

Tópico	VARIÁVEIS DE DADOS		
Descrição da Aula	Aplicar o conceito de variáveis para criar o primeiro jogo de computador independente. As crianças aprendem a controlar os resultados do jogo variando os parâmetros de entrada/saída, consolidando assim sua crescente confiança criativa.		
Aula	ADV-C6		
Duração	50 mins		
Objetivo	<ul> <li>Entenda o conceito de variáveis e como elas são usadas para armazenar informações</li> <li>Desenvolva um jogo usando variáveis</li> </ul>		
Recursos Necessários	<ul> <li>Recursos da Professora         <ul> <li>Use suas credenciais de login do Code.</li> <li>Fone de ouvido com microfone</li> <li>Bloco de notas e Caneta</li> </ul> </li> <li>Recursos do Aluno         <ul> <li>Use suas credenciais de login do Code.</li> <li>Fone de ouvido com microfone (opciona Bloco de notas e Caneta</li> </ul> </li> </ul>	org	
Estrutura da aula	Introdução Atividade Dirigida pela Professora Atividade Dirigida pelo Aluno Fechamento Dicas e Sugestões do Projeto	2 Min 8 Min 30 Min 5 Min 5 Min	

O MIT App Inventor ainda não existe para o iOS, então use qualquer telefone Android para testar os aplicativos.

A professora deve baixar o aplicativo MIT para testar antes da aula Referência da Atividade da Professora 1

# **SESSÃO DE INTRODUÇÃO - 2 mins**

A professora inicia apresentação de slides



dos slides 1 a 19.



Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.

### ATIVIDADE DA PROFESSORA



- 8 mins

### A Professora Inicia o Compartilhamento de Tela

# 

**Fazer** 



Você pode assistir enquanto faço algumas atividades de programação e depois pode continuar fazendo o resto.

Em nossos exercícios de hoje, usaremos o Laboratório de Jogos para alterar os valores das variáveis extensivamente para a criação de jogos.

Vamos mudar os valores das Variáveis como "Velocidade", "Altura", "Placar" e assim por diante, e ver como o jogo funciona.

Você não precisa mudar o algoritmo do jogo <mark>em relação a</mark> como ele é jogado, apenas as variáveis.

Este jogo é um concurso de coletar bandeiras entre o Cachorro (Nosso candidato) e o Gato (Computador). O primeiro a coletar 10 bandeiras vence.

Então, o que está acontecendo aqui? O cão está se movendo muito lentamente em comparação com o gato.

Vejamos o código.

Atividade da Professora 1 - LABORATÓRIO DE JOGOS

Feche o vídeo, pois não precisa ser mostrado.



Solução 1
Pressione **Executar** e, em seguida, a tecla de **seta para baixo** no teclado ou



na tela para

mover o cachorro para coletar bandeiras.

Explique o código ao aluno.



O **Ator1 é o cachorro** e se move para cima e para baixo quando as teclas de seta para cima e para baixo são pressionadas.

O valor da variável **velocidade\_do\_cachorro** é definido como **1** e o valor da variável **velocidade\_do\_gato** é definido como **3**.

É por isso que o cão se move mais devagar do que o gato, e o gato sempre ganha o jogo.

O que devemos fazer para que nosso candidato – o Cachorro, pegue mais bandeiras e ganhe o jogo?

Podemos alterar o valor da variável velocidade\_do\_cachorro para um número maior do que a variável velocidade\_do\_gato, para que o cão se mova mais rápido.

Agora vamos atribuir a variável **velocidade\_do\_cachorro** = **4** 

Agora, quando rodamos o jogo, vemos que o cão está ganhando.

Você vê como mudamos o valor da velocidade variável para mudar o jogo e fazer nosso candidato vencer?

Eventos: blocos verdes "quando a seta para cima/para baixo" da área de trabalho não são o foco aqui. Temos um capítulo completo para isso na próxima aula.

