

1. Aula 8

1.1. Bloco: Controle



Quando utilizamos este controle, o botão de bandeira verde é clicado e executa os comandos na sequência. Exemplo:



Quando este controle for acionado, o texto “Olá!” será exibido por 2 segundos.

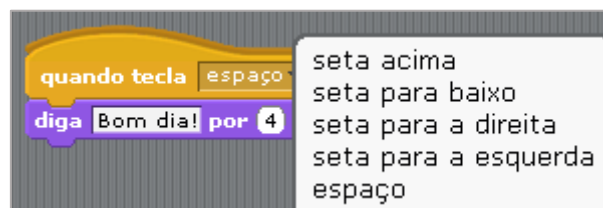


Sempre que esta tecla for pressionada, os comandos na sequência serão executados. Exemplo:



Quando a tecla de espaço for pressionada, o texto “Bom dia!” será exibido por 4 segundos.

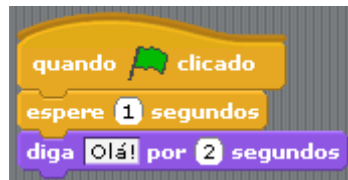
Ainda temos a possibilidade de alterar a tecla, clicando na seta preta ao lado.



Quando este sprite for clicado, os comandos na sequência serão executados.



Espera o número especificado de segundos e continua com o próximo bloco. Exemplo:



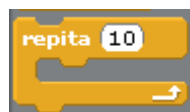
O nosso exemplo vai exibir “Olá” por 2 segundos quando clicado no botão de bandeira verde, depois de aguardar 1 segundo.



Quando utilizamos este controle, ele vai executar uma determinada tarefa sem parar. Exemplo com uma imagem:



Neste exemplo, quando clicado no botão de bandeira verde, nossa imagem será movida sempre de 2 em 2 passos na tela.



Quando utilizamos este controle, será executado os blocos dentro de um determinado número de vezes. Exemplo com imagem:



Neste exemplo, quando clicado no botão de bandeira verde, nossa imagem vai repetir 10 vezes os 10 passos, então dar 100 passos.



Envia uma mensagem para todos os sprites e continua com o bloco seguinte sem esperar pelos scripts acionados.



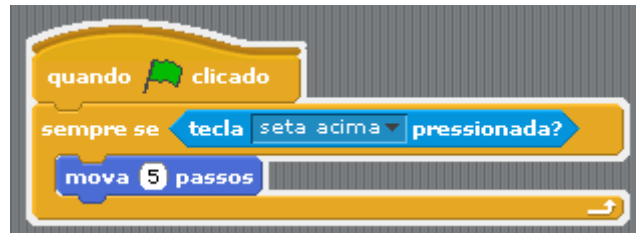
Envia uma mensagem para todos os sprites, fazendo com que eles façam algo, e espera até que todos terminem antes de continuar com o próximo bloco.



Executa o script abaixo quando recebe transmissão especificada mensagem.



Continuamente verifica se a condição é verdadeira; sempre que é, corre os blocos dentro. Exemplo:

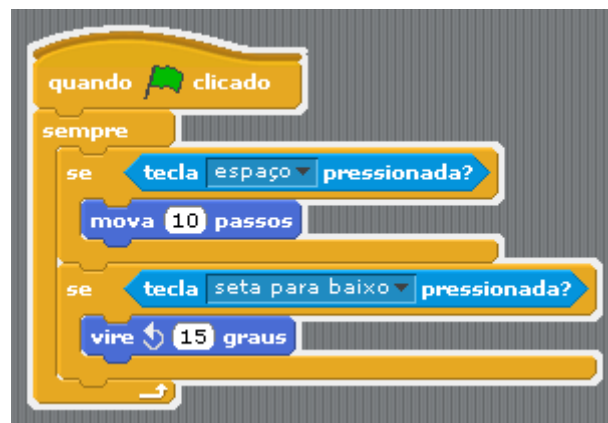


Veja que sempre que a tecla for pressionada a imagem move 5 passos, caso contrário fica parada.



Se a condição for verdadeira, executa os blocos dentro.

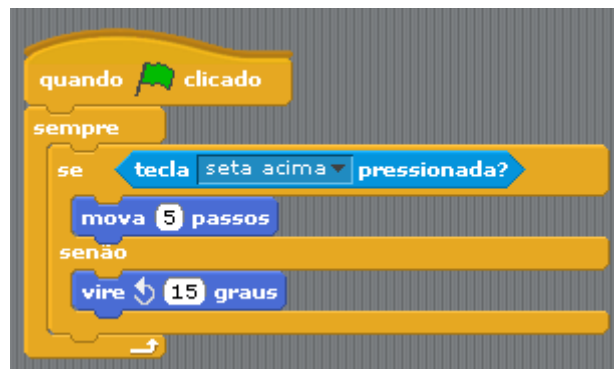
Exemplo: usando “ses” definindo, sempre que a tecla de espaço for pressionada, a imagem vai mover 10 passos e, ao mesmo tempo, se a seta para baixo for pressionada, a imagem vai girar 15 graus:



Quando clicar no botão de bandeira verde,



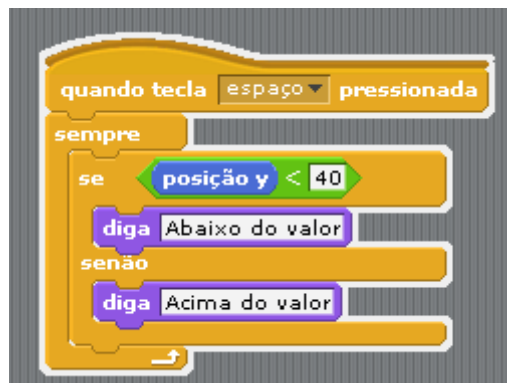
Se a condição for verdadeira, executa os blocos dentro da porção if; senão, corre os blocos dentro da parte else. Exemplo:



Neste exemplo, quando o botão verde for acionado, a imagem vai ficar continuamente girando 15 graus, agora se a seta acima for pressionada, a imagem move 5 passos. Isso vai ocorrer porque, quando executar a rotina, se você não pressionar a seta acima, vai valer o senão.

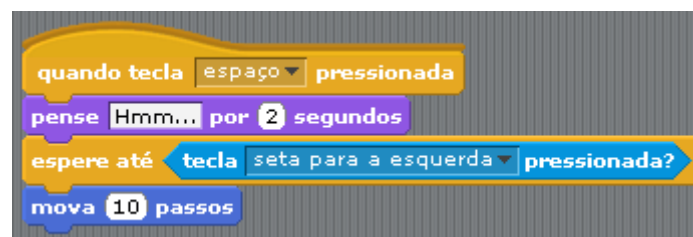
Exemplo 2:

Neste outro exemplo, quando a tecla de espaço for pressionada, dependendo da posição da imagem na tela, o programa vai exibir uma mensagem, se a posição y for menor que 40, exibe “Abaixo do valor”, senão, exibe, “Acima do valor”.



Espera até que a condição seja verdadeira e, em seguida, executa os blocos abaixo.

Exemplo com uma imagem.



Neste exemplo, quando a tecla espaço for pressionada, uma mensagem aparece por 2 segundos, logo em seguida, o comando aguarda até a seta para a esquerda for pressionada e, se assim for, a imagem se move 10 passos.



Verifica se a condição é falsa; se assim for, executa blocos dentro e verifica a condição novamente. Se a condição é verdadeira, vai para os blocos que se seguem.



Quando este comando é utilizado, no momento que é lido, encerra a sequência em execução.



Quando este comando é utilizado, no momento que é lido, encerra todas as sequências em execução.