

Aula 2

Movimento

Maria Gracielly & Rubiany

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



Roteiro

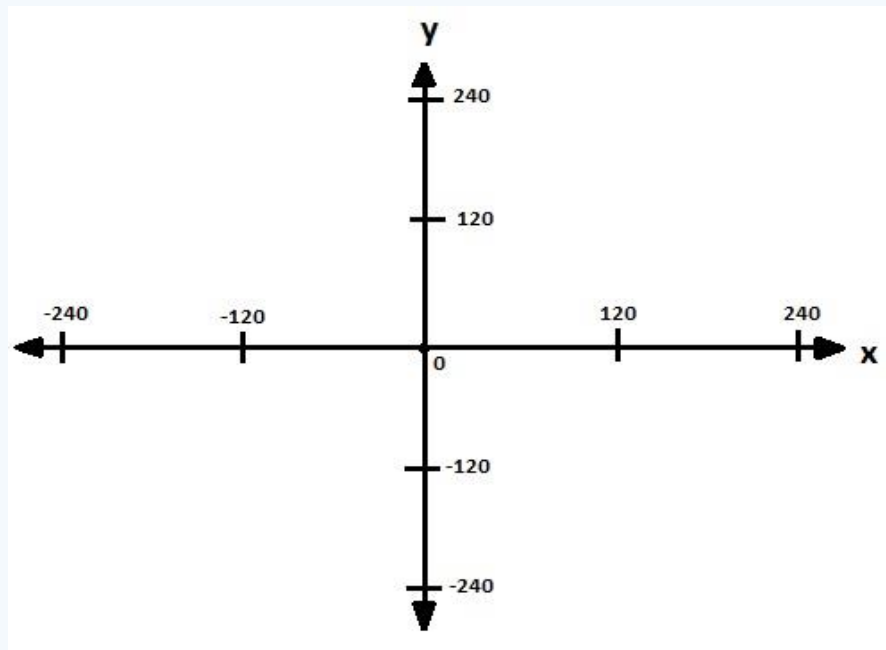
- *Introdução;*
- *Posicionando os Sprites no Cenário;*
- *Principais Blocos;*
- *Movimentando o Sprite;*
- *Vamos Praticar;*
- *Desafio.*

Introdução

Os blocos de movimento são utilizados para movimentar os sprites dentro do palco. Além disso, é possível também alterar e visualizar a localização dos objetos no cenário.

Posicionando os Sprites no cenário

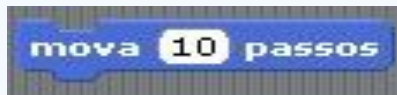
Para posicionar os sprites dentro do cenário é preciso ter um breve conhecimento sobre coordenadas cartesianas.



Principais Blocos

Os blocos contidos na palheta de movimentos são do tipo empilháveis ou repórteres/valores.

Os principais blocos são:

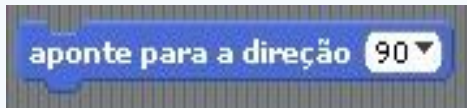


Movimenta o Sprite determinada quantidade de passos.

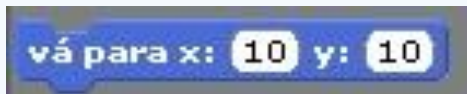


Estes blocos viram o Sprite determinada quantidade de graus no sentido horário ou anti-horário.

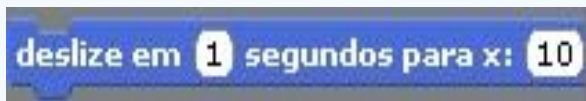
Principais Blocos



Aponta o Sprite para a direção especificada.

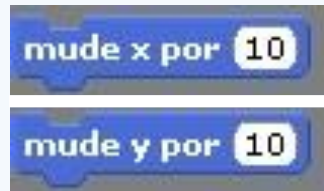


Desloca o Sprite no cenário para determinada posição x-y.



Desliza o Sprite para a posição x especificada em determinada quantidade de segundos.

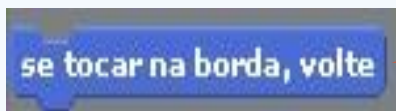
Principais Blocos



Estes blocos alteram a posição de x ou y acrescentado o valor especificado a sua posição.



Estes blocos mudam o sprite para a posição x ou y especificada.



Este bloco faz com que o Sprite volte na direção oposta, caso ele toque na borda.

Movimentando o Sprite

Agora vamos tentar dar os primeiros passos com o sprite!



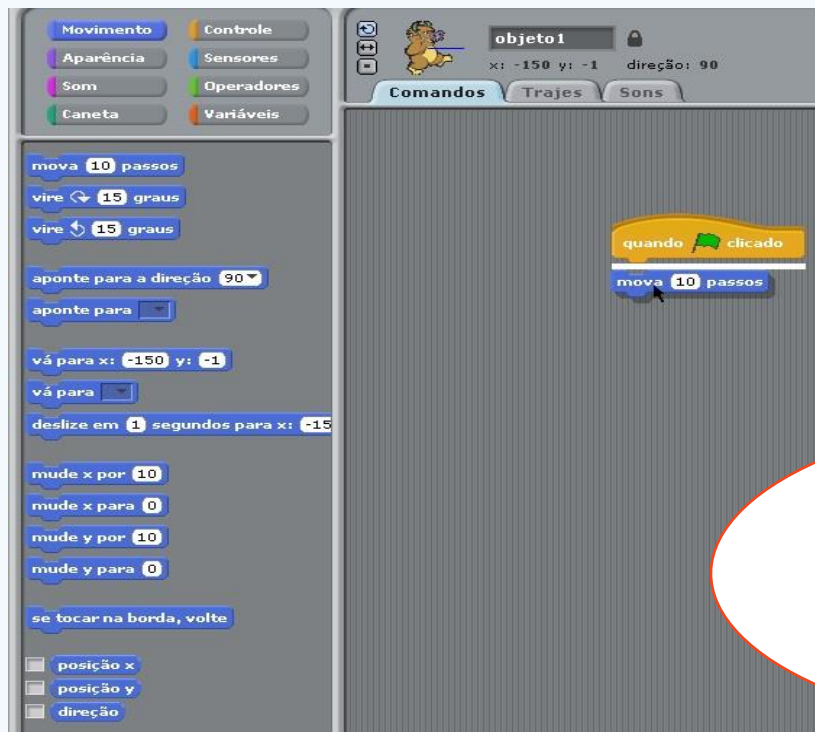
Araste para a área de instruções este bloco, e em seguida dê um clique sobre ele.

Eu irei me mover 10 passos toda vez que o bloco de comando for clicado!



Movimentando o Sprite

Para nossa animação ficar melhor!



Adicione os blocos na área de instruções, em seguida clique na bandeira verde.

Você notará que eu ando apenas 10 passos e paro. Isso acontece porque não tem um comando de repetição.



Movimentando o Sprite



Adicione agora o

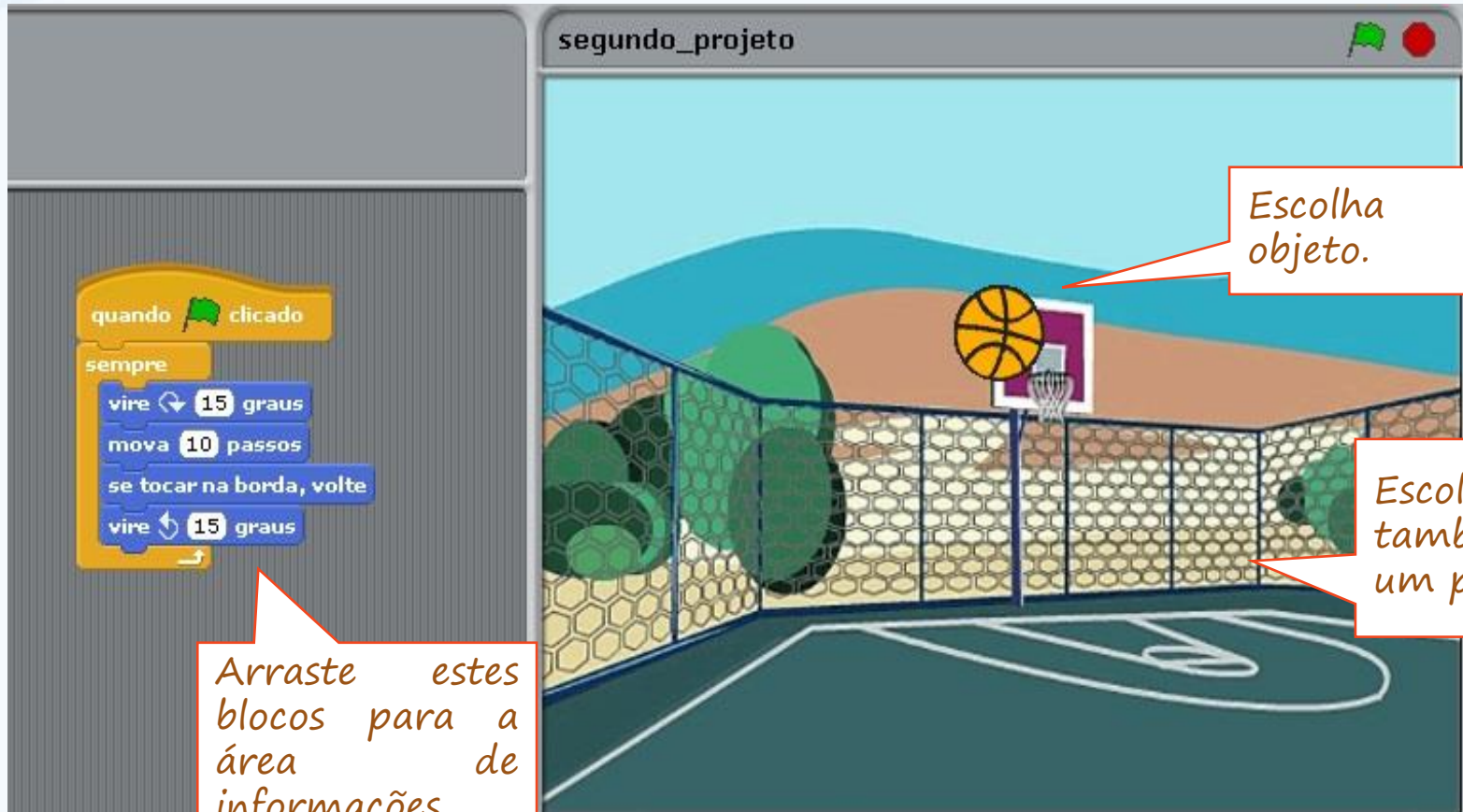


Adicione **se tocar na borda, volte** e em seguida clique na bandeira verde.



Agora irei me movimentar sem parar, no entanto você irá me perder de vista!

Vamos praticar!



The image shows a Scratch workspace titled "segundo_projeto". On the left, the Scripts area contains a "quando clicado" (when clicked) event block, followed by a "sempre" (forever) loop containing three movement blocks: "vire 15 graus" (turn 15 degrees), "mova 10 passos" (move 10 steps), and "se tocar na borda, volte" (if touches edge, turn). The main stage displays a basketball court with a basketball hoop and a basketball object. A speech bubble points to the basketball object with the text "Escolha este objeto." (Choose this object.). Another speech bubble points to the basketball hoop with the text "Escolha também um palco." (Choose a stage also.).

quando clicado

sempre

vire 15 graus

mova 10 passos

se tocar na borda, volte

vire 15 graus

segundo_projeto

Escolha este objeto.

Escolha também um palco.

Arraste estes blocos para a área de informações.

Desafio

Faça um projeto que quando executado o Sprite mova 40 passos, deslize para a posição $x=67$ e $y=22$ em 1 segundo e mude de traje.

Dicas:



Selecione este palco.



Selecione este objeto e importe seu traje.

Desafio

Deve ficar assim!