### Solução 1



Pressione **Executar** e, em seguida, a **tecla de seta para baixo** no teclado para mover o cachorro para coletar bandeiras.

A professora inicia apresentação de slides

dos slides 20 a 21.

Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.

A Professora Para de Compartilhar a Tela



# ATIVIDADE DO ALUNO



- 30 mins

### O Aluno Inicia o Compartilhamento de Tela

Agora que você tem uma compreensão clara do que queremos dizer com uma variável e como alterar seu valor, você deve fazer as próximas atividades.

- Peça ao aluno para pressionar a tecla ESC para voltar ao painel
- Oriente o aluno a iniciar o compartilhamento de tela
- A professora entra em modo de Tela Cheia

Neste exercício, o Cão precisa pegar todas as 3 bandeiras, movendo-se para a Esquerda, para a Direita e para Cima.

Você não precisa mudar nada, apenas leia e entenda o código para prever como o jogo irá funcionar.

Antes de pressionar o **Executar**, observe o código e me diga o que acontecerá quando você pressionar a **Seta para Cima** e como devo resolver esse quebra-cabeça?

Aqui, os pixels indicam a distância ou comprimento na tela.

Quando você pressiona a **Seta para Cima**, o cão se move no **valor** de 100 pixels para cima e para baixo no **valor** de 100 pixels. Algo como um Salto para pegar as Bandeiras.

Agora pressione **Executar** e jogue o jogo para pegar todas as bandeiras.

# Atividade do Aluno 1-LABORATÓRIO DE JOGOS

Explique esta atividade em detalhes e o que precisa ser feito para resolver.



Solução 1: Explique o código ao



### Excelente!

O que você faria se as bandeiras fossem colocadas mais longe do cão? Como você as pegaria?

Vamos descobrir na próxima atividade.

Aqui, vamos alterar e aumentar o valor da variável altura para **200** para que o cão possa cobrir distâncias maiores na tela e pegar todas as bandeiras.

Aqui, usamos a variável **Altura** para controlar a que altura o cão pode pular.

### aluno.

```
quando seta para a esquerda v
mova para esquerda v

quando seta para cima v
mova para cima v
100 pixels v
mova para baixo v
100 pixels v
quando seta para a direita v
mova para direita v
```

Aguarde o aluno dar a resposta.

Atividade do Aluno
2-LABORATÓRIO DE
JOGOS



### Solução 2

```
quando executar

definir height para (200)

quando seta para cima (200)

mova para cima (200)

mova para cima (200)

mova para cima (200)

mova para cima (200)

height pixels

quando seta para a esquerda (200)

mova para esquerda (200)

quando seta para a direita (200)

mova para direita (200)
```



Pressione **Executar** e mova o cachorro para coletar bandeiras.

Ótimo! Agora você sabe como alterar os valores das variáveis para ganhar um jogo.

Agora vamos deixar de ser apenas um jogador do jogo para se tornar o criador do jogo, aplicando o conceito de variáveis.

Vocês estão animados para construir um jogo?

### Ótimo!

Em qualquer jogo, precisamos registrar o placar para saber quem está ganhando ou perdendo Então, vamos aprender a definir o placar.

Edite e defina a Variável Pontos em 10. O que significa que nossa pontuação começa em 10. Essa pontuação pode aumentar ou diminuir de 10, dependendo do código e dos requisitos do jogo.

### Ótimo!

Agora que estabelecemos 10 como a pontuação máxima para vencer, vamos ver como vamos controlar e calcular os pontos da pontuação.

As instruções na tela nos dizem que, ao pressionar a tecla de **Seta para a Direita**, o Cão vai jogar uma torta no Gato. O lançamento é acompanhado por um som de "Madeira".

