

www.**eritecampinas**.com.br

Colégio

PROFESSOR DANILO

3° Trimestre

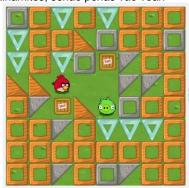
ROBÓTICA - 7º ANO - 30/09/2024

SEU NOME:

AULA 14 ATIVIDADE 1 - 3

1.Seja o seguinte problema:

"Desenhe o caminho e leve-me até aquele porco bobalhão. Não passe pelas dinamites, senão penas vão voar! "



A sequência de comandos que resolve o que se pede é:











2. Para resolver o seguinte problema:

"Há uma maneira de chegar ao porco bobalhão usando apenas 2 blocos. Você consegue descobrir como?"



você pode repetir um ou mais comando diversas vezes. Porém, utilizando comandos de repetição, você pode fazer o código ficar bem mais simples.

Selecione o modo mais simples de resolver este problema.



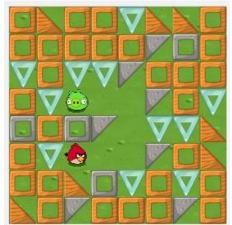








3. Você pode resolver o problema a seguir usando apenas 4 blocos?



Blocos de comandos disponíveis:



Não esqueça sempre de começar com

quando executar



www.**eritecampinas**.com.br

Colégia

PROFESSOR DANILO

3° Trimestre

ROBÓTICA - 7º ANO - 30/09/2024

4. Zumbi falando: Pessoa querida. Mim zumbi. Mim com fome. Devo... chegar... no girassol... Você pode me ajudar a chegar lá com apenas 5 blocos?



Blocos disponíveis:



Comece sempre com:

quando executar

5. Use o novo bloco "se" para decidir quando o zumbi deve virar.



```
quando executar
repetir até

se houver caminho à esquerda o v
faça vire à esquerda o v
avance

quando executar
avance
avance
repetir até

b)
faça se houver caminho à esquerda o v
faça vire à esquerda o v
avance
```

quando executar
repetir até

faça se houver caminho à direita ov
faça avance

quando executar
repetir até

faça vire à direita ov
repetir até

quando executar
avance

DICAS

Os exercícios aqui foram inspirados em problemas que você pode encontrar no site "A hora do código". Acesse o QR-code abaixo ou entre diretamente no link abaixo.



https://hourofcode.com/br/learn

Para responder estas perguntas, você poder responder escrevendo o nome das funções uma abaixo da outra, por exemplo, o item a) do primeiro exercício

```
quando executar
avance
vire à esquerda o v
avance
vire à direita o v
```

pode ser reescrito da seguinte maneira:
Quando executar
Avance
Vire à esquerda
Avance
Vide à esquerda