

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 02

INICIANDO O SPACE INVADERS

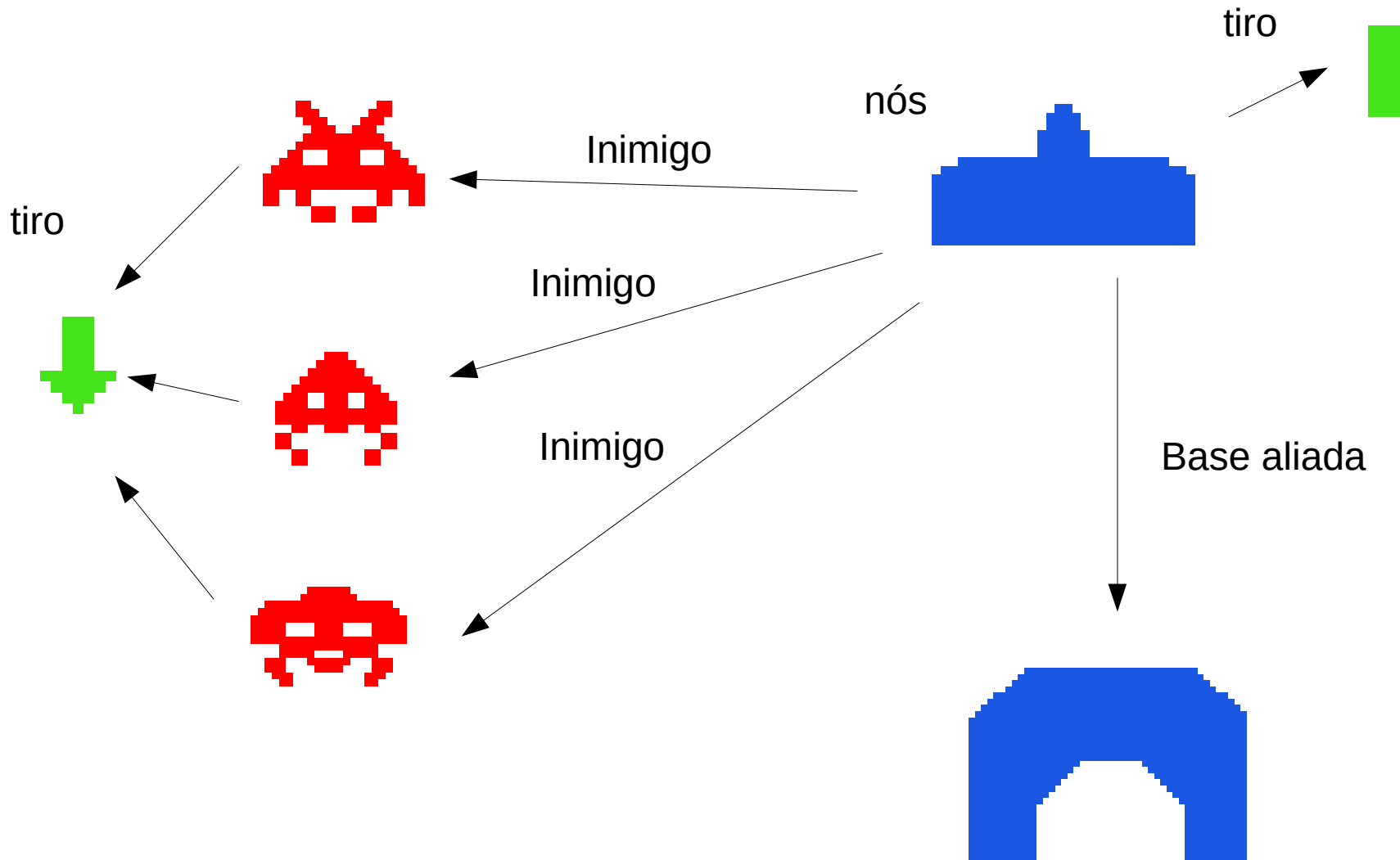
LUIS GUSTAVO ARAUJO



01

0 SPACE
INVADERS







02

CRIANDO
O JOGO

O SPACE INVADERS

O jogo SI é um jogo muito conhecido por ser antigo. Ele consiste em:

- 1 - Uma Nave que se movimenta de um lado para o outro;
- 2 - Algumas Bases que protegem a nave;
- 3 - Algumas naves inimigas que atacam a nave;
- 4 - As bases, quando atacadas, são destruídas aos poucos;
- 5 - Nós poremos atacar também!
- 6 - Quando um tiro pega na nave inimiga, ela morre.

NOVOS COMANDO:

A yellow Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text "espere" followed by a white box with the number "1" and the text "segundos".

Em um loop ele espera 1 segundo.

A purple Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text "apareça".

Faz o objeto aparecer.

A purple Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text "desapareça".

Faz o objeto desaparecer.

A purple Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text "próximo traje".

Muda o traje do objeto.

A yellow Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text "quando eu ouvir" followed by a dropdown menu showing "mudatraje".

Executa quando ouve determinada mensagem.

A yellow Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text "anuncie" followed by a dropdown menu showing "mudatraje" and the text "para todos".

Envia uma determinada mensagem.

03

O SPACE INVADERS
PASSO A PASSO

COMANDOS DA NAVE:

Podemos criar comando que já conhecemos para saber se uma tecla foi pressionada e assim mover nossa NAVE!

COMANDOS DE TIRO DA NAVE:

Além do comando do teclado, usamos comandos novos como APAREÇA, além de dizer a posição do nosso tiro.

COMANDOS DO TIRO:

Podemos criar comando que já conhecemos para o movimento do tiro se repetir. Quando o tiro toca na borda, ele pode DESAPARECER.

COMANDOS DO INIMIGO:

Usamos loops para o movimento do inimigo, e comandos já conhecidos para o movimento.

Usamos ainda a MUDANÇA DE TRAJE para eles. Mas eles se movimentam para os DOIS LADOS!

COMANDOS DO TIRO DO INIMIGO:

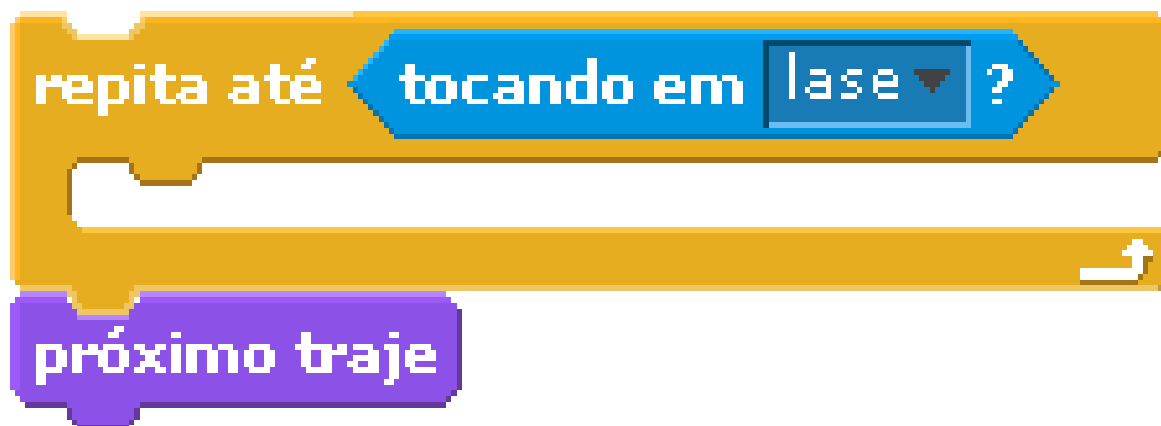
O Tiro do inimigo é parecido com o da Nave, mas na direção oposta. Além disso ele APARECE de tempos em tempos, podemos usar o ESPERE x SEGUNDOS.

COMANDOS DA BASE:

A base apenas muda de traje quando for atingida por um tiro do inimigo. No Scratch isso é complicado, então usamos um “truque”.

TRUQUE DO “TOCADO EM” :

Se usarmos um SE “tocado em” no Scratch nada acontece, pois ele não é um evento e sim uma condição. Então usamos ele com o REPITA ATÉ e colocamos abaixo o que queremos fazer:



LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 01
CONCEITOS INTRODUTÓRIOS

LUIS GUSTAVO ARAUJO