

## 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.

\*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. 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.

\_\_\_\_\_ xxx \_\_\_\_\_ xxx \_\_\_\_\_ xxx \_\_\_\_\_ xxx \_\_\_\_\_ xxx \_\_\_\_\_