

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Introdução

Você fará um jogo de caça fantasmas!



Lista de atividade



Teste seu projeto



Salve seu projeto

Siga estas **INSTRUÇÕES** uma a uma

Clique na bandeira verde para **TESTAR**

Certifique-se de **SALVAR** seu trabalho

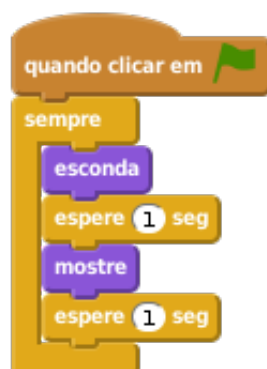
Passo 1: Animando um fantasma

✓ Lista de atividades

- Comece um novo projeto Scratch, e delete o ator gato para que seu projeto fique vazio. Você pode encontrar o editor online do Scratch aqui [jumpto.cc/scratch-new](https://jump.to/cc/scratch-new). ☐
- Crie um novo ator fantasma e um pano de fundo adequado. ☐



- Acrescente este código ao seu fantasma, assim ele vai aparecer e desaparecer repetidamente: ☐



- Teste seu código do fantasma clicando na bandeira verde. ☐



Salve seu projeto

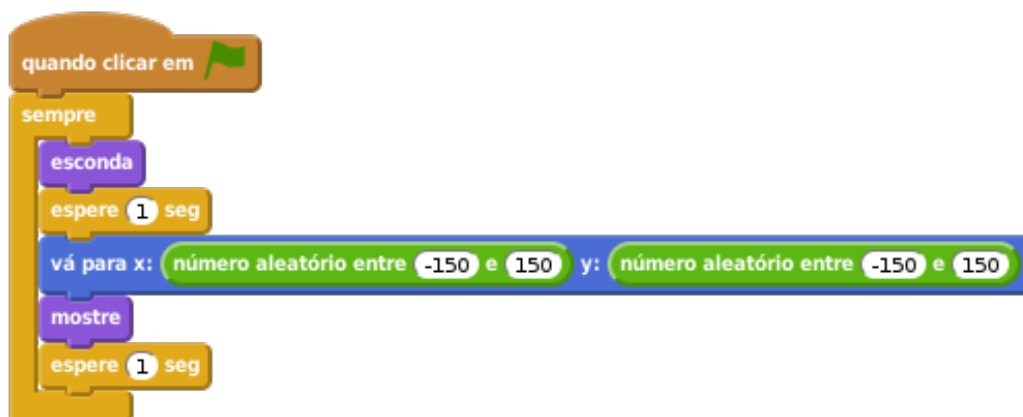
Passo 2: Fantasmas aleatórios

É muito fácil pegar seu fantasma, porque ele não se move!



Lista de atividades

- Ao invés de ficar na mesma posição, você pode deixar o Scratch escolher coordenadas x e y aleatoriamente. Acrescente um bloco **vá para** ao código do seu fantasma, ele vai ficar assim: ☐



- Teste seu fantasma novamente, você deve notar que ele aparece cada vez em um lugar diferente. ☐



Salve seu projeto

Desafio: Mais aleatório

Você consegue fazer que seu fantasma **espere** por um intervalo de tempo aleatório antes de ele aparecer? Você consegue usar um bloco **mude o tamanho** para fazer seu fantasma ter tamanhos aleatórios cada vez que ele aparece?



Salve seu projeto

Step 3: Pegando fantasmas

Vamos permitir que o jogador pegue fantasmas!



Lista de atividades

- Para permitir que o jogador pegue o fantasma, acrescente este código: ☐



- Teste seu projeto. Você consegue pegar os fantasmas quando eles aparecem? Se você achar difícil pegar os fantasmas, você pode jogar em modo de tela cheia clicando neste botão: ☐



Desafio: Adicionando som

Você consegue fazer um som cada vez que o fantasma é pego?



Salve seu projeto

Step 4: Acrescentando um placar

Vamos deixar o jogo mais interessante mantendo um placar.