Atividade do Aluno
3-LABORATÓRIO DE
JOGOS

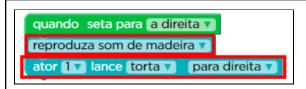


Solução 3

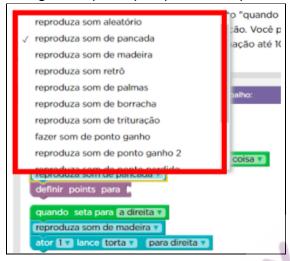


Atividade do Aluno
4-LABORATÓRIO DE
JOGOS





Você pode clicar na lista suspensa e alterar o Som e configurá-lo para qualquer valor que desejar



Mas o foco principal é a variável pontos que armazena o número de pontos.

Quando o ator 2, o gato, toca em qualquer coisa — neste caso, uma torta que o cachorro joga no gato, um som de golpe é reproduzido pelo computador e o cachorro deverá marcar um ponto a cada acerto.

É aqui que precisamos gerenciar o contador. A pontuação deve aumentar em 1 a cada acerto. Para isso, o valor da variável pontos deve ser incrementado em 1.

Arrastamos os respectivos blocos para completar o código para ficar como

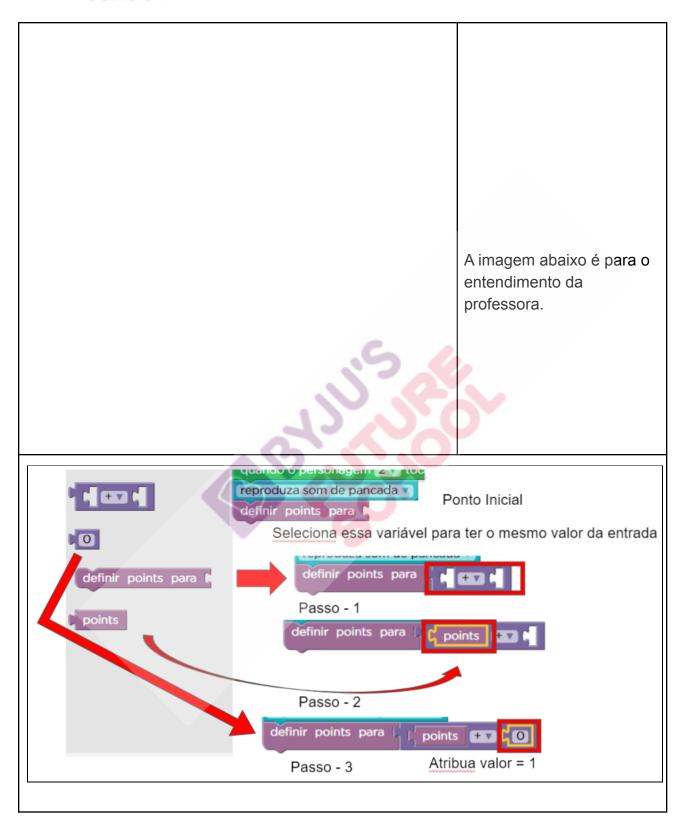
definir points para points + 1

O que significa que, a cada acerto no gato, a pontuação do cão aumenta o valor da variável pontos em 1.



```
definir points para (0
quando o personagem 2 v toca em alguma coisa v
reproduza som de pancada V
definir points para
quando seta para a direita V
reproduza som de madeira v
ator 1 v lance torta v para direita v
```





Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School. Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.



Agora, pressione **Executar** e pressione **Seta para Direita** para jogar a torta no gato.

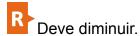
Observe como a pontuação no centro da tela do jogo aumenta toda vez que o Gato é atingido pela torta.

Ótimo!

Uau! Está funcionando! Não é legal?

Mas este jogo não está muito unilateral? Em qualquer jogo, o adversário também tentará vencer.

Então, o que aconteceria se o gato também jogar algo de volta no cachorro? O que deve acontecer com a pontuação do cão?



Sim muito bem!

Vamos fazer isso na próxima atividade

Vamos editar e definir os pontos para 10,

Assim, se o ator 1, o cão, for atingido/tocar em qualquer coisa, os pontos do cão diminuem em 1.

Qual deve ser o código para isso?



