

# Aula 1

## Explorando o Scratch 1.4

Maria Gracielly & Rubiany

[gracielly\\_fernandes23@hotmail.com](mailto:gracielly_fernandes23@hotmail.com)  
[by-farias@hotmail.com](mailto:by-farias@hotmail.com)

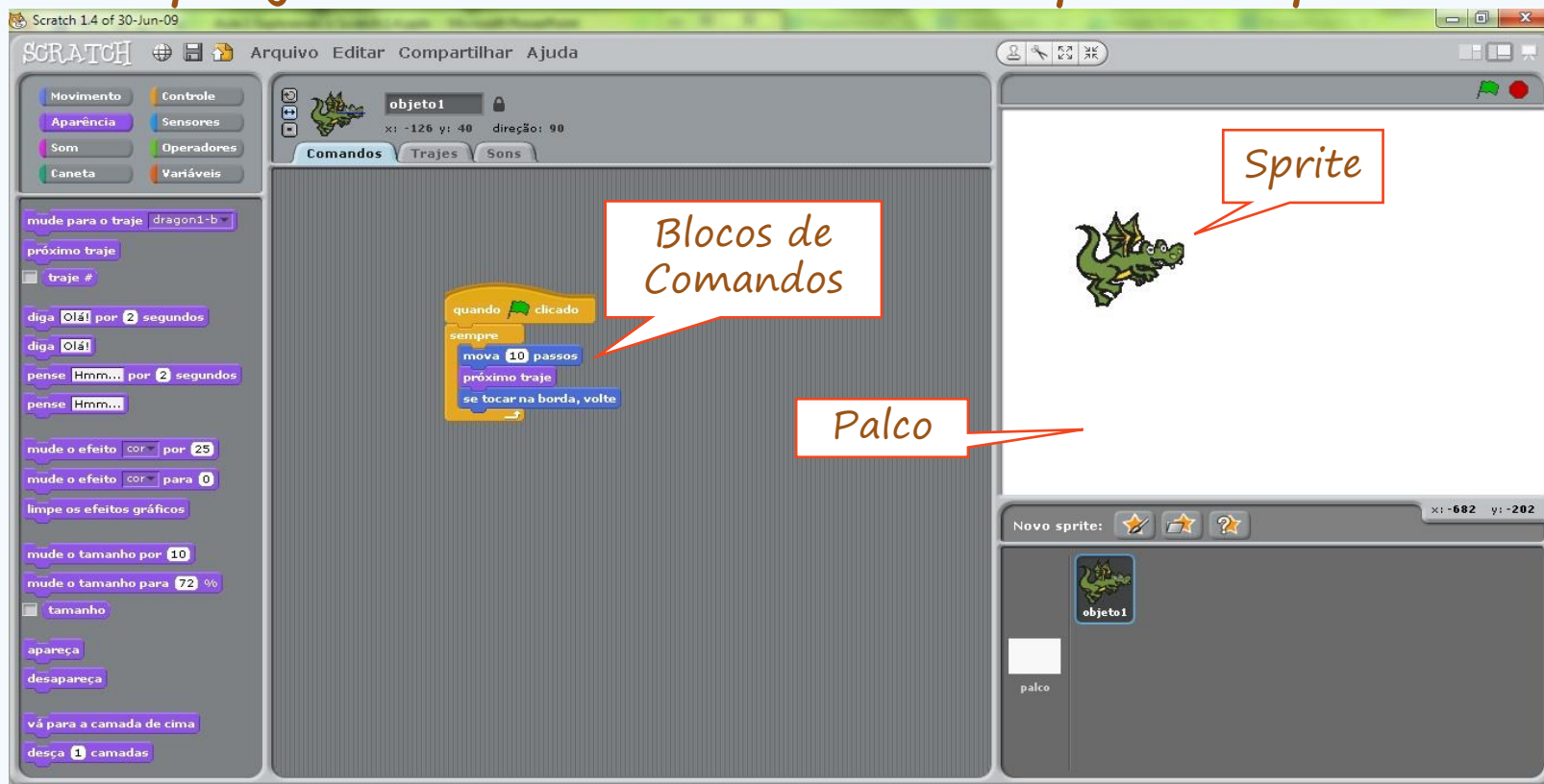


# Roteiro

- *Componentes de um Projeto:*
  - *Sprites;*
  - *Palco;*
  - *Blocos de Comandos.*
- *Apagando o Sprite;*
- *Escolhendo o Sprites;*
- *Adicionando o Traje;*
- *Escolhendo o Palco;*
- *Executando um Projeto;*
- *Vamos praticar;*
- *Salvando o Projeto.*

