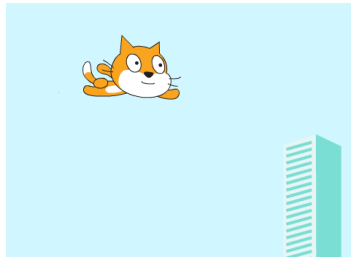
## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



# Comece a voar

Mova o cenário para parecer que o personagem está voando.



# Comece a voar

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha a paisagem por onde o ator vai voar, por exemplo Buildings.

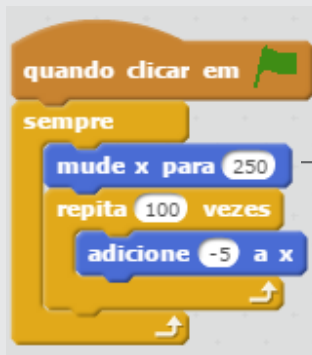


Buildings

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Buildings

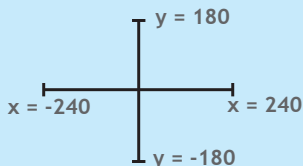


Comece pela extremidade direita do palco.

— Digite um número negativo para mover o ator para a esquerda.

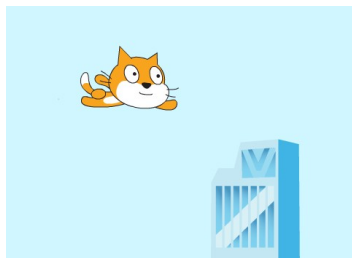
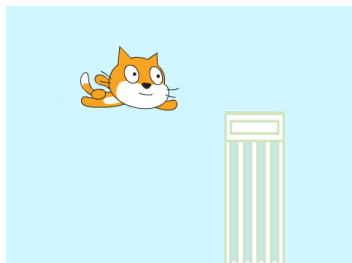
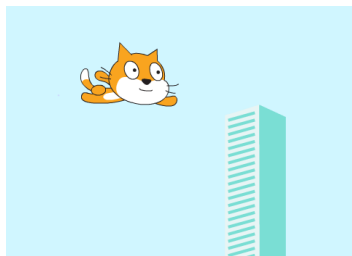
## DICA

x é a posição do palco da esquerda para a direita.



# Altere o cenário

Crie variações para o seu cenário.



# Altere o cenário

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

Clique para selecionar o ator Buildings.



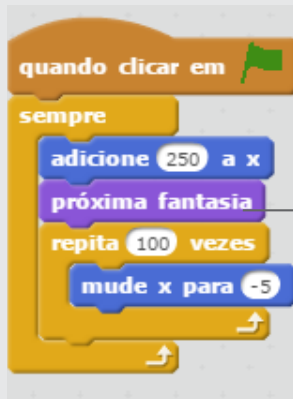
Depois, clique na guia Fantasias para ver fantasias diferentes.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia

Scripts



Adicione este bloco para alternar entre as fantasias.

## TESTE

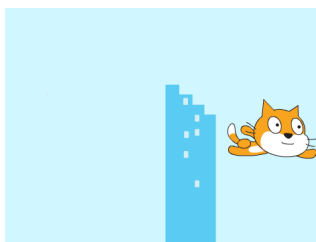
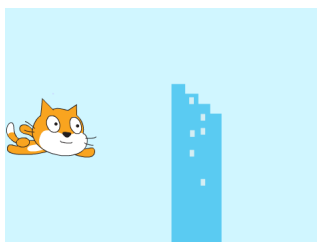
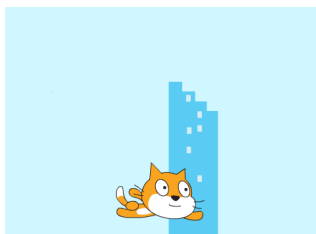
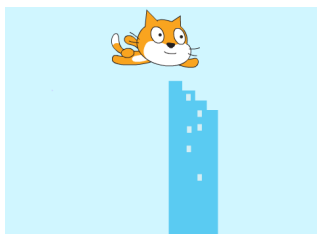
Clique na bandeira verde para iniciar.





# Interatividade

Faça seu personagem se mover quando  
você pressionar uma tecla.

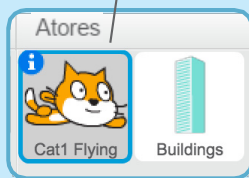


# Interatividade

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

Clique para selecionar o ator que vai voar.



## ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando a tecla seta para cima for pressionada

mude y para 10

quando a tecla seta para baixo for pressionada

mude y para -10

quando a tecla seta para a esquerda for pressionada

mude x para -10

quando a tecla seta para a direita for pressionada

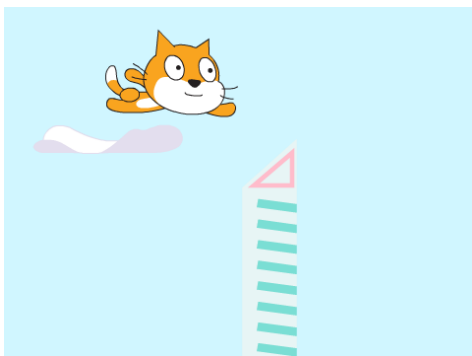
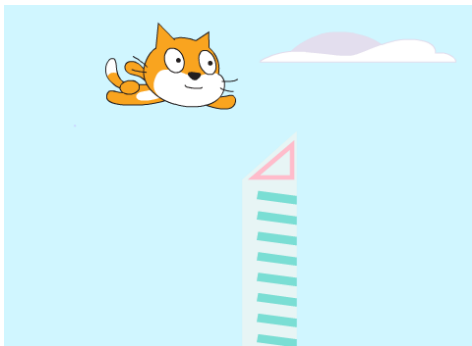
mude x para 10

## TESTE

Pressione as setas do teclado para fazer seu ator se mexer.

# Nuvens flutuantes

Faça nuvens flutuarem no céu!



# Nuvens flutuantes

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha as nuvens na biblioteca.



## ADICIONE ESTE CÓDIGO

adicione 10 a y

número aleatório entre 1 e 10

Arraste o bloco **número aleatório** dentro do bloco **mude y para**.

quando clicar em



sempre

adicione número aleatório entre 1 e 180 a y

adicione 250 a x

próxima fantasia

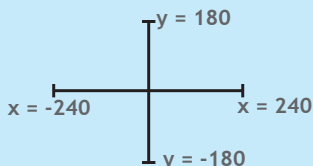
repita 50 vezes

mude x para -10

Digite 180 para manter as nuvens na metade superior.

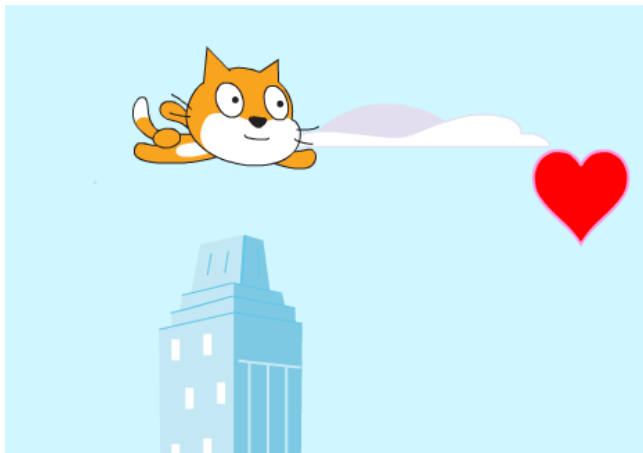
## DICA

y é a posição do palco de cima para baixo.



# Corações voadores

Adicione corações ou outros objetos flutuantes que deverão ser coletados.



# Corações voadores

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha um ator, como Heart.



Heart

## ADICIONE ESTE CÓDIGO

vá para

ponteiro do mouse

ponteiro do mouse

posição aleatória

Escolha uma posição aleatória no menu.

quando clicar em



sempre

vá para

posição aleatória

adicione 250 a x

repita 32 vezes

mude x para -15

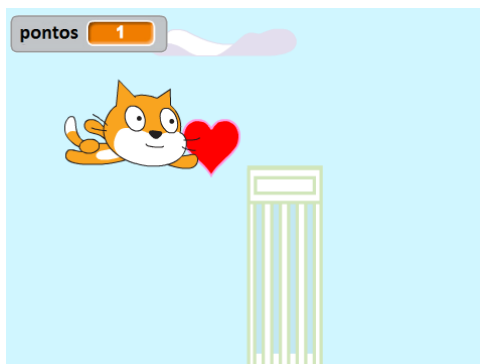
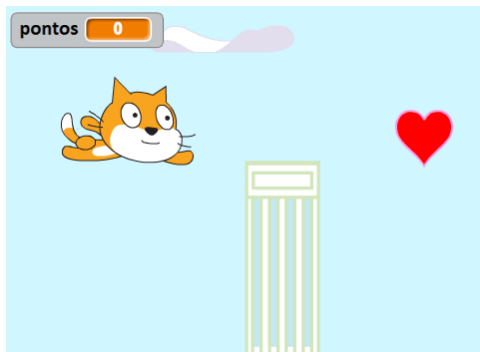
## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



# Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você tocar em um coração ou outro objeto.



# Marque pontos

scratch.mit.edu/fly

## PREPARE-SE

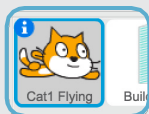
Escolha a opção  
Variáveis.

Clique no botão  
Criar uma variável.



Digite "pontos" como nome da variável  
e clique em OK.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Selecione o ator  
que vai voar.



Zere os pontos no  
começo do jogo.

Escolha Heart  
no menu.

Marque um ponto.

## TESTE

Clique na bandeira  
verde para iniciar.