Isso significa que estamos alterando o valor da variável **Pontos** em 1.





### Excelente!!

Nosso código anterior para: se alguma coisa bater no Gato, continua igual.

Observe onde e como o código é executado quando o cachorro é atingido e quando o gato é atingido.

Claro que se pode mudar o que quer que seja jogado. Basta escolher.



Ótimo!

Atividade do Aluno

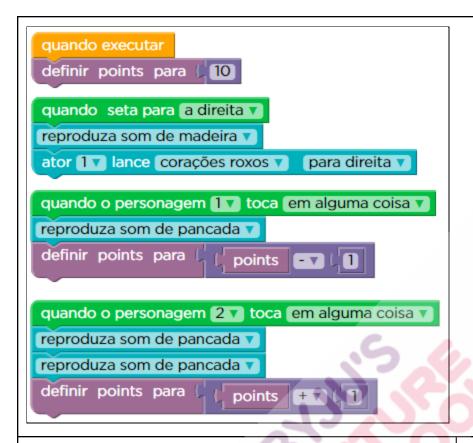
5-LABORATÓRIO DE

JOGOS

Solução 5







Na próxima atividade, adicionaremos u<mark>m n</mark>ovo personagem chamado Pinguim ao jogo.

Primeiro, quando o bloco "quando executar" é clicado, definimos a pontuação como 0, pois o jogo acabou de começar.

Então, veremos como mover o ator 1 que é o cachorro. Ou seja, precisaremos de blocos de eventos, pois queremos mover o ator 1 (cachorro) quando alguma seta for pressionada.

Quando você pressiona a **tecla de seta para cima**, o cachorro se move 25 pixels para cima.

Quando você pressiona a **tecla de seta para baixo**, o cachorro se move 25 pixels para baixo.

Atividade do Aluno
6-LABORATÓRIO DE
JOGOS

Continue pedindo ao aluno a pensar em voz alta enquanto programa.



© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School. Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.



Quando você pressiona a **tecla de seta para a esquerda**, o cachorro se move 25 pixels para a esquerda.

Quando você pressiona a **tecla de seta para a direita**, o cachorro se move 25 pixels para a direita.

Em seguida vamos criar eventos que, se ocorrerem, o ator deverá marcar pontos

Quando você **ator1 (cachorro) toca no ator2 (gato)**, a pontuação aumenta em 2. Portanto, adicionamos 2 pontos e os armazenamos na variável de pontos novamente.

Quando você ator1 (cachorro) toca no ator3 (pinguim), a pontuação aumenta em 3. Portanto, adicionamos 3 pontos e os armazenamos na variável de pontos novamente.

Quando você ator2 (gato) toca no ator3 (pinguim), a pontuação diminui em 1. Portanto, subtraímos 1 ponto e o armazenamos na variável de pontos novamente.

Solução 6

```
quando seta para cima v
definir points para
                         mova o personagem 1 para cima 2 25
quando seta para baixo V
                                                    quando seta para la esquerda V
mova o personagem 1 para baixo v
                                     25 pixels
                                                    mova o personagem 🔝 para esquerda 🔻
quando o personagem 1 ▼ toca (o personagem 2 ▼
                                                    quando seta para a direita v
definir points para points +v (2
                                                    mova o personagem 1 para direita v
quando o personagem 1 toca o personagem 3 v
                                                   quando o personagem 2 🔻 toca 👩 personagem 3 🔻
definir points para points +v (3
                                                   definir points para
                                                                        points [37]
```

Certo, ótimo! Bom trabalho.

Antes de começarmos com seu aplicativo de perfil. Vamos ver o fluxo:

1. Uma conta do gmail é necessária para fazer o login na plataforma MIT para criar o aplicativo, que você Faça o download do arquivo aia na Atividade do Aluno do Módulo 5

Abra o <u>MIT INVENTOR</u> e faça o login.

© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School. Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.



já criou.

