

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto:

Na aula 5, você aprendeu sobre eventos e como usá-los para acionar resultados.

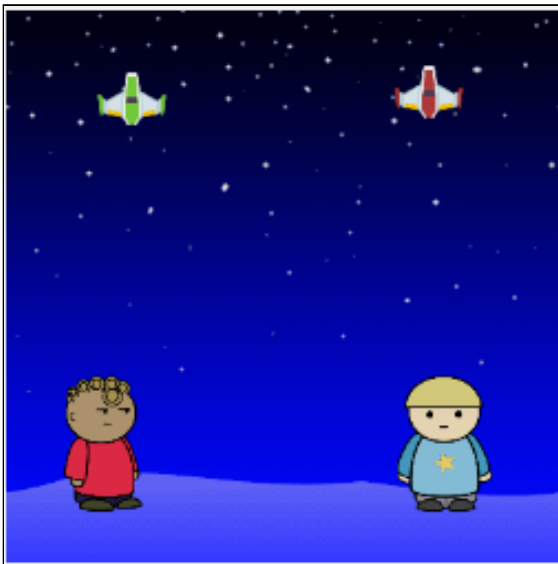
Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula para ajudar Sam a controlar o drone.

História:

John e Sam decidiram fazer uma partida para ver quem controla os drones por mais tempo no céu.

O drone de John é autocontrolado. Você precisa ajudar Sam a controlar o drone no céu.

Tome cuidado! Não deixe John tocar no drone de Sam, senão você perderá o jogo.



***Isso é apenas para sua referência. Esperamos que você aplique sua própria criatividade no projeto.**

Primeiros Passos:

1. Faça o login no code.org
2. Clique no link: [Modelo do projeto](#)
3. Clique em “Como Funciona”.
4. Clique em “Remix”.
5. Altere o nome do projeto para **Projeto 6** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Como você pode ver, os sprites para John, Sam e os drones já foram criados para você.

1. Você precisa adicionar um código para controlar o drone vermelho de Sam.
 - Mova e controle o drone vermelho usando as teclas de seta.
2. Adicione o código para a seguinte condição:
 - Quando os dois drones se tocarem, o jogo deve terminar com uma mensagem “OOPS! Você perdeu!!!”
3. Clique em “**Executar**” uma vez para verificar se o código está funcionando corretamente.

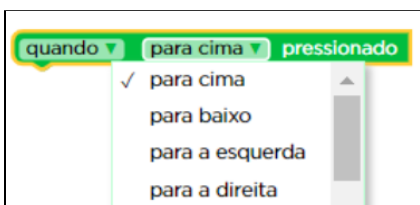
*Consulte as imagens fornecidas acima para referência.

Enviando o projeto:

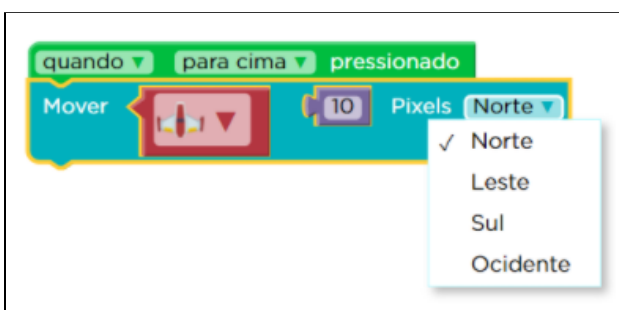
1. SALVE todas as alterações feitas no projeto.
2. Clique no botão “**Compartilhar**” para gerar um link compartilhável.
3. Copie o link e o envie no Painel de Projetos do Aluno com o número da aula correto.

Dicas:

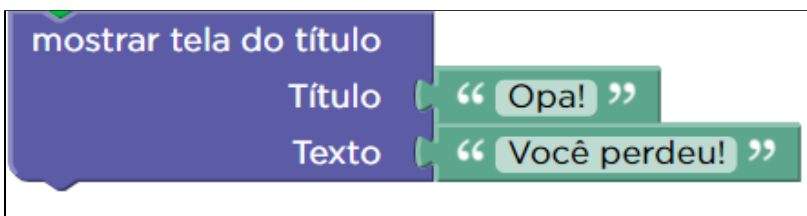
1. Use o bloco **quando pressionado** da seção **Eventos** para controlar o movimento do drone.
 - Mude a direção conforme a seta para cima, baixo, esquerda e direita.



2. Use **mover o bloco em pixels** do sprite da seção **Ações** para mover o drone.
 - Certifique-se de mudar a imagem do sprite.
 - Mude a direção de acordo com o evento de pressionar as setas (norte, sul, oeste e leste).



3. Use o **bloco de mostrar tela de título** na seção **Texto** para adicionar a mensagem "Opa!" "Você perdeu !!"
 - Isso deve acontecer quando os dois drones se tocarem.



AVANÇADO

CONTROLE O DRONE



LEMBRE-SE ... Faça o seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.
Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará o feedback sobre seu trabalho.

_____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____