# Componentes de um Projeto

Os projetos do Scratch são compostos, por:



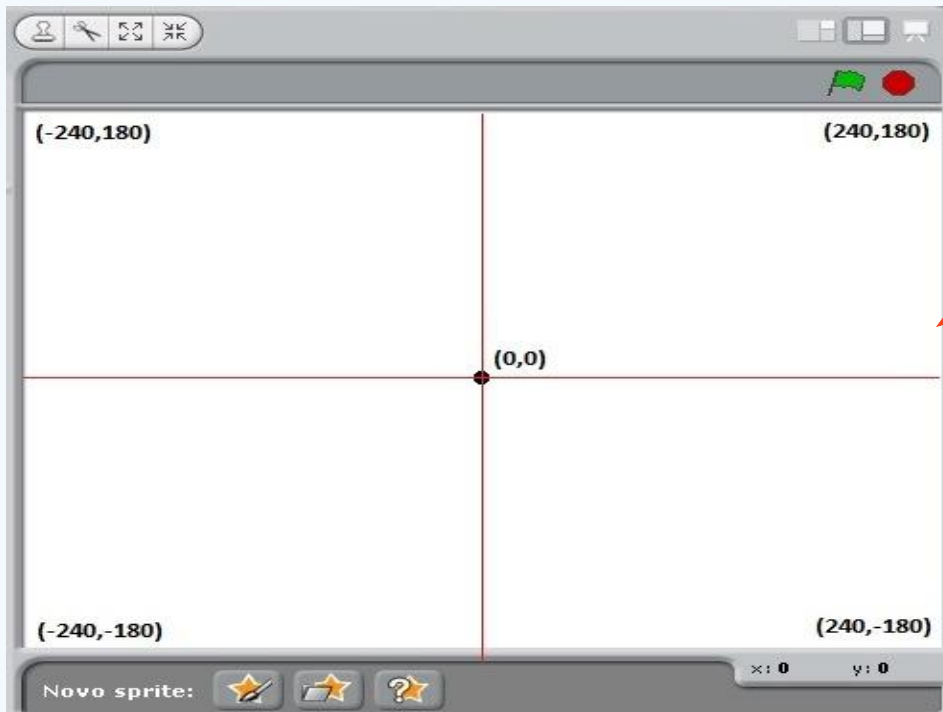
# Sprites

Sprite são os objetos que executam ações em um projeto. É possível mudar sua aparência adicionando trajes.

Tanto os trajes como os sprites podem ser importados ou desenhados.

# Palco

Palco é o cenário onde os sprites se movimentam e interagem uns com os outros.



O palco possui 480 unidades de largura e 360 unidades de altura e está associado a um sistema de eixos coordenados cartesianos x-y. O centro do palco tem as coordenadas  $x = 0$  e  $y = 0$ .



# Blocos de Comando

Blocos são instruções que fazem os Sprites se moverem dentro do palco. Existem três tipos principais de blocos:

Empilháveis: São blocos que tem encaixes no topo. Alguns tem áreas onde se pode escrever números.

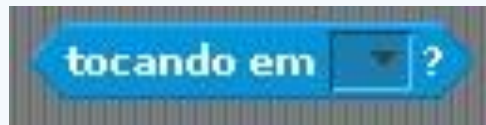


# Blocos de Comandos

Chapéus: São blocos que têm um topo arredondado, estes devem ser colocados no topo dos blocos de comandos.



Repórteres/Valores: São blocos que são encaixados em certas áreas dos comandos empilhadores.