 Depois de fazer o login, darei o link do aplicativo, no qual você deverá fazer alterações conforme minhas instruções.

Então vamos começar:

Primeiro, carregue sua foto no design do aplicativo.

Eu iniciei o aplicativo para você. Você precisa fazer upload de sua foto, sua biografia e seu ícone.

Bom trabalho!

Agora vamos trabalhar no aplicativo Meu Perfil e escrever sua biografia.

Visite o site: <a href="https://appinventor.mit.edu/">https://appinventor.mit.edu/</a> e faça login clicando no botão "Create Apps!":

# Create Apps!

 Clique na opção Meus projetos na seção Projetos para ver seus projetos. Abra o projeto anterior no qual você carregou sua foto de perfil:



3. Agora mude o nome, clicando em My\_Name:

Em seguida, clique no **Projetos** e selecione **Importar projeto (aia)**:



Importe o arquivo aia baixado.

Então, clique em Conectar e selecione Assistente Al:

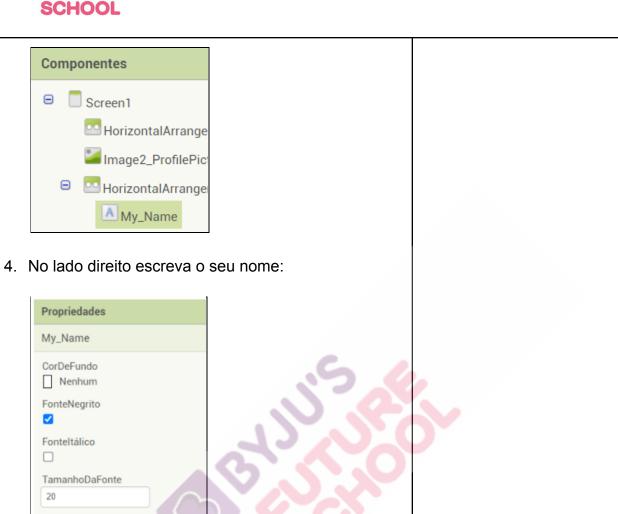


Um código QR aparecerá. Escaneie este código de barras no aplicativo, que você baixou em seu telefone Android.

Em seguida, faça um teste ao vivo e mostre o aplicativo.

Em caso de qualquer confusão sobre como testar o aplicativo MIT no telefone Android, verifique a Atividade de Referência da Professora-2





OBSERVAÇÃO: Se o aluno tiver hobbies diferentes, apenas altere as imagens e o texto dos hobbies.

FamíliaDaFonte
com serifa 

HTMLFormat

TemMargens

Altura

Automático.

Largura Automático.

Texto
MIKE FLINT



# Observação para a professora: oriente o aluno a alterar a imagem, se necessário.

Siga estas etapas se quiser alterar qualquer imagem de passatempo do aplicativo mostrado aqui:



1. Clique na imagem que você deseja alterar.

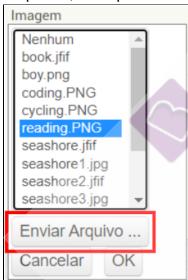








3. Ao clicar na caixa de entrada, um menu suspenso aparecerá. No final da lista suspensa, você pode ver um botão **Enviar Arquivo...**:



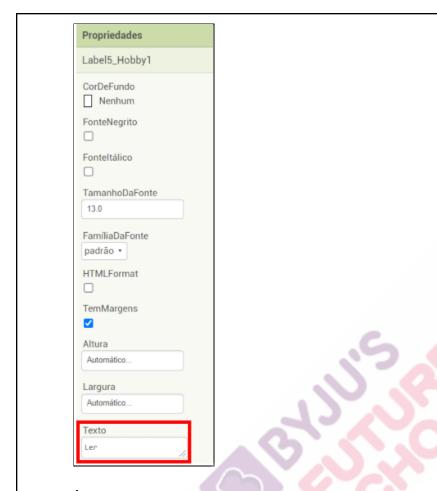
- 4. Clique em enviar arquivo. Selecione o arquivo que você baixou. (Para a professora: consulte as etapas para baixar a imagem citada abaixo e orientar o aluno.)
- 5. Após alterar a imagem do passatempo, clique em seu texto:





6. Altere o texto para refletir seus próprios hobbies. Para alterar o texto, clique na caixa de entrada e escreva o nome do hobby:





É assim que as atualizações ficarão depois de você ter alterado a imagem, bem como o texto:





Observação: Abaixo estão as atribuições para as imagens acima (de Leitura, Canto, Programação e Ciclismo) usadas no aplicativo.

Issey no LottieFiles: https://lottiefiles.com/4887-book

Patchpo no LottieFiles: <a href="https://lottiefiles.com/15307-karaoke">https://lottiefiles.com/15307-karaoke</a> Aexr Infotech no LottieFiles: <a href="https://lottiefiles.com/55290-coding">https://lottiefiles.com/55290-coding</a>

Fazal Shah no LottieFiles: https://lottiefiles.com/9817-delivery-on-bicycle-or-cycling

### Passos para baixar a imagem do hobbie:

1. Abra a <u>Atividade do Aluno do Módulo 5.1</u> baixe as imagens que combinam com seus hobbies.

Observação: a <u>Atividade do módulo do aluno 5.1</u> terá imagens de hobbies limitados; se um aluno estiver procurando por alguma outra imagem de hobby, peça a ele para enviar o arquivo de seu sistema ou procure no Google pela mesma.

© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School.

Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.

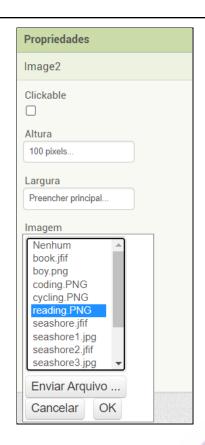


2. Selecione a imagem que você gostaria de mudar.



3. Você poderá ver as propriedades do lado direito. Envie outra imagem de hobby do seu computador.





Para testar o aplicativo, clique em Conectar e selecione a opção Assistente AI:



Um código de barras aparecerá. Escaneie este código de barras no aplicativo, que você baixou em seu telefone Android.

Em seguida, faça um teste e mostre o aplicativo.

# **OBSERVAÇÃO-**

Na pior das hipóteses, os idosos, se o aluno não tiver um telefone Android para testar o aplicativo MIT, orientam o aluno sobre como baixar e testar aplicativos MIT no emulador. A professora deve olhar a Atividade de referência da professora 3 antes da aula para que ela possa orientar o aluno sobre como baixar e testar os aplicativos do MIT no emulador.

© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School.

Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.



### A Professora Orienta o Aluno a Parar de Compartilhar a Tela

### **SESSÃO DE FECHAMENTO - 5 mins**

A professora inicia apresentação de slides dos slides 22 a 25. Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.

### DICAS E SUGESTÕES PARA O PROJETO - 5 mins

A professora inicia apresentação de slides do slide 26.
Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide.

## A Professora Inicia o Compartilhamento de Tela

Dizer Fazer

Nome do projeto: PÁSSARO CAÇANDO TORTAS

### Objetivo do projeto:

Hoje, você aprendeu sobre as variáveis e aplicou o conceito de variáveis para criar o 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 muita comida estava espalhada por um enorme campo verde. 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 tem que salvar o pássaro e coletar o máximo de tortas possível.



Mas tenha cuidado, não toque na bola de fogo lançada pelo mago! Estou muito animada para ver a solução do seu projeto e sei que você se sairá muito bem. Até breve! A Professora Para de Compartilhar a Tela **×** Terminar Aula Professora Clica em A Professora Inicia o Compartilhamento de Tela A professora inicia apresentação de slides dos slides 27 a 32. Consulte as anotações da oradora e siga as instruções em cada slide. ATIVIDADES ADICIONAIS DO ALUNO O Aluno Inicia o Compartilhamento de Tela Dizer **Fazer Atividades Adicionais Atividade Adicional 1-SUPER DESAFIO** 



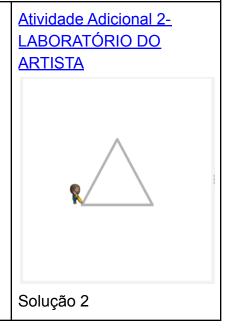
Você pode tentar algumas atividades mais desafiadoras.



