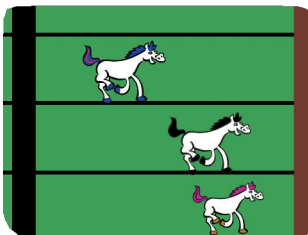
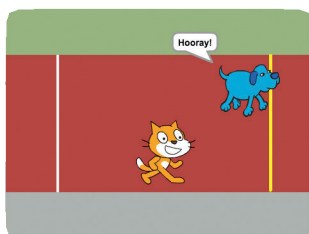


Cartões

Corrida olímpica



Crie um jogo em que os personagens disputam corrida.

Cartões

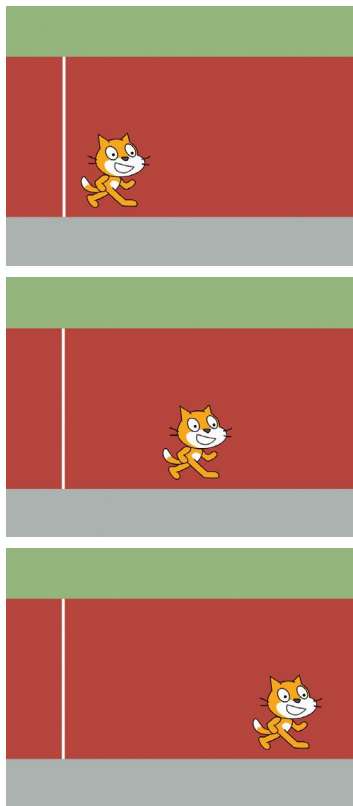
Corrida olímpica

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Inicie a corrida
- 2 Em suas marcas
- 3 Linha de chegada
- 4 Escolha um competidor
- 5 Adicione um som
- 6 Anime a corrida
- 7 Competição

Inicie a corrida

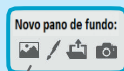
Faça seu ator se mover em uma pista de corrida.



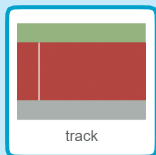
Inicie a corrida

scratch.mit.edu/racegame

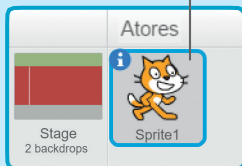
PREPARE-SE



Escolha um pano de fundo.



Clique para selecionar o gato.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



— Experimente números diferentes para alterar a velocidade.

TESTE

Pressione a tecla espaço para mover seu ator.

Em suas marcas

Escolha um ponto de partida para seu ator.

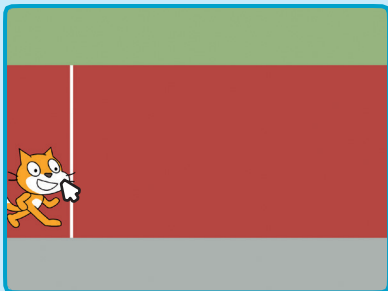


Em suas marcas

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Determine a posição inicial. (Seus números podem ser diferentes.)

TESTE

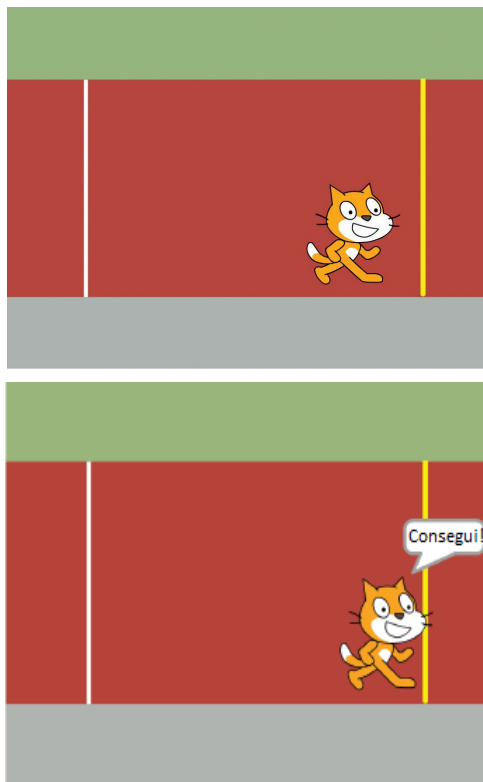
Pressione a tecla espaço para mover seu ator.

Clique na bandeira verde para reiniciar.



Linha de chegada

Faça seu ator fazer alguma coisa ao cruzar a linha de chegada



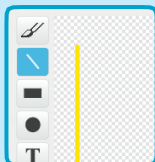
Linha de chegada

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Novo ator:



Escolha a ferramenta Linha e desenhe uma linha.

