

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto:

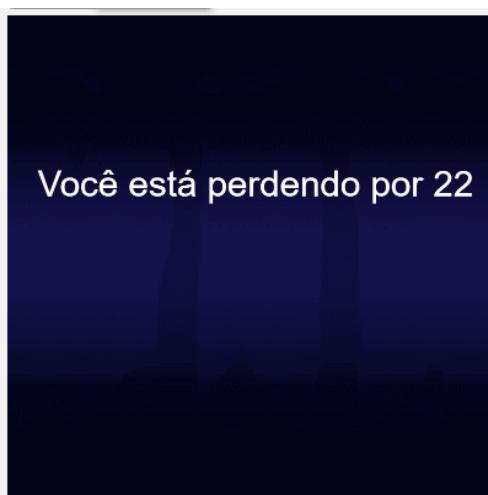
Na Aula 13, você aprendeu sobre “condições i’f e programou para verificar se um sprite tocou em outro sprite e fez um sprite desaparecer da tela. Usando esses conceitos, concluímos o jogo ‘Permaneça no espaço’.

JOGO DE CLICAR: neste projeto, há um contador em andamento e ele está sendo incrementado em 1 a cada milissegundo. Você precisa continuar pressionando a barra de espaço e, cada vez que ela for pressionada, o cronômetro será decrementado. Quando o cronômetro for menor que 0, você ganha.

Dica: quanto mais rápido você pressionar a barra de espaço, maiores serão suas chances de ganhar!

História:

CodeGamersHub é uma empresa de jogos que cria jogos legais e divertidos para crianças. Esta empresa organizou uma competição para os alunos criarem um jogo baseado no tempo. O tempo continuará aumentando e o usuário deverá pressionar a barra de espaço para diminuir o cronômetro. Se o usuário conseguir reduzir o tempo a abaixo de 0, o usuário ganha. Você pode construir este jogo?



Primeiros Passos:

1. Faça o login no **code.org**.
2. Predefinimos alguns códigos para você. Clique [aqui](#).
3. Adicionamos animações para o fundo e o fim do jogo. E no código, demos o código para a criação do sprite de plano de fundo, definimos a variável cronômetro e também definimos uma função draw.
4. Clique em “**Remix**”.
5. Altere o nome do projeto para **Projeto 13**, clique em **Salvar**, e continue com a programação.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Você tem que começar a adicionar o código dentro da função **draw()**:

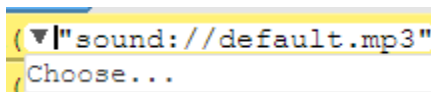
1. Verifique se a barra de espaço está pressionada. Se sim, então temos que reproduzir um pequeno áudio para notificar o usuário de que a tecla foi pressionada e, em seguida, reduzir o valor da variável cronômetro para qualquer número que você quiser (por exemplo, 2, 3, 4 ou 5).

Para conseguir isso, siga as instruções abaixo:

Adicione um bloco de código **if** dentro da função **draw()** para verificar se a tecla da barra de espaço está pressionada. Então, dentro da condição **if**, reduza o cronômetro e reproduza o áudio.

Para reproduzir o áudio, precisamos usar este bloco

`playSound(url, loop)` da seção **World**. Em seguida, escolha o áudio a ser reproduzido na lista suspensa dentro dele.

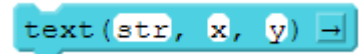


2. Verifique se o valor da variável cronômetro é maior que 0. Se sim, então queremos:
 - I. Aumente a variável cronômetro por qualquer número que você quiser (por exemplo, 1, 2 ou 3).
 - II. Defina o tamanho do texto. Para isso, use o bloco `textSize(pixels)`. Você pode definir o tamanho do texto para qualquer valor que desejar (por exemplo, 25, 26, 27 ou 30).
 - III. Defina a cor do texto. Para isso, use este bloco `fill(color)`. Você pode

definir a cor do texto para qualquer cor que quiser (por exemplo, branco, vermelho ou amarelo).

IV. Em seguida, defina o texto que deseja exibir na tela.

Para exibir texto na tela de saída, use o bloco

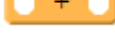


da seção **Drawing**.

Aqui, **str** é a string (texto) que deve ser exibida na tela de saída.

