## 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";

```
quando cicado
desapareça
espere 3 segundos
apareça
vá para x: -170 y: -120

quando tecla seta para a direita v pressionada
aponte para a direção 90v
mova 10 passos

quando tecla seta para a esquerda v pressionada
aponte para a direção -90v
mova 10 passos

quando tecla seta acima pressionada
aponte para a direção 0v
mova 10 passos

quando tecla seta para baixo pressionada
aponte para a direção 180v
mova 10 passos
```

## 6-Programando o inimigo;

```
quando clicado

desapareça
espere 3 segundos
apareça
sempre
mova 10 passos
se tocar na borda, volte

quando clicado
sempre se tocando em missil ?

desapareça
mude pontos por 1
espere 2 segundos
apareça
vá para x: sorteie número entre -80 e 0 y: 120
```

## 7-Programando o míssil.

```
quando tecla espaço v pressionada

mude o tamanho para 80 %

apareça

vá para nave v

deslize em 1 segundos para x: posição x v de nave v y: 180

desapareça
```

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.