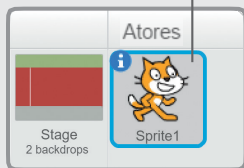
Para fazer uma linha reta, segure a tecla Shift enquanto desenha.

Arraste a linha (Sprite2) para onde quiser no palco.



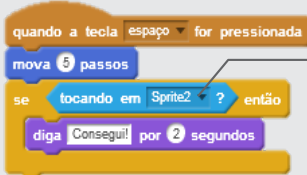
ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique para selecionar o gato.



Clique na guia

Scripts



Escolha o ator Sprite2.

Adicione estes blocos.

TESTE

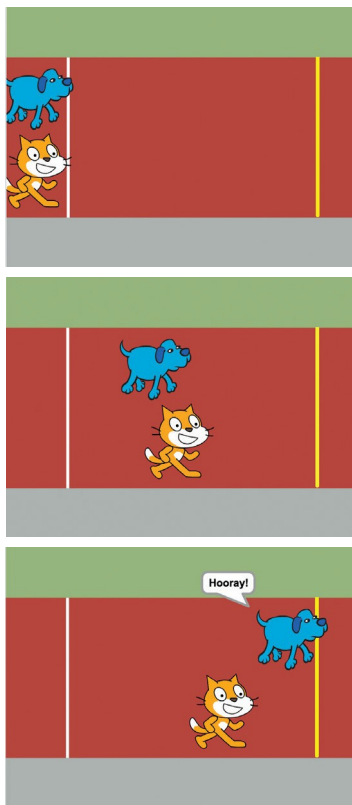
Clique na bandeira verde para iniciar.



Continue pressionando a tecla espaço até cruzar a linha de chegada!

Escolha um competidor

Coloque mais um ator na corrida.



Escolha um competidor

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Escolha um ator para ser o segundo competidor.

Novo ator:



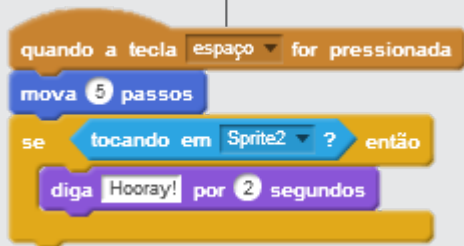
Dog2

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o ponto de partida desejado.



Escolha a tecla espaço, ou outra tecla.



TESTE

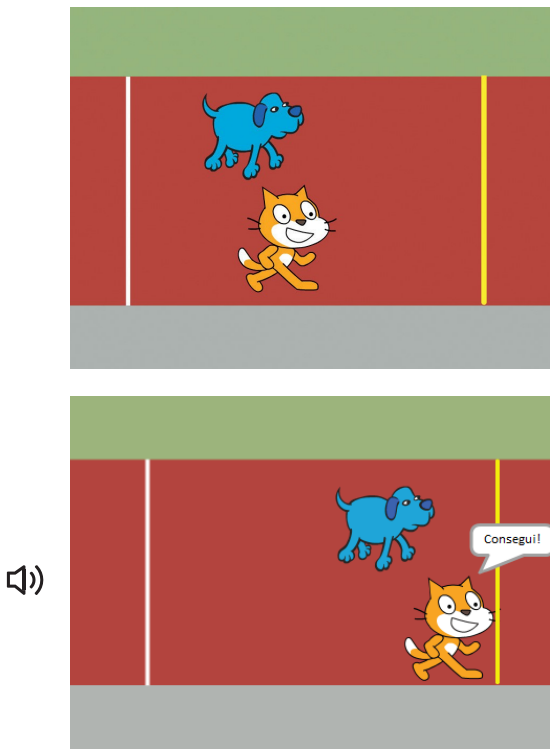
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço e a seta para a direita para que seus atores corram.

Adicione um som

Reproduza um som quando você ganhar a corrida.

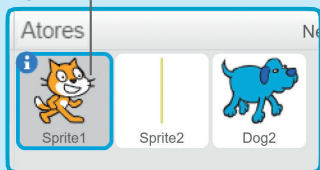


Adicione um som

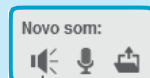
scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Clique para seleccionar o gato.



Clique na guia Sons.

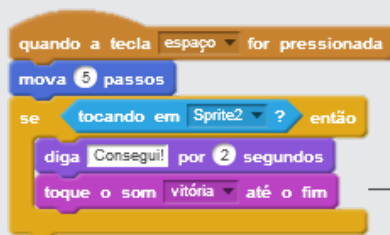


Depois, escolha um som da biblioteca de sons, como vitória.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



— Adicione este bloco para reproduzir o som.

