

1. Aula 9

1.1. Bloco: Movimento

1.2. BLOCOS DE MOTOR

Os blocos de motor só aparecem se você escolher, mostrar blocos de motor no menu Editar ou se você conectar um LEGO WeDo. Esses blocos funcionam com um motor LEGO WeDo.



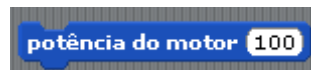
Este controle liga o motor por um período de tempo especificado.



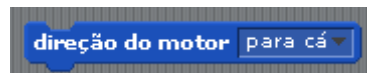
Este controle liga o motor.



Este controle desliga o motor.



Este controle define a potência do motor e liga o motor. (Faixas de 0 a 100)



Define ou altera a direção do motor, mas não liga o motor.



(desta forma = sentido horário; dessa forma = sentido anti-horário; reverso = Mude a direção).

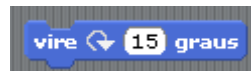
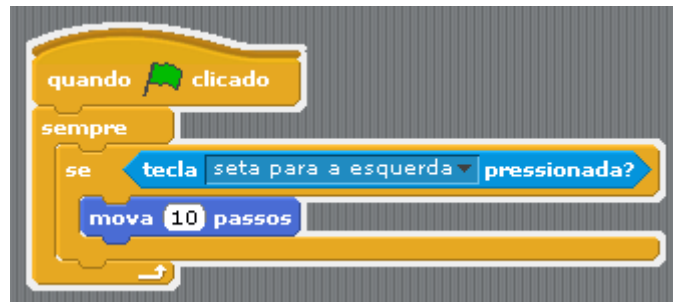
1.3. Movimento

Vamos conhecer os controles desta categoria.

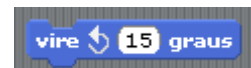


Move o sprite para frente ou para trás.

Exemplo: Mover uma imagem sempre que a tecla pressionada for para à esquerda.

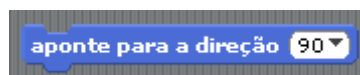
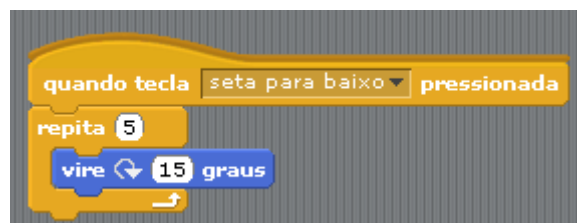


Gira o sprite no sentido horário.

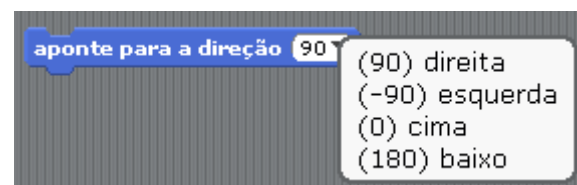


Gira o sprite no sentido anti-horário.

Exemplo: Quando a seta para baixo for pressionada, a imagem vai girar 15 graus repetindo 5 vezes, então vai girar 75 graus. Podemos fazer o processo no sentido horário e anti-horário.

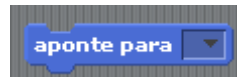
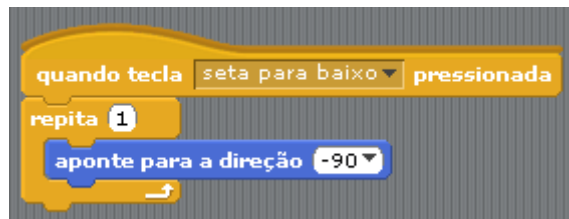


Pontos sprite na direção especificada.