# Apagando o Sprite

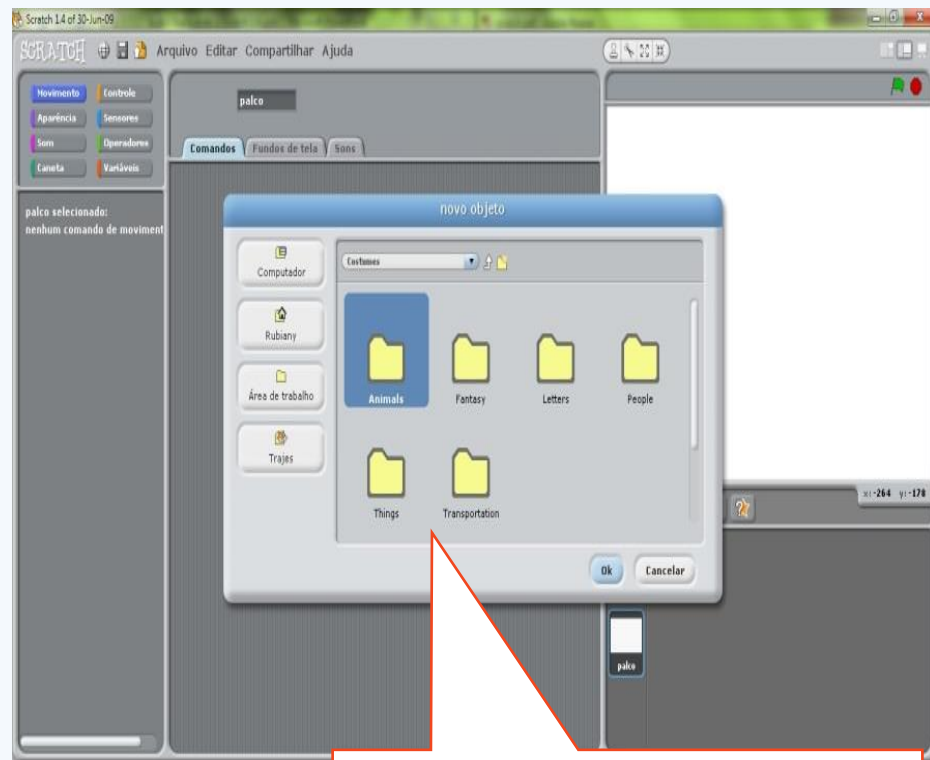
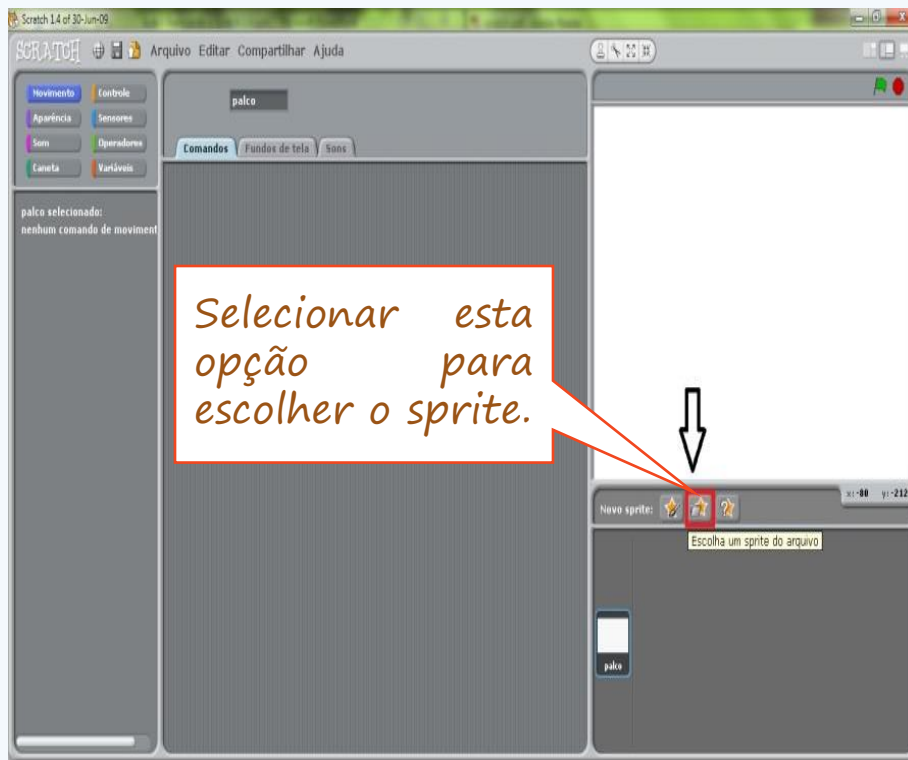
Para apagar um sprite é necessário clicar com o botão auxiliar sobre o sprite, e em seguida selecionar a opção “apagar”.





