

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto:

Na aula 4, você aprendeu a criar um aplicativo que converte a idade em anos em idade em horas.

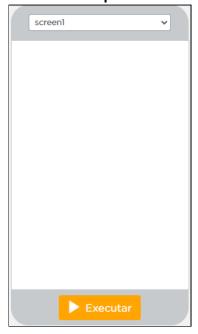
Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula e fazer um aplicativo que possa calcular a área e o perímetro de um quadrado.

História:

Mohan é um agricultor de muito sucesso. Ele planta vegetais e frutas em suas fazendas quadradas. Ele quer começar a usar algumas máquinas avançadas para agricultura.

Você pode construir uma calculadora geométrica para ele? Seus pedidos são simples:

- A calculadora deve calcular a área de cada uma de suas fazendas. Isso o ajudará a tomar uma decisão sobre o tamanho correto da máquina para arar os campos.
- Muitas vacas e cães continuam entrando em sua fazenda e estragam sua colheita. Ele quer fazer uma cerca em torno de todas as suas fazendas. Portanto, a calculadora também deve calcular o perímetro de cada uma de suas fazendas.







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

Primeiros Passos:

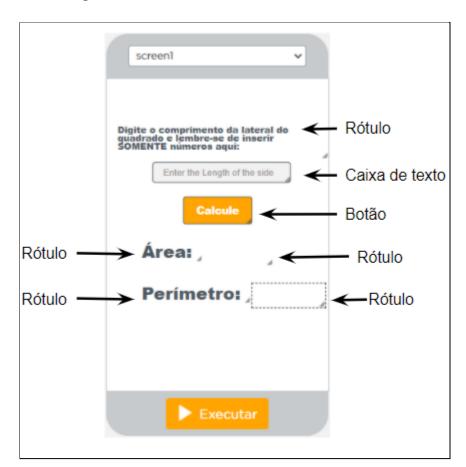
- 1. Faça o login no code.org
- 2. Clique em Criar localizado no canto superior direito.



- 3. Crie um novo projeto do Laboratório de Aplicativos.
- 4. Altere o nome para **Projeto 4** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

1. Crie a seguinte interface de usuário:





- 2. A área de **caixa de texto** deve ser onde o usuário insere o comprimento do lado da fazenda quadrada.
- 3. Assim que o usuário inserir o comprimento e clicar no botão **Calcular**, o aplicativo deverá exibir a área e o perímetro em seus respectivos rótulos, conforme visto acima.
- 4. Aqui está a fórmula para calcular a área e o perímetro de um quadrado
 - área de um quadrado = comprimento do lado X comprimento do lado
 - perímetro = 4 **X** comprimento do lado
- 5. Clique em "Executar" uma vez para verificar se está funcionando.

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.

^{*}Consulte as imagens fornecidas acima para referência.



Dicas:

 Em vez do bloco getText (como feito na aula para ler o valor inserido na caixa de texto), USE o bloco getNumber, que pode ser encontrado na seção UI Controls, para garantir que apenas números sejam inseridos na área de entrada de texto.

```
getNumber(▼"text_input1");
```

- 2. Use o bloco setText.
 - Configure de forma que o bloco possa exibir os valores da área e do perímetro em seus respectivos rótulos.

```
setText(▼"label2", getNumber(▼"text_input1") * getNumber(▼"text_input1"));
```

AVANÇADO

CALCULADORA DE QUADRADO



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