

Aula 5

Caneta

Maria Gracielly & Rubiany

gracielly_fernandes23@hotmail.com
by-farias@hotmail.com



Roteiro

- *Introdução;*
- *Principais Blocos;*
- *Carimbando Objeto;*
- *Vamos praticar;*
- *Desafio.*

Introdução

Os blocos da palheta caneta são utilizados para traçar linhas enquanto se movimentam os Sprites.

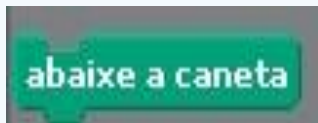
Principais Blocos

Os blocos existentes na palheta de Caneta são do tipo empilháveis.

Os principais blocos são:



Limpa todos os traços e carimbos do Palco.



Abaixa a caneta do Sprite, possibilitando-o desenhar no Palco.



Levanta a caneta do Sprite, impedindo-o de desenhar no Palco.

Principais Blocos

mude a cor da caneta para 

Muda a cor da caneta para a cor selecionada.

mude o tamanho da caneta por  1

Muda o tamanho da caneta pelo incremento especificado.

mude o tamanho da caneta para  1

Muda o tamanho da caneta para o valor especificado.

carimbe 

Carimba a imagem do objeto no Palco.

Carimbando Objeto

Agora vamos carimbar a imagem do objeto no Palco.



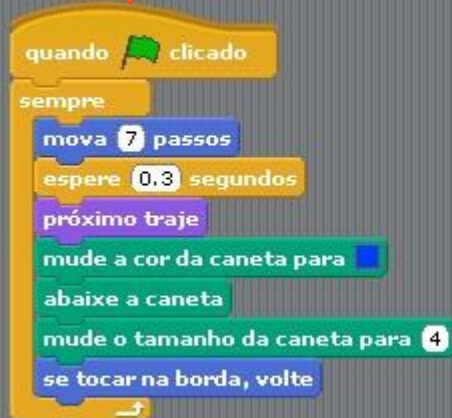
Arraste estes blocos para a área de informações. Passe por parâmetro o valor 20 no segundo bloco, e em seguida dê um clique sobre eles.



Você notará que eu irei carimbar minha imagem na tela!

Vamos Praticar!

Arraste estes blocos para a área de informações e altere os respectivos os valores.



Selecione este Palco.

Selecione este objeto e importe seu traje.

Desafio!

Faça um projeto que quando executado o sprite sempre se movimente 10 passos e vire 15 graus para a direita. Mude a cor da caneta para azul e o tamanho para 3, em seguida abaixe a caneta para que a linha comece a ser traçada. O objeto deve se movimentar mais 10 passos para virar 15 graus para a esquerda. Levante a caneta e mova novamente 15 graus para a direita. Abaixar a caneta e mova mais 10 passos, mude a cor para vermelho. Ao tocar na borda o objeto deve voltar na direção oposta.

Dica



Utilize este Objeto.

Desafio!

Deve ficar desta forma:

