









1. Aula 15

Nesta aula, iremos conhecer as listas dentro da aba “Variáveis”.

No Scratch é possível criar e manipular listas de itens compostas por números e frases.

Para criar uma lista, é preciso ir no bloco de “Variáveis” e depois em "Criar uma Lista", dando um nome a ela. Uma vez a lista criada, vários blocos irão surgir.

Quando se cria uma lista, ela fica visível no palco, mostrando todos os seus itens. É possível editar os itens da lista diretamente no palco.

	Relata o valor da lista “x”.
	Coloca o item digitado na lista.
	Retira da lista, o elemento cujo posição estiver especificada.
	Insere o elemento escrito na posição indicada da lista especificada.
	Substitui o elemento da posição indicada pelo item especificado.
	Dá o valor do item especificado.
	Dá o número de elementos da lista.
	“verdadeiro” se a lista contiver o elemento especificado e falso se não contiver.

Exemplo: Iremos criar uma situação onde a pessoa vai ter que dizer quantas vezes ela jogou basquete e o programa vai exibir a resposta dela.

1-Inserir a imagem da jogadora;



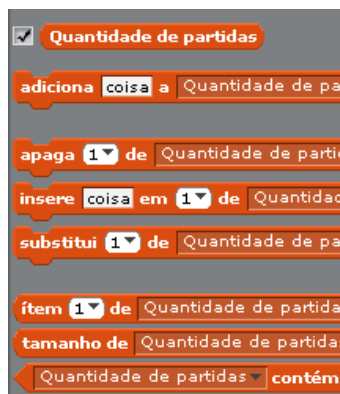
2-Apagar o traje “costume1”



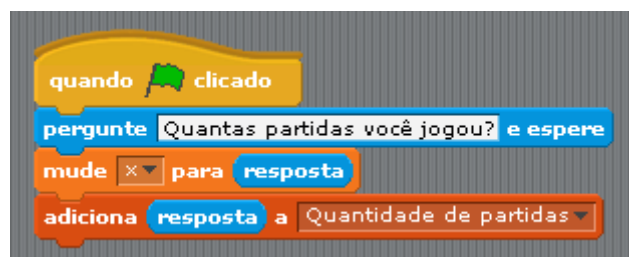
3-Criar a variável “x”.



4-Criar uma lista com o nome quantidade de partidas.



5-Veja a programação.



6-Clique na bandeira verde e confira o resultado. Automaticamente o sistema vai inserindo o número de partidas toda vez que você iniciar.