Solução

```
quando o personagem 1 v toca os corações amarelos v
definir points ▼ para ( 0
                             reproduza som de pancada v
                                                    quando seta para cima v
quando o personagem 2 ▼ toca os corações roxos ▼
reproduza som de pancada 🔻
                                                    mova o personagem 177 para cima /
quando seta para baixo V
                                                    repita infinitamente
mova o personagem 1 para baixo v
                                                         reproduza som de palmas V
quando seta para a direita 🔻
                                                          ator 2 lance corações amarelos v
                                                                                            para esquerda 🔻
reproduza som de madeira 🔻
                                                          espere por 11 segundos
ator 17 lance corações roxos
                               para direita
```

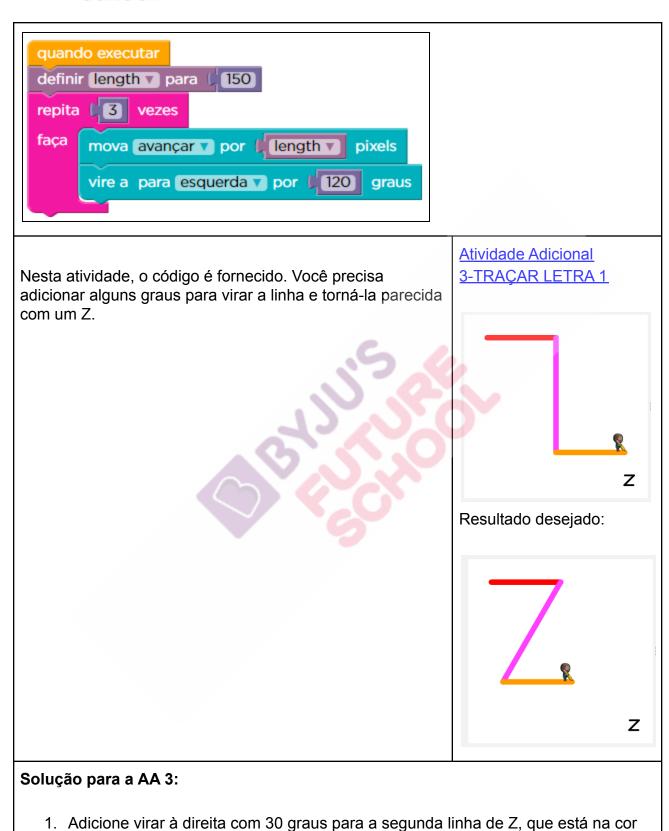
Estaremos fazendo algumas revisões no laboratório do artista.



© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School. Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.





© 2021 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento é o copyright original da BYJU'S Future School. Não compartilhe, baixe ou copie este arquivo sem permissão.



rosa.

2. Adicione virar à direita com 330 graus para a terceira linha de Z, que está na cor laranja.

```
quando executar

Trace editar

Level 1

definir cor

definir largura 12

pule até 50 sob 50 para baixo

definir cor

mova avançar por 150 pixels

vire a para direita por 90 graus

definir cor

vire a para esquerda por 90 graus

definir cor

vire a para esquerda por 90 graus

definir cor

vire a para direita por 30 graus

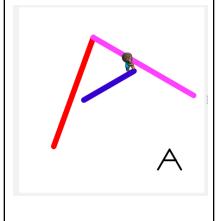
mova avançar por 30 graus

mova avançar por 30 graus
```

Nesta atividade, o código é fornecido. Você precisa adicionar alguns graus para virar a linha de desenho e torná-la parecida com um A.

