

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto

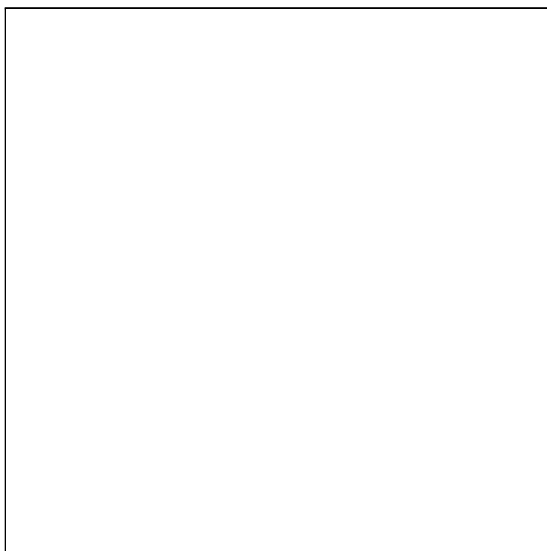
Na aula 7, você aprendeu como criar sprites, usar eventos e dar comportamento ao sprite.

Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula e ajudar o Jojo a categorizar os alimentos em alimentos saudáveis e besteiras.

História:

Jojo está muito animado para ir à festa de aniversário de seu amigo. Ele vai se encontrar e brincar com seus amigos depois de muito tempo. A mãe de Jojo disse a ele para comer apenas alimentos saudáveis e não comer alimentos não saudáveis na festa.

Você pode ajudar Jojo a descobrir quais são as comidas saudáveis e as besteiras?



***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 para **Projeto 7** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

1. Crie um sprite para Jojo.
2. Crie sprites para alimentos saudáveis e não saudáveis.
 - Você pode criar sprites para qualquer alimento saudável e não saudável. O hambúrguer, o bolo e a melancia mostrados abaixo são apenas uma amostra.



3. Adicione um comportamento errante ao sprite Jojo para que ele possa tocar em todos os alimentos.
4. Adicione um código para o seguinte evento:
 - Quando Jojo tocar em um alimento não saudável, mude sua cor para Vermelho.
5. Clique em "**Executar**" uma vez para verificar se o código está funcionando corretamente.

*Consulte as imagens fornecidas acima para referência.

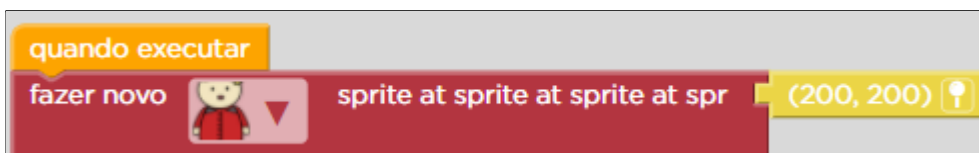
Enviando o Projeto:

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. Use o bloco de **fazer novo sprite** para criar os sprites em locais específicos.



2. Use o bloco **sprite começa** junto com o bloco **wandering** da seção Ações para adicionar o efeito errante ao sprite do Jojo.



3. Use o bloco de **mudança de cor** para mudar a cor do sprite de comida quando o sprite Jojo o tocar.



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 —