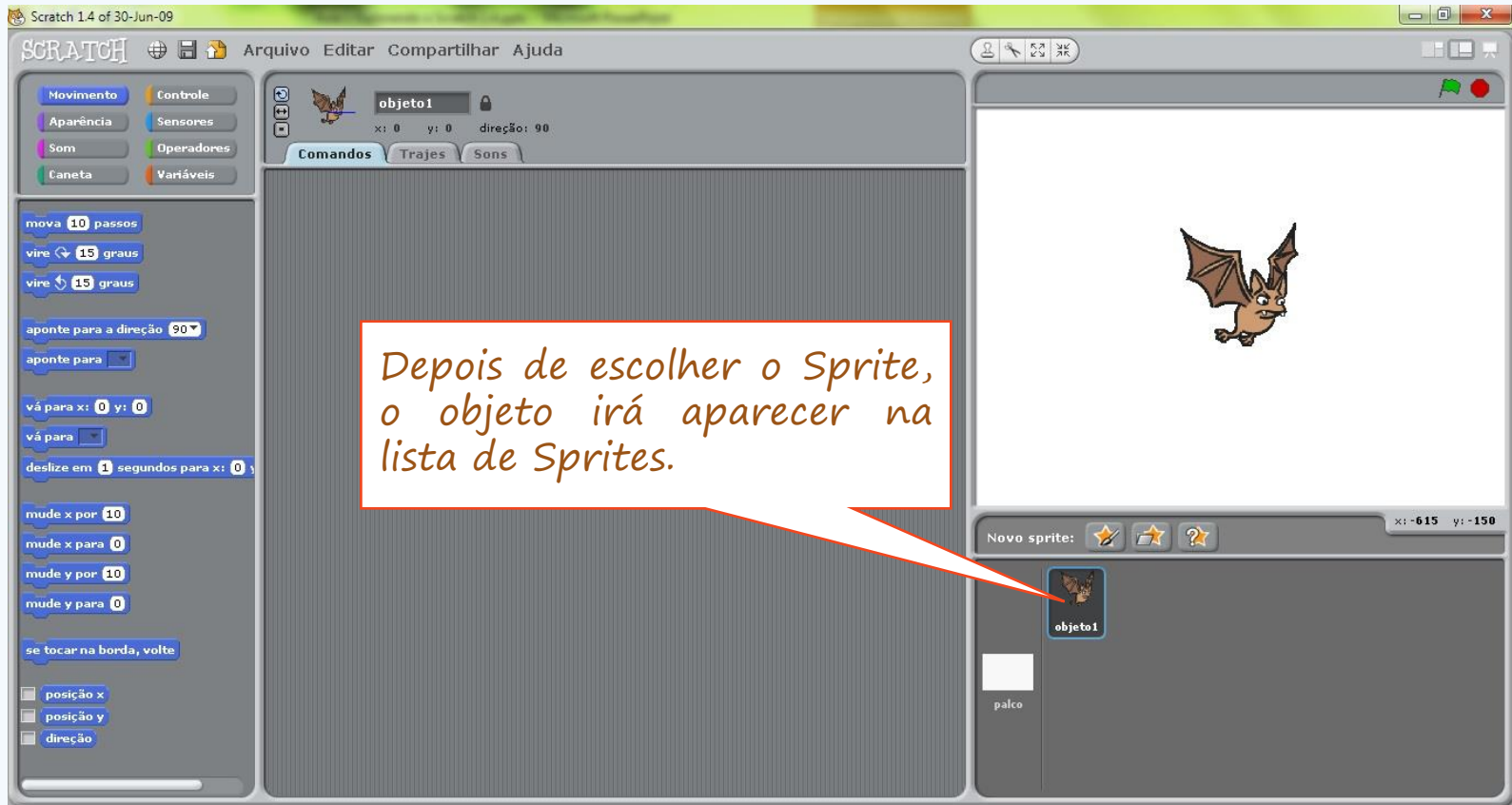
# Escolhendo Sprites

Para escolher um novo Sprite é necessário:



