1. Aula 11

1.1. Bloco de Controle: Aparência

```
mude para o traje traje1 costume1
traje1
```

Permite mudar o tipo de traje conforme as opções da lista.



Ao clicar neste botão, o próximo traje da lista é exibido.



Exibe o número de controle da "página" ou traje que está ativo.

Exemplo usando o recurso "mude para o traje".

Continue fazendo isso.

Mude para o traje 1

Aguarde 5 segundos

Mude para o traje 2

Aguarde 5 segundos



Exibe o balão de fala do sprite para especificar quantidade de tempo. O texto e o tempo podem ser mudados.



Exibe o balão de fala do sprite. (Você pode remover a bolha do discurso executando este bloco sem qualquer texto.)

```
pense Hmm... por 2 segundos
```

Exibe o balão de pensamento do sprite para especificar quantidade de tempo. O texto e o tempo podem ser mudados.

```
mude o efeito cor▼ por 25
```

Altera um efeito visual em um sprite pelo valor especificado. (Use o menu suspenso para escolher o efeito.)

```
limpe os efeitos gráficos
```

Limpa todos os efeitos gráficos de um Sprite.

Exemplo:

Foram criados dois trajes, um na cor azul e outro na cor laranja, a ideia é as cores mudarem e no final limpar e recomeçar novamente.

```
mude o efeito cor por 5
mude para o traje traje1 v
espere 5 segundos
mude o efeito cor por 25
mude para o traje traje2 v
espere 5 segundos
limpe os efeitos gráficos
```

```
mude o tamanho por 10
```

Altera o tamanho do sprite pelo valor especificado.

Exemplo:

Foi criado um traje na cor azul no formato de um retângulo e um traje na cor lilás no formato de uma elipse. O tamanho do traje 1 é igual a 6 e o tamanho do traje 2 é igual a 5. Depois de 5 segundos, o tamanho é alterado para 15, no final, o processo é limpo e recomeça as alterações.

```
mude o tamanho por 6
mude para o traje traje1 v
espere 5 segundos
mude o tamanho por 5
mude para o traje traje2 v
espere 5 segundos
mude o tamanho por 15
mude para o traje traje2 v
espere 5 segundos
limpe os efeitos gráficos
```

```
mude o tamanho para 300 %
```

Define o tamanho do sprite para % especificada do tamanho original.

Exemplo:

Foi criado um traje na cor verde no formato de uma elipse e criamos a seguinte rotina:

```
sempre

se tecla seta acima pressionada?

mude o tamanho para 200 %

mude para o traje traje2 senão

mude o tamanho para 300 %

mude para o traje traje2 v
```



Faz sprite aparecer no Palco.



Faz sprite desaparecer do Palco.

Exemplo:

Foram criados dois trajes, um retângulo no traje 1 e uma elipse no traje 2.

```
sempre

se tecla seta para baixo pressionada?

apareça
próximo traje
espere 5 segundos
desapareça
```

Neste exemplo acima, sempre que a tecla seta para baixo for pressionada, o próximo traje será exibido por 5 segundos e, em seguida, desaparecerá.