

INSTRUÇÕES:

Objetivo do projeto:

Na aula 17, você aprendeu a usar um **loop for** para executar um conjunto de blocos repetidamente para desenhar formas interessantes e contar números.

Neste projeto, você deve praticar e aplicar o que aprendeu e ajudar Jeshan a aprender os números ímpares.

História:

Guilherme nasceu na selva. Ele estava morando lá, até que seu amigo, Rhea, o trouxe para a cidade. Ele começou a frequentar a escola para aprender a ler e contar números. Mas ele veio no meio do ano letivo e agora tem que se atualizar em todas as matérias.

Rhea o está ajudando em todas as outras disciplinas, mas ele precisa da sua ajuda para se atualizar em matemática.

Guilherme precisa aprender a contar números ímpares. Você o ajudará fazendo um aplicativo para ele?



***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 “Remix”.
4. Altere o nome do projeto para **Projeto 17** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Como você pode ver, o ator Guilherme já foi criado para você e está perguntando se você o ajudará a aprender os números ímpares.

1. Quando Guilherme for clicado, mude o fundo para Hardcourt e mova Guilherme para o canto esquerdo inferior da tela.
2. Crie 3 atores - uma princesa, um alienígena e uma Robô- que ajudarão Guilherme a aprender os números ímpares.
3. Faça um dos atores dizer “**Sim! Todos nós vamos te ajudar 😊**”.
4. Mude as posições dos três atores para que fiquem em pé na diagonal, conforme mostrado.



5. Usando o loop for, faça três atores contarem números ímpares como segue:
 - O ator 1 diz: **1**, o ator 2 diz: **3**, o ator 3 diz: **5**. Então, de volta ao ator 1 diz: **7**, o ator 2 diz: **9**, o ator 3 diz: **11** e assim por diante ... até **100**.
6. 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 Pannel de Projetos do Aluno com o número da aula correto.

Dicas:

1. Você precisaria contar os números como 1, 3, 5, 7, 9, 11

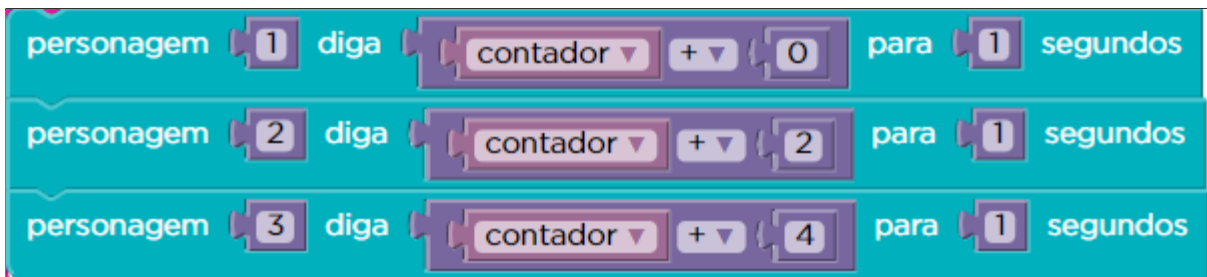
Portanto, o **loop for** terá:

- Ponto de inicial 1
- Ponto Final 100
- Intervalo 6 da etapa



2. Como Counter = 1, então dentro do loop for:

- O ator 1 dirá contador + 0,
- O ator 2 dirá contador + 2 e
- O ator 3 dirá contador + 4



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 —