



BRACKMANN, C. AlgoCards. Disponível em: <www.computacional.com.br>. 2019.

AlgoCards

Jogo

- Turma: 7º Ano Fundamental II
- Componente curricular: Matemática e Português (Interdisciplinaridade)
- Conteúdo: "Raciocínio Computacional"

AlgoZumbi

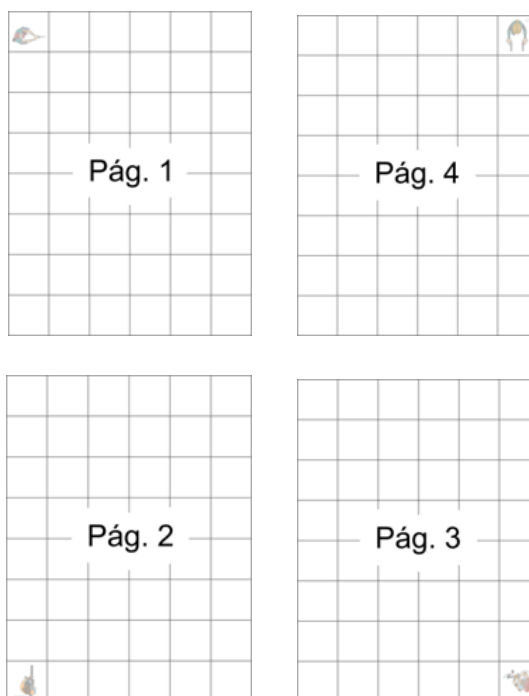
1. MATERIAIS NECESSÁRIOS

- a. Um baralho *AlgoCards* para cada dois estudantes: Serão utilizadas as cartas abaixo para esta atividade. A função de cada carta será explicada posteriormente. As demais cartas do baralho podem ser descartadas por ora. Mais informações sobre o baralho *AlgoCards* estão disponíveis no site www.computacional.com.br





- b. Tabuleiros: existem dois modelos de tabuleiros disponíveis. O primeiro é composto por quatro páginas A4 que, após coladas, formam um tabuleiro gigante (16x12).

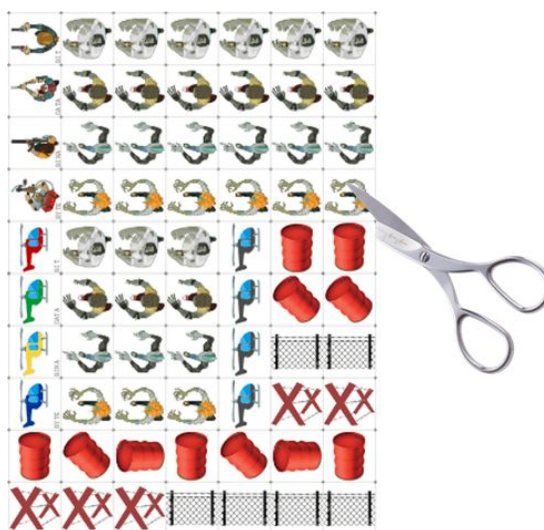




A segunda opção é imprimir um tabuleiro que utiliza apenas uma folha de papel do tamanho A3 (dimensões 14x10). Ao imprimir, cuide para não alterar o tamanho das casas do tabuleiro, tendo em vista que as peças podem não caber.



- C. Peças: no arquivo “Peças.pdf” é possível encontrar diversos personagens e outros elementos para a construção dos desafios. Todas as peças devem ser recortadas. Alguns exemplos de uso serão comentados posteriormente. Cada folha impressa possui uma quantidade suficiente de peças para um tabuleiro.

