

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto:

Na aula 9, você aprendeu a usar um loop while e escrever um código mais eficiente para resolver um problema.

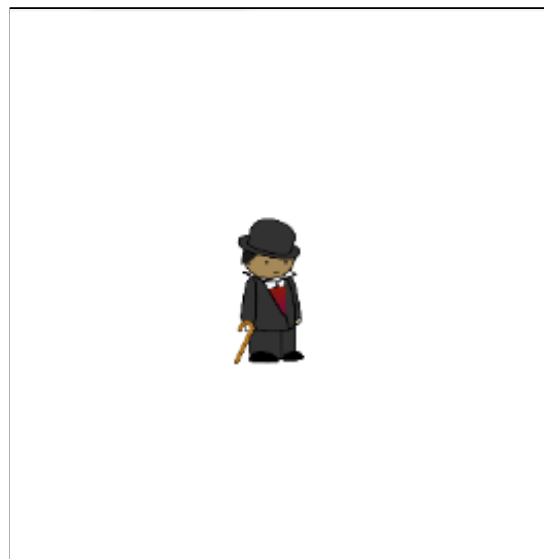
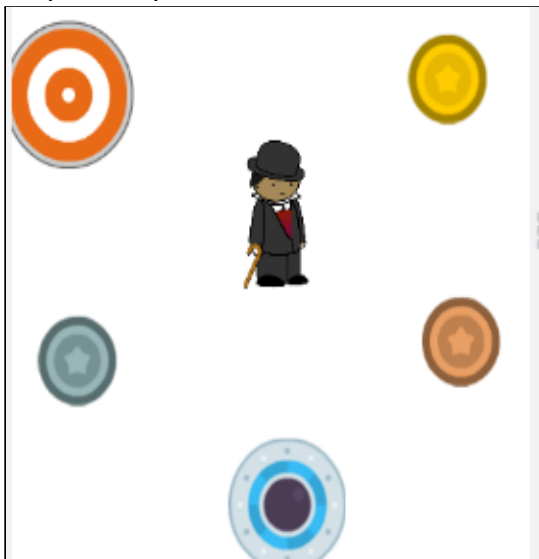
Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula e ajudar o ministro a coletar as moedas.

História:

Augusto foi um imperador romano famoso e o primeiro colecionador de moedas. Ele já tinha uma coleção enorme de moedas antigas e exóticas. A cada poucos anos, ele ordenava a seu ministro que percorresse o país e coletasse diferentes tipos de moedas para adicionar à sua coleção.

Agora, muitos anos depois, o ministro está velho e precisa de sua ajuda para se deslocar para várias partes do país para coletar as moedas.

Você está pronto para a tarefa?



***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: [Modelo do projeto](#)
3. Clique em “Como Funciona”.
4. Clique em “Remix”.
5. Altere o nome do projeto para **Projeto 9** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Como você pode ver, as moedas e os sprites do ministro já foram feitos para você.

1. Adicione o código para os seguintes eventos:
 - Enquanto as setas do teclado são pressionadas, o ministro deve se mover na direção da seta.
 - Quando o ministro tocar na moeda, remova a moeda para indicar que ele a coletou.
2. Clique em “Executar” uma vez para verificar se o código está funcionando corretamente.

*Consulte as imagens fornecidas acima para referência.

Enviando o Projeto:

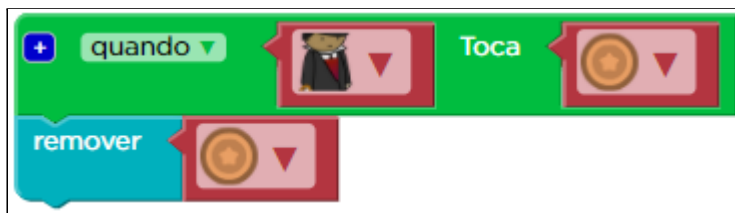
1. **SALVE** todas as alterações feitas no projeto.
2. Clique no botão “**COMPARTILHAR**” para gerar um link compartilhável.
3. Copie o link e o envie no Painel de Projetos do Aluno com o número da aula correto.

Dicas:

1. O **loop while** é usado para executar o código até que uma condição seja verdadeira. Use o **loop while** aqui para que o personagem continue se movendo até que a tecla seja liberada.
 - Use o bloco **quando para cima pressionado** na seção Evento e altere “quando” para “**enquanto**”.
 - Mude a direção de acordo com a seta que será pressionada. (cima/baixo/esquerda/direita).

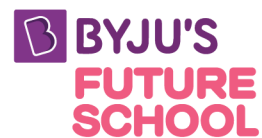


2. Use o bloco de **remover** da seção **Sprite** para remover a moeda da tela quando o ministro a tocar.



ADVANCED

COLETE AS MOEDAS



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 _____