

## 1. Exercício de fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

**Criando um joguinho com nave que lance um míssil e acertando o alvo pontua.**

**Observação:** As imagens usadas no exercício estão na pasta *Arquivos Auxiliares/Aula19*.

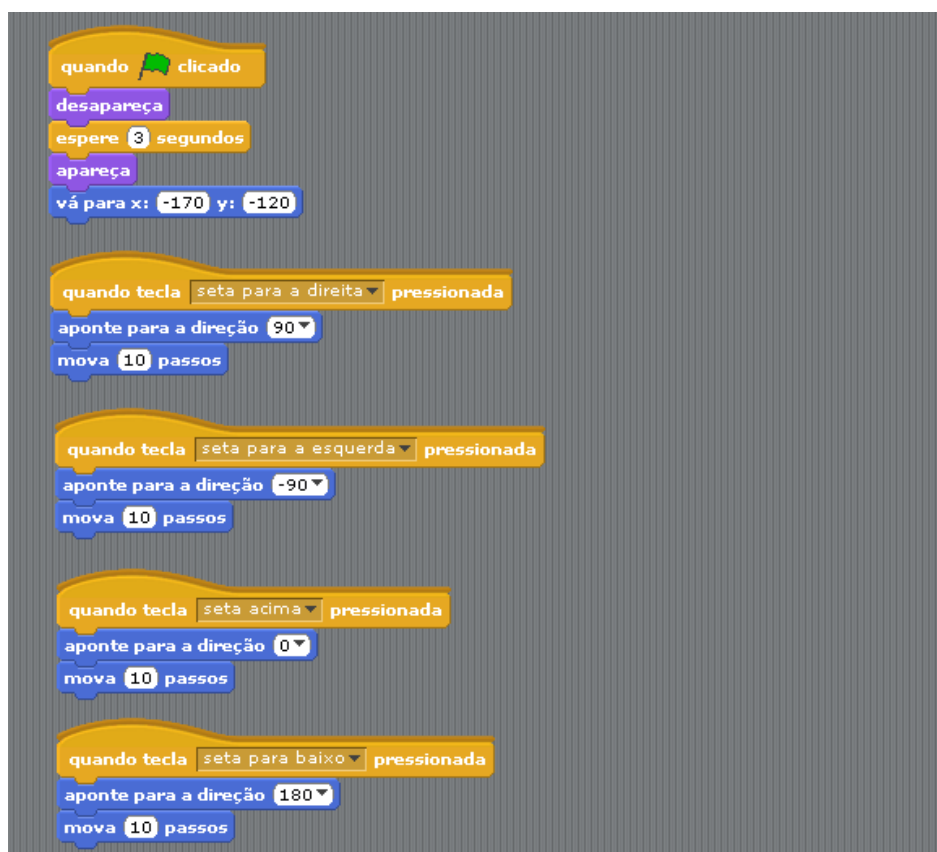
1-Abra o S4A;

2-Clique na aba **Trajes** e clique em Importar;

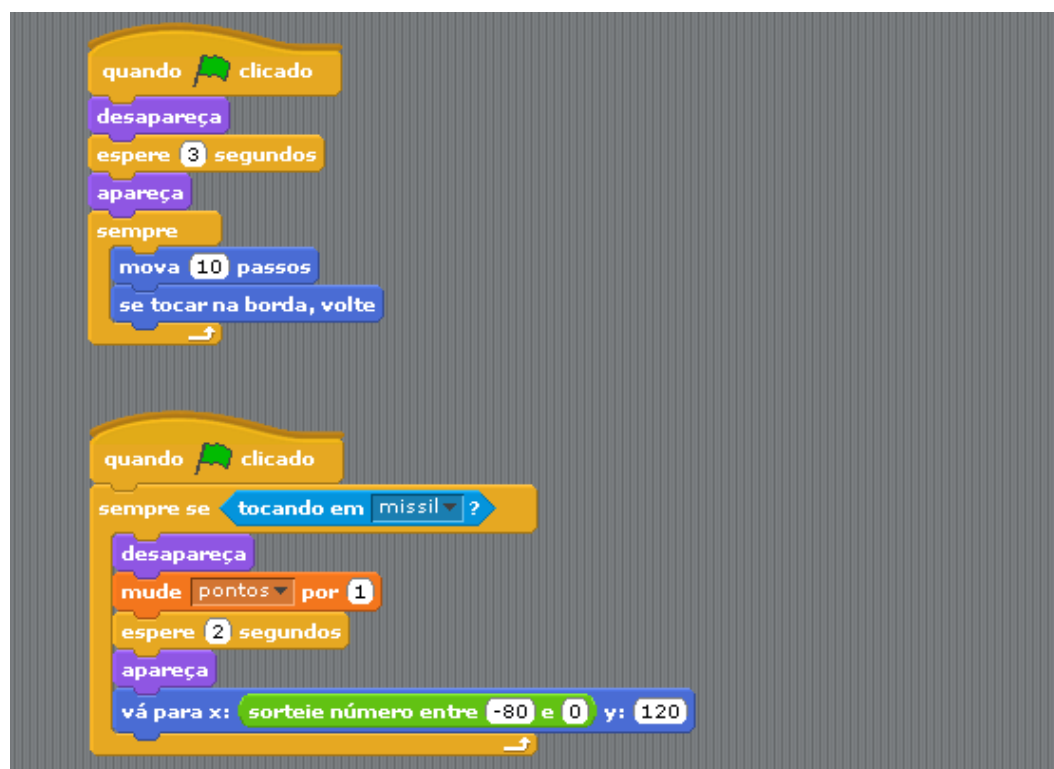
3-Inserindo as três imagens através do botão “Escolha um Sprite do arquivo”;

4-Criando a variável pontuação;

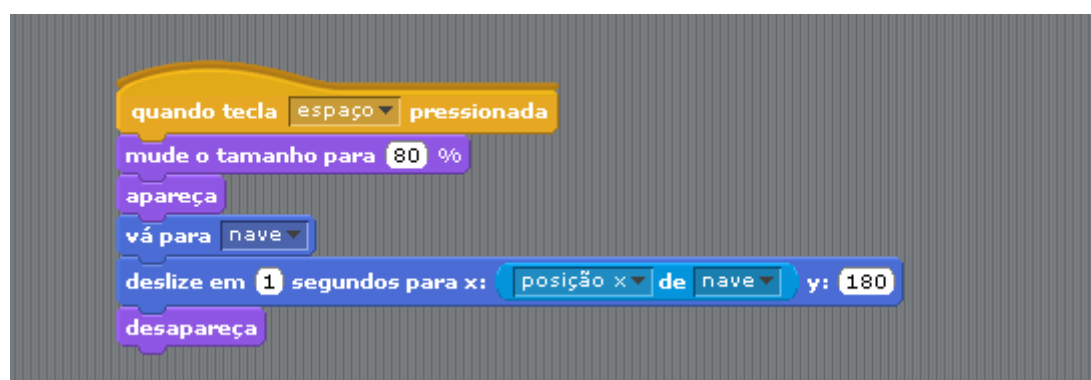
5-Programando a nave e clicando no botão esquerda-direita que se encontra em cima da aba “Comandos”;



## 6-Programando o inimigo;



## 7-Programando o míssil.



Obs.: Nem sempre a numeração corresponde ao número de vídeos, tem situações que certas rotinas estão em apenas um passo, em caso de dúvidas, chame o instrutor.