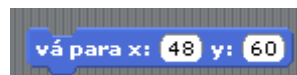
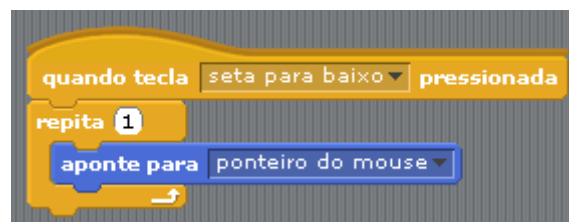
(0 = para cima, 90 = para a direita 180 = para baixo, -90 = para a esquerda)

Exemplo: Uma imagem vai ser apontada no eixo de -90 quando a seta for pressionada para baixo, fazendo somente uma vez o processo.

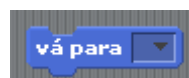
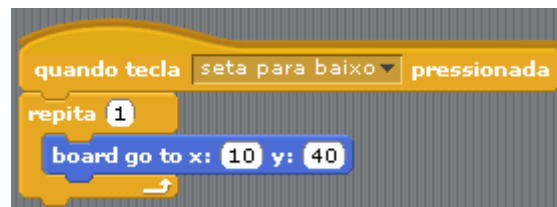


Pontos sprite em direção a ponteiro do mouse ou outro sprite.

Exemplo: A imagem vai girar conforme a posição do ponteiro do mouse na tela.

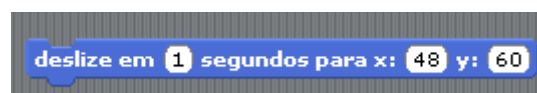
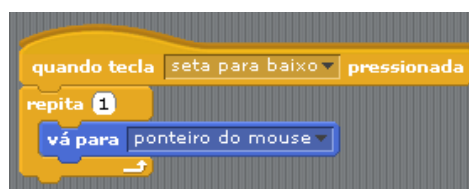


Move o sprite para a posição especificada x e y no Palco.

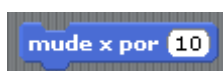


Moves sprite to the location of the mouse-pointer or another sprite.

Exemplo: A imagem é deslocada até a posição do ponteiro do mouse.

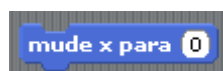


Move o sprite suavemente para uma posição especificada período de tempo especificado.

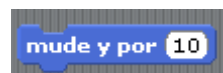


Altera a posição x do sprite pelo valor especificado.

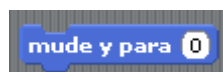
Exemplo: A imagem muda a posição “x” na tela conforme a seta para cima for pressionada.



Define a posição x do sprite para o valor especificado.

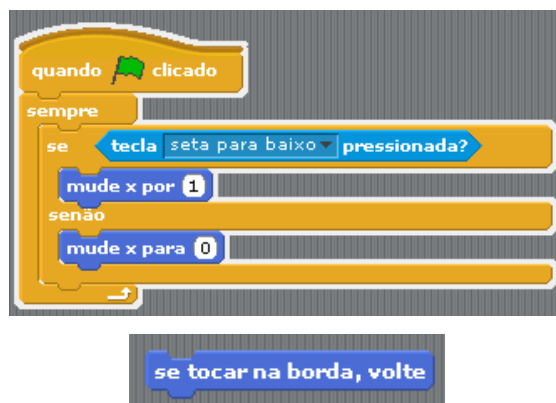


Altera a posição y do sprite pela quantidade especificada



Define a posição y do sprite para o valor especificado.

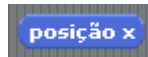
Exemplo: Para mudar posição dos eixos, foi criado um controle que analisa se a tecla para baixo for pressionada, ele move a posição da imagem de um em um no eixo, senão a imagem vai diretamente para a posição 0 automaticamente.



Transforma o sprite na direção oposta quando o sprite toca borda do Palco.



Com o exemplo acima, se a imagem tocar na borda do palco, automaticamente ela volta para dentro do palco.



Relata a posição x do sprite. (Faixas de -240 a 240)



Relata a posição y do sprite. (Varia de -180 a 180)



Relata a direção do sprite. (0 = para cima, 90 = para a direita, 180 = para baixo, -90 = para a esquerda)