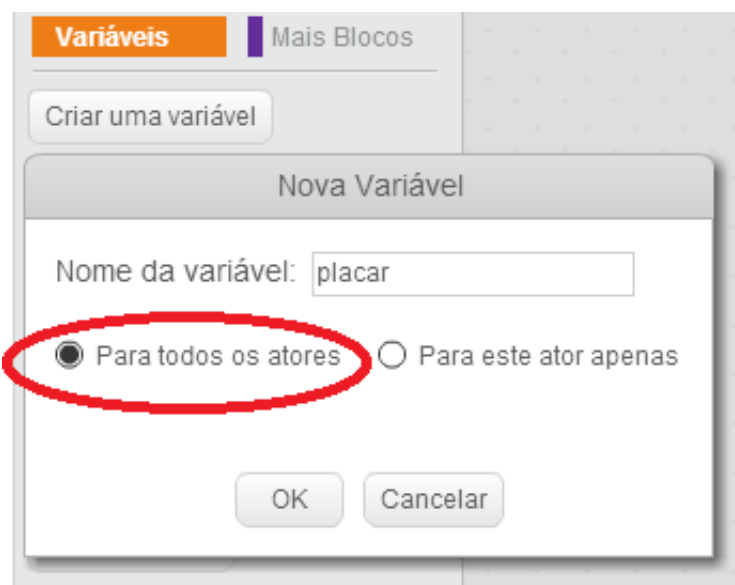


Lista de atividades

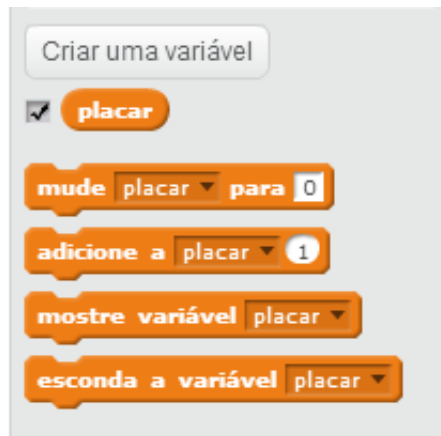
- Para manter o placar dos jogadores, você precisa de um local para armazenar esta informação. Uma variável é o local onde armazenamos dados que podem mudar, por exemplo, nosso placar.



Para criar uma nova variável, clique na aba 'Scripts', selecione **Variáveis** e então clique em 'Criar uma variável'.



Digite 'placar', que será o nome da variável, tenha certeza que ela estará disponível para todos os atores e clique em 'OK' para criá-la. Você verá vários blocos de código que podem ser usados com sua variável **placar**.



Você verá o placar no alto e à esquerda no seu pano de fundo.

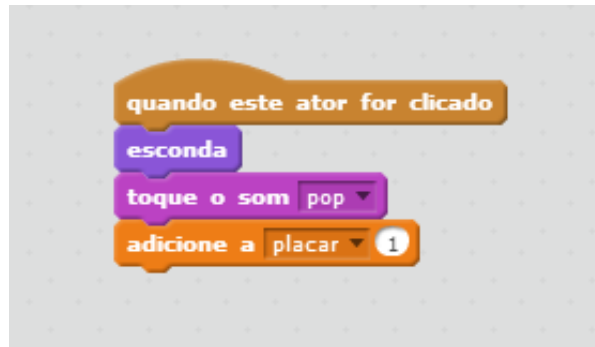


- Quando um novo jogo é iniciado (clcando na bandeira), você deve zerar o placar do jogador:



- Sempre que um fantasma for pego você precisa acrescentar 1 ao placar do jogador:





- Rode seu programa novamente e pegue alguns fantasmas. Seu placar muda?



Salve seu projeto

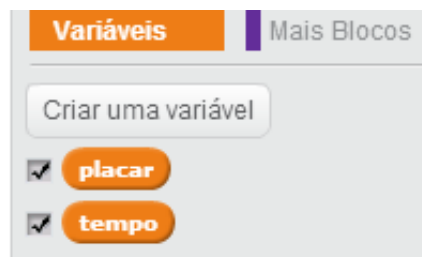
Step 5: Acrescentando um tempo

Você pode tornar o jogo mais interessante, dando apenas 10 segundos para o jogador pegar o maior número possível de fantasmas.



Lista de atividades

- Você pode usar outra variável para armazenar a quantidade de tempo restante. Clique no pano de fundo e crie uma nova variável chamada 'tempo':



- É assim que o temporizador deve funcionar:
 - O temporizador deve começar em 10 segundos;
 - O temporizador deve diminuir o valor a cada segundo;



- O jogo deve terminar quando o temporizador chegar em 0.

Aqui está o código que faz isto e ele pode ser acrescentado ao seu palco:



É assim que você adiciona o código **repita até** **que tempo = 0** :



- Arraste sua variável 'tempo' para o lado direito da página. Você também pode clicar com o botão direito do mouse na variável e escolher 'letras grandes' para mudar o jeito como o tempo é mostrado.



- Peça a amigos para testar seu jogo. Quantos pontos eles fizeram? Se seu jogo estiver muito fácil, você pode:



- Dar menos tempo ao jogador;
- Fazer com que os fantasmas apareçam com uma frequência menor;
- Fazer os fantasmas menores.

Teste seu jogo algumas vezes até que você esteja satisfeito com o nível de dificuldade.



Salve seu projeto

Desafio: Mais obstáculos

Você consegue acrescentar outros objetos ao seu jogo?



Você precisa pensar a respeito dos objetos que você está acrescentando. Pense sobre:

- ☐ Ele é muito grande?
- ☐ Ele vai aparecer com um frequência maior ou menor que os fantasmas?
- ☐ Como ele vai aparentar e que barulhos vai fazer quando for capturado?
- ☐ Quantos pontos o jogador ganha ou perde ao pegar esse objeto?

Se você precisar de ajuda para acrescentar outros objetos, você pode reusar os passos acima!



Salve seu projeto