TESTE

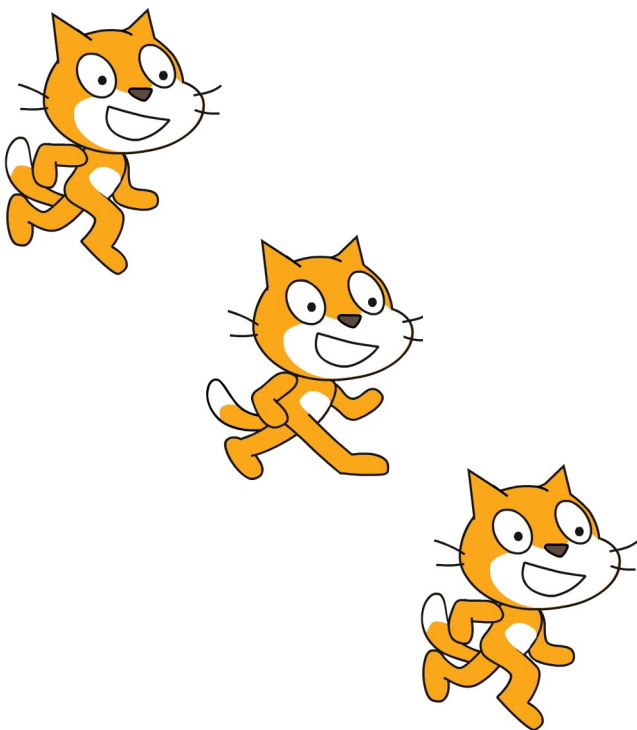
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço até cruzar a linha de chegada!

Anime a corrida

Mude de fantasia para parecer que seu ator
está mesmo correndo.

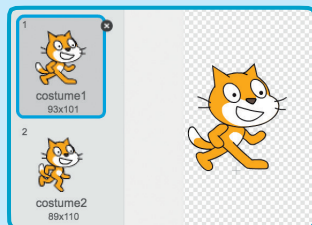


Anime a corrida

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

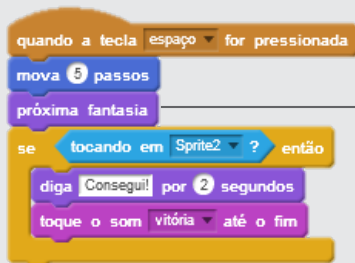
Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



Adicione este bloco para alternar entre as fantasias.

TESTE

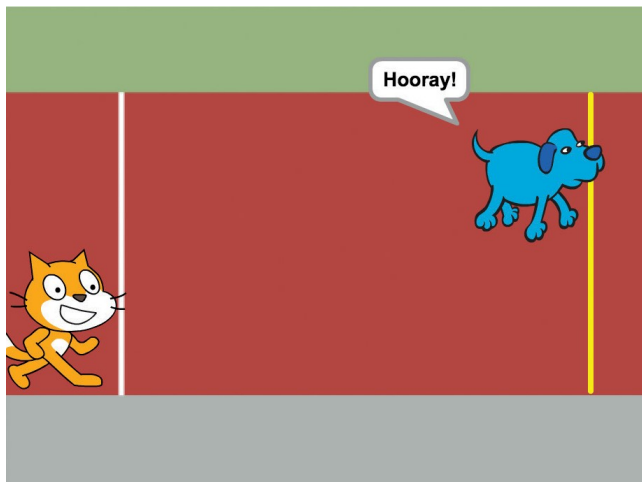
Pressione a tecla espaço.

DICA

Você pode animar qualquer ator que tenha mais de uma fantasia.

Competição

Aposte corrida com um ator que se move automaticamente.

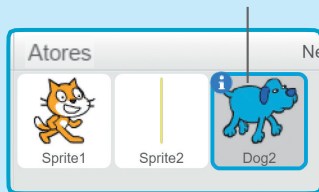


Competição

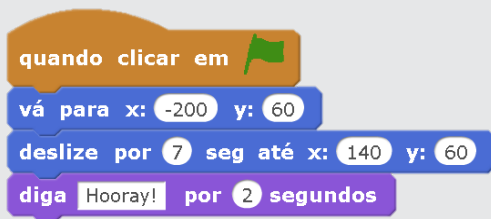
scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Escolha o ator que vai se mover automaticamente.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite um número pequeno de segundos para se mover mais rápido.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço para mover o outro ator.