

## Projeto em Grupo de Introdução ao Pensamento algoritmo

Realizar esse projeto no grupo de 4 a 5 alunos.

Etapas:

1. definir um jogo de aprendizado usando scratch;
2. fazer um projeto do jogo com (ENTREGA 1 - T1):
  - a. equipe (nome dos membros do grupo)
  - b. nome do jogo
  - c. objetivo do jogo
  - d. ações e comandos
  - e. tela do jogo
  - f. pilares do pensamento algorítmico que podem ser usados no jogo
  - g. divisão de tarefa entre os membros da equipe para o desenvolvimento do jogo
  - h. cronograma de desenvolvimento do jogo
  - i. somente um membro da equipe deve entregar o jogo na tarefa de entrega que ficará disponível no ambiente de aprendizado.
3. entrega preliminar do jogo (ENTREGA 2 - T2):
  - a. entrega do código desenvolvido
  - b. descrição do que foi feito por cada membro do grupo
  - c. link de video com execução preliminar do jogo.
4. entrega final do jogo (ENTREGA 2 - T3):
  - a. entrega do código final desenvolvido
  - b. link de video com apresentação (5 minutos) da equipe do projeto e da execução do jogo.