Brinque com os graus para tornar a linha vermelha e a rosa retas, o que resultará em um A.

Atividade Adicional
4-TRAÇAR LINHA 1





Resultado desejado: Solução para a AA 4:



```
quando executar
Trace editar
     Level |
pule até 75 sob 300 para baixo
definir cor
definir largura [12]
definir cor
vire a para direita por 10 graus
vire a para esquerda 🗸 por
mova avançar ▼ por 1 250
definir cor
vire a para direita 🔻 por 📜 19
vire a para direita por 100
mova avançar ▼ por 1 250
definir cor
pule até 140 sob 200 para baixo
vire a para esquerda por 60
mova avançar por 125
```



Número da atividade	nome da atividade	Activity Link
Atividade da Professora 1	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/2
Referência da Atividade da Professora 1	DOWNLOAD DO APLICATIVO MIT AI2 Companion	https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.ap pinventor.aicompanion3&hl=en_IN≷=US
Referência da Atividade da Professora 3	COMO TESTAR MIT EM UM TELEFONE ANDROID	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/b480f2d3- 4f00-4f1a-8c35-70ceeedd5bb6.mp4
Referência da Atividade da Professora 3	COMO TESTAR MIT SEM UM TELEPHONE	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/100b4b08-eac5-4307-b2a8-7603c62296cb.pdf
Atividade do Aluno 1	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/3
Atividade do Aluno 2	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/4
Atividade do Aluno 3	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/5
Atividade do Aluno 4	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/6
Atividade do Aluno 5	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/7
Atividade do Aluno 6	LABORATÓRIO DE JOGOS	https://studio.code.org/s/course4/stage/19/puzzle/1



Atividade do Aluno do Módulo 5	BIOGRAFIA DO PERFIL	https://drive.google.com/file/d/1Fghsa4r94x31FJK2WyGr unrre6N2fcQW/view?usp=sharing
Atividade do Aluno do Módulo 5.1	RECURSOS	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/61a9cfcc-5692-44c2-bba3-c0bc6a915cf7.zip
Atividade do Aluno do Módulo 5.2	DOWNLOAD DO APLICATIVO MIT AI2 Companion	https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.ap pinventor.aicompanion3&hl=en_IN≷=US
Atividade Adicional 1	SUPER DESAFIO	https://studio.code.org/s/course4/stage/7/puzzle/8
Atividade Adicional 2	LABORATÓRIO DE ARTISTAS	https://studio.code.org/s/course4/stage/6/puzzle/2
Atividade Adicional 3	TRAÇAR A LETRA 1	https://studio.code.org/projects/artist/PWAckbwSwnpOy X_ASI_ocY6v9uUcTMekOYHU16gw9zE/view
Atividade Adicional 4	TRAÇAR A LETRA 2	https://studio.code.org/projects/artist/w8IDWsUNEQZUm E498ftQxM43MmCi_kmwQhwqZuf9zvw/view
ATIVIDADE PRÁTICA 1	PRÁTICA	https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/1
ATIVIDADE PRÁTICA 2	PRÁTICA	https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/2
Resolução do projeto	PASSÁRO CAÇANDO TORTAS	https://studio.code.org/projects/playlab/NRx41ii9Qf9pSUrwzsfk1HAwUJbVmlHfyP6plxkH3Jc
Link do recurso visual de referência da professora	Link do recurso visual	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/c7ef2b20- c55f-4392-8573-62520a99fcf8.html



Referência da Professora: Questionário de aula	Questionário de aula	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/345fee0e- eec3-4cca-8388-2a474d7eeed0.pdf		
Referência da Professora - NÃO DEVE ADICIONAR PAINEL DE LINKS DE ATIVIDADE				
Link do Recurso Visual para Referência da Professora	Recurso visual	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/a3319ab3-bf26-47f2-bd71-cb0c368dd8cd.html		

