

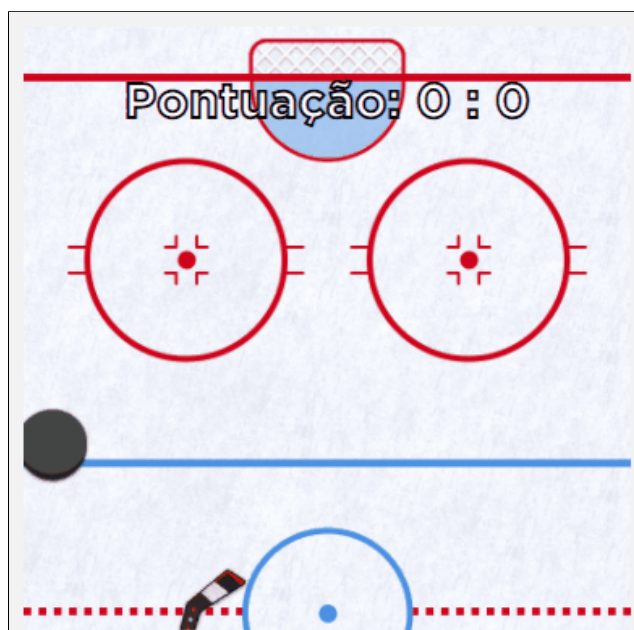
## INSTRUÇÕES:

### Objetivo do projeto:

Na Aula 8, você aplicou todos os conceitos de programação aprendidos até agora, incluindo Sequência, Variáveis, Eventos e Animações, para criar um jogo avançado.

Neste projeto, você criará seu próprio jogo.

\*Consulte o exemplo fornecido abaixo.



### História:

O **Hóquei no Gelo** é um dos esportes internacionais mais populares. É um esporte de equipe especialmente praticado na superfície de uma pista de gelo.

Cada equipe tem como objetivo:

- Lançar o disco (um disco feito de borracha vulcanizada)
- Marcar no gol do oponente.

Cada equipe tem um goleiro que tenta que o disco entre no gol.

Consulte o [link](#) para mais informações.

Você pode criar um jogo baseado na história dada?

**\*Esperamos que você aplique sua criatividade ao projeto.**

#### **Primeiros Passos:**

1. Faça o login em [code.org](https://code.org).
2. Clique no link: [Modelo do projeto](#).
3. Clique em “Remix”.
4. Altere o nome do projeto para **Projeto 8** e clique em **Salvar**.

#### **Tarefas específicas para completar o projeto:**

1. Defina o jogador, os planos de fundo e a cena envolvida.
  - Adicione controles para o seu jogador.
2. Crie obstáculos ou desafios para o jogador alcançar seu objetivo de jogo desejado.
  - O desafio é lançar o disco na rede do adversário.
  - Se o disco for lançado na rede do adversário, o jogador receberá o ponto.
  - Se o jogador não conseguir acertar o disco, o time adversário marcará um ponto.
3. Clique em **Executar** uma vez para verificar se o código está funcionando corretamente.

#### **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.

**LEMBRE-SE ... Faça o seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.**  
Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará feedback sobre seu trabalho.

————— **xxx** ————— **xxx** ————— **xxx** ————— **xxx** ————— **xxx** —————