

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

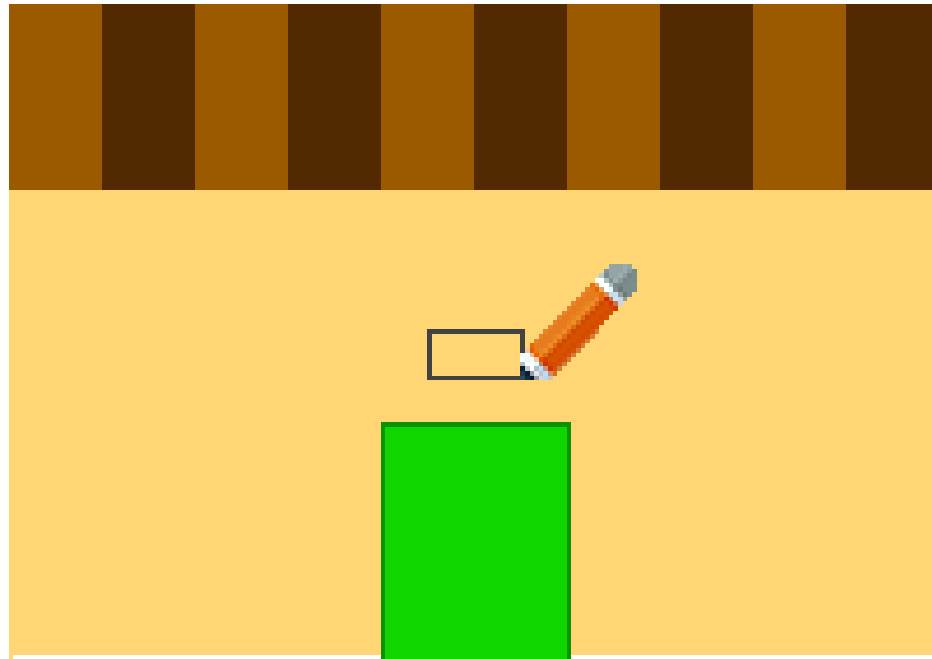
AULA 06
ATIVIDADE

LUIS GUSTAVO ARAUJO

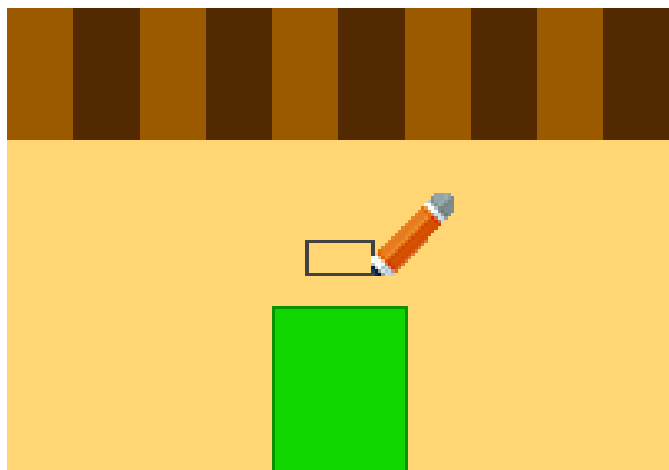
01

DESAFIO
COM SCRATCH

VAMOS DESENHAR:



DICA:



repita até contador = 10

mude contador por 1

se contador resto da divisão por 2 = 0

mude a cor da caneta para

senão

mude a cor da caneta para

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 06
ATIVIDADE

LUIS GUSTAVO ARAUJO