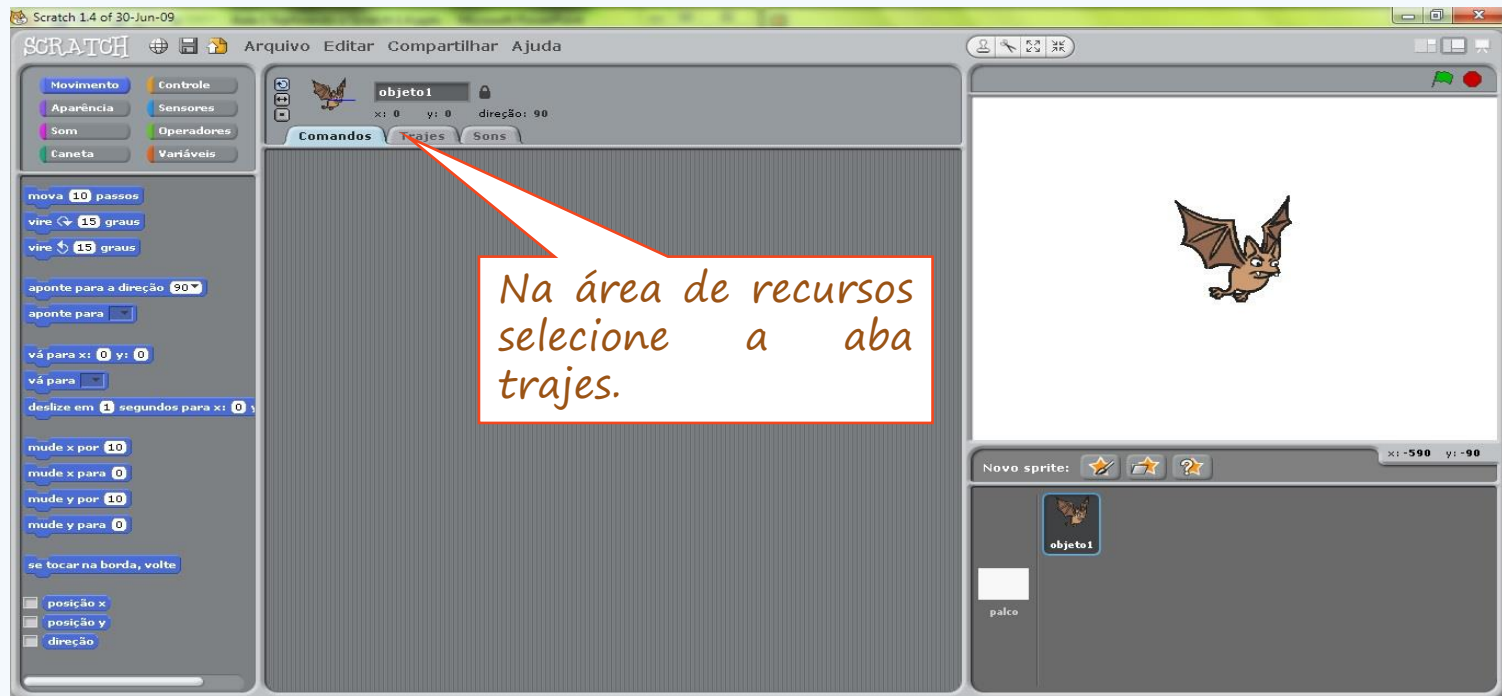
Selecione uma dessas pastas e escolha um sprite, em seguida clique em OK.

# Escolhendo Sprites