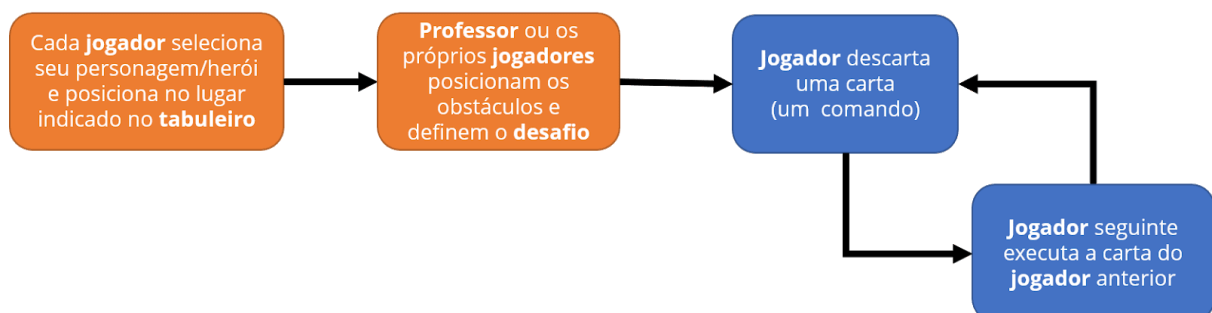


2. FASES DO JOGO



- a. Dividir os estudantes em grupos de dois a quatro jogadores;
- b. Cada um dos jogadores decide qual será seu personagem/herói (Byte, Bina, Data ou Bit);
- c. O professor ou os próprios participantes selecionam as peças que irão compor o desafio e as posiciona no tabuleiro, explanando quais são as condições para resolver o desafio (exemplo: ou chegar até o helicóptero preto, ou pegar o helicóptero com o nome do herói, ou derrubar a maior quantidade de zumbis utilizando até 20 cartas, etc.);
- d. **Inicia-se o jogo:** O participante mais jovem começa e os demais jogam em seguida, respeitando o sentido horário;
- e. O jogador pega uma carta (ex.: para frente, gire à direita, gire à esquerda) e posiciona em sua frente;
- f. O jogador seguinte executa o movimento da carta do jogador anterior (é obrigatório fazer barulhos esquisitos) e joga seu turno. Esse etapa é repetida até que o desafio seja atingido por todos os participantes;
- g. Os jogadores devem colocar as cartas em linha horizontal de sequência, da esquerda para a direita de maneira que cada jogador tenha um longo programa em uma linha de comandos;
- h. Os jogadores que já atingiram o objetivo final devem demonstrar suporte e ajuda aos que não conseguiram finalizar seu programa;
- i. Caso o jogador utilize um comando errado, ele deve aguardar até o próximo turno para remover o bug (carta) e retornar o seu Corredor ao campo anterior à execução da carta.

Vide um diagrama com a sequência:





UPGRADE: Execução de programa completo

1. As regras do jogo são as mesmas, porém cada jogador deve criar logo no primeiro turno uma sequência completa de comandos, assim a execução do programa ocorre somente uma vez;
2. Quando o programa estiver pronto, o jogador deve dizer “Executar Programa” para que ele seja executado pelo jogador seguinte;
3. Caso o programa tiver um bug, o jogador pode ajustá-lo no próximo turno e colocar o seu personagem na posição inicial;
4. Caso mais de um jogador alcance o objetivo no primeiro turno, vence aquele que utilizou a menor quantidade de cartas.



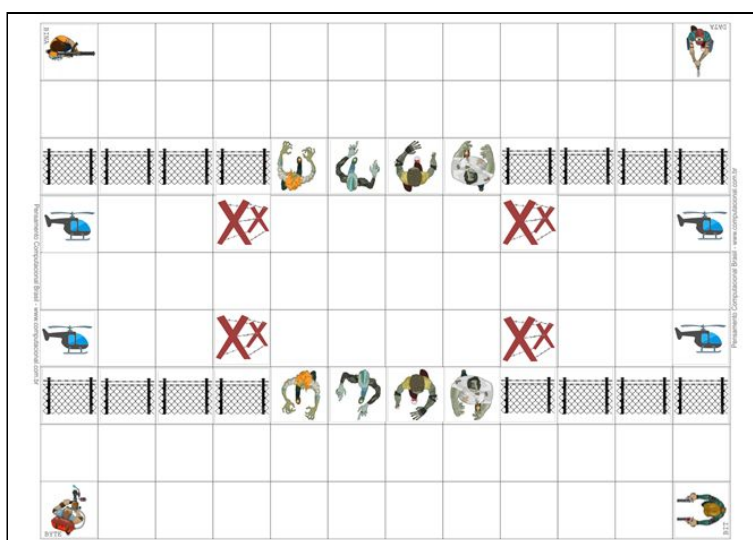
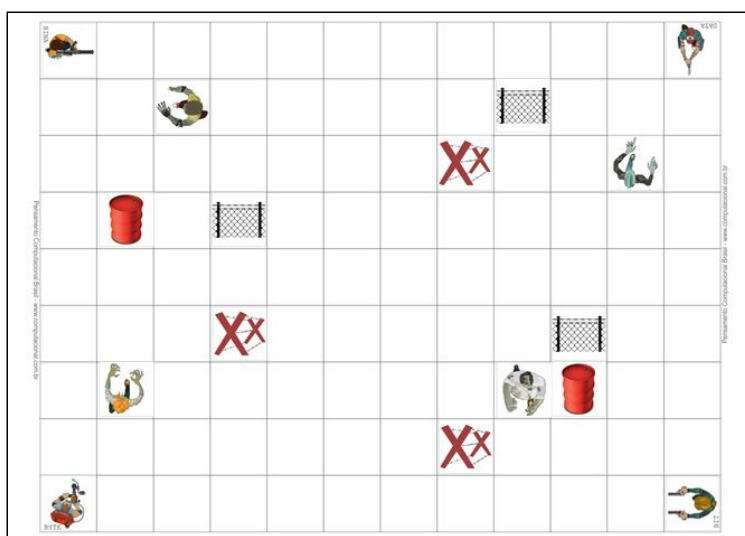
3. FUNÇÕES/EFEITOS DAS CARTAS E PEÇAS DO TABULEIRO

		<p>O personagem anda uma casa para frente na direção em que está apontando.</p>
		<p>O personagem muda a direção para sua esquerda</p>
		<p>O personagem muda a direção para sua direita</p>
		<p>O personagem anda uma casa para trás na direção contrária que está apontando.</p>
		<p>O personagem aponta para o lado oposto que estava apontando.</p>
		<p>Se houver um Zumbi diretamente em sua frente, ele é derrubado e o mesmo é removido do tabuleiro.</p>
		<p>Barris: explodem ao serem atingidos pela carta Curinga e são removidos do tabuleiro</p>



Cercas: não se pode passar por cima e nem serem destruídas

4. ALGUNS TABULEIROS PARA INICIAR





INSTITUTO FEDERAL
PERNAMBUCO

Instituto Federal Ciência, Educação e Tecnologia de Pernambuco – IFPE Campus Palmares
IF Ladies - Meninas Da Tecnologia da Informação em Palmares