Precisamos usar o bloco  da seção **Math** pois temos que juntar a string com a variável.

Queremos exibir "**Você está perdendo por 80**". Aqui, "**Você está perdendo por**" é a string (texto). Portanto, precisamos escrever o texto

entre aspas no lado esquerdo do bloco . **80** é o valor do cronômetro que está dentro da variável cronômetro. Portanto, precisamos escrever o nome da variável cronômetro no lado direito do

bloco .

- **x** é a posição x do texto na tela de saída.
- **y** é a posição y do texto na tela de saída.

Observação: tente definir a posição do texto no centro da tela de saída, experimentando várias posições x e y.

→ Agora, se o valor do cronômetro for menor que 0, queremos executar o código dentro do bloco **else**. Portanto, adicione os seguintes blocos de código dentro do bloco else:

I. Defina a animação do sprite de plano de fundo que já criamos



para **Fim**.

- II. Em seguida, defina o tamanho do texto. Você pode definir o tamanho do texto para qualquer valor que desejar.
- III. Em seguida, precisamos definir a cor do texto. Você pode definir a

cor do texto para qualquer cor de sua escolha.

- IV. Em seguida, defina o texto que deseja exibir na tela. Pode ser qualquer texto como "**Você venceu**".

Observação: tente definir a posição do texto no centro da tela de saída, experimentando várias posições x e y .

- x é a posição x do texto na tela de saída.
- y é a posição y do texto na tela de saída.


Enviando o projeto:

1. SALVAR todas as alterações feitas no projeto.
2. Clique no botão "**COMPARTILHAR**" para gerar um link compartilhável.
3. Copie este link e envie-o no painel.

Dicas:

1. Subtraia o valor da variável cronômetro por qualquer valor e armazene-o na própria variável do cronômetro.

Como queremos armazenar o valor na variável do cronômetro, precisamos usar

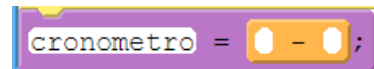
este bloco  .

Encontre este bloco  na seção **Variables** .


Portanto, precisamos substituir o texto de x pelo nome da variável que é **cronômetro**.

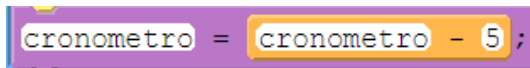
Então, precisamos subtrair 5 da variável cronômetro. Para isso, precisamos

usar o bloco  e o colocar dentro do lado direito do bloco de código.



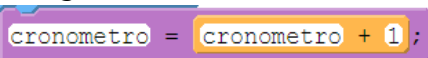
Encontre este bloco  na seção **Math** .

Se quisermos subtrair 5 do cronômetro, no lado esquerdo deste bloco , precisamos especificar o nome da variável e, no lado direito, precisamos especificar o valor que queremos subtrair.

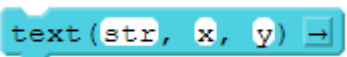


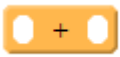
2. Aumente a variável do cronômetro em 1 e armazene-a na própria variável cronômetro.

- Da mesma maneira como você subtraiu algum valor da variável cronômetro,

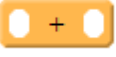
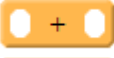
aumente a variável do cronômetro em 1  .

3. Coloque o **Você está perdendo por 80** aqui. "Você está perdendo por" é a string (texto) e 80 é a variável que contém o valor do temporizador.

Para exibir texto na tela de saída, use o bloco  .

Precisamos usar o bloco  da seção **Math** . Como temos que juntar a string com a variável:

Nós queremos mostrar **Você está perdendo por 80** aqui. "Você está perdendo por " é a string (texto). Então, escreva o texto entre aspas no

lado esquerdo do bloco  e, como **80** é a variável que contém o valor do cronômetro, escreva o nome da variável no lado esquerdo do bloco .

`"Você está perdendo por " + cronometro`

Em seguida, substitua **str** com o bloco `"Você está perdendo por " + cronometro`.

- x - Precisamos adicionar o valor de x que é a posição x do texto.
- y - Precisamos adicionar o valor de y que é a posição y do texto.

`text ("Você está perdendo por " + cronometro, 25, 150);`

Lembre-se... Faça o seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.

Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará um feedback sobre seu trabalho.

_____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____