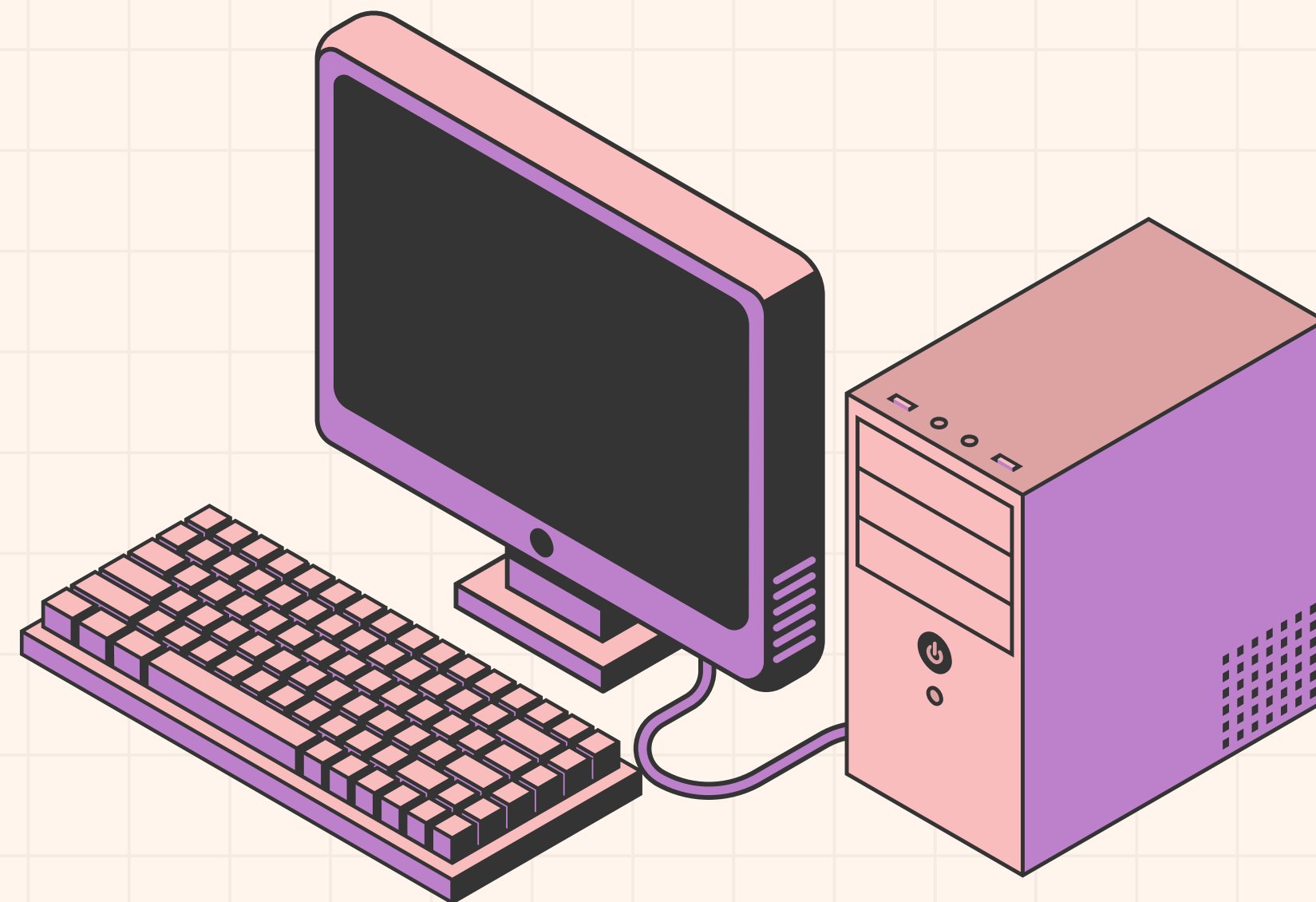


# TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



Atividade	Indicador	Critério de Avaliação
Desenvolvimento de Sistema ou Jogo utilizando Scratch	Criação e utilização de variáveis no projeto	Utiliza <b>ao menos 1 variável</b> para armazenar dados relevantes (placar, vida, tempo etc.)
	Uso de Funções Criação de blocos personalizados	Cria <b>ao menos 1 bloco personalizado</b> para organizar e reutilizar código
	Aplicação de estruturas condicionais	Utiliza <b>ao menos 2 condições</b> (if ou if-else) que alteram o comportamento do jogo/sistema
	Uso de operadores lógicos (e, ou, não)	Aplica <b>ao menos 1 expressão booleana</b> em uma decisão ou controle de fluxo
	Uso de laços de repetição	Utiliza <b>ao menos 1 laço</b> (para sempre ou repetir até) para automatizar ações
	Resposta a ações do usuário	Utiliza <b>ao menos 1 interação</b> via teclado, mouse ou pergunta/resposta
	Transições e mudanças de fantasias	Aplica <b>ao menos 1 animação</b> ou movimento suave em um sprite
	Mensagens e sincronização	Utiliza <b>ao menos 1 mensagem</b> ("enviar"/"receber") para coordenação de ações
	Feedback sonoro e ambientação	Inclui <b>ao menos 1 efeito sonoro</b> ou música que interaja com o jogo/sistema
	Cenários e estética	Apresenta cenários e sprites alinhados ao tema, com boa organização visual

