

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto:

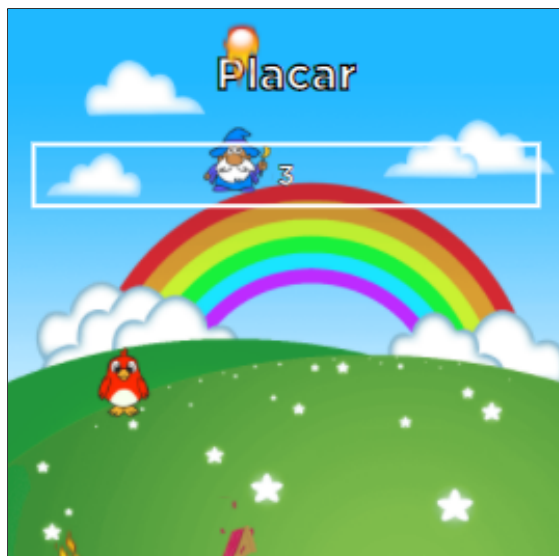
Na aula 5, você aprendeu sobre variáveis e aplicou o conceito de variáveis para criar o seu primeiro jogo de computador independente.

Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula para ajudar o pássaro a pegar a torta.

História:

Um pássaro faminto voava em busca de comida. Ele se deparou com um campo mágico onde havia muita comida espalhada por um enorme campo verde. Ele desceu para pegar uma torta... Mas ai!! Era uma armadilha! Um mago começou a atirar bolas de fogo no pássaro...

Este pássaro agora precisa de sua ajuda. Você deve salvar o pássaro e coletar o máximo de tortas possíveis. Mas tenha cuidado, não toque na bola de fogo lançada pelo mago!



***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 5** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Como você pode ver, a maior parte da história já está programada para você.

1. Adicione o código para os seguintes eventos:
 - Quando o pássaro tocar na torta, aumente a pontuação.
 - Quando o pássaro tocar na bola de fogo, diminua a pontuação.
2. Exiba a pontuação na tela.
3. Clique em "**Executar**" uma vez para verificar se o código está funcionando.

*Consulte as imagens fornecidas acima para referência.

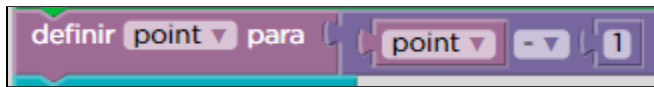
Enviando o Projeto:

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.

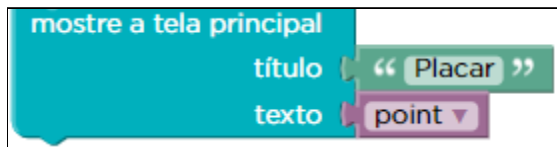
Dicas:

- Para aumentar ou diminuir a pontuação, use uma combinação dos seguintes blocos.
 - Use o bloco **definir point para** da seção Variável.
 - Adicione o bloco **??? + ???** da seção de matemática.
 - Substitua o primeiro ??? com o bloco **point** da seção Variáveis.
 - Substitua o segundo ??? com um bloco numérico da seção matemática.
 - Use o sinal de mais ou menos para aumentar ou diminuir a pontuação.

Aqui está um exemplo de um bloco completo:



- Use o bloco **mostrar tela principal** na seção **Jogos/Pontuação**.
 - Use isso com os blocos de evento de aumentar e diminuir a pontuação.



AVANÇADO

PÁSSARO CAÇANDO TORTAS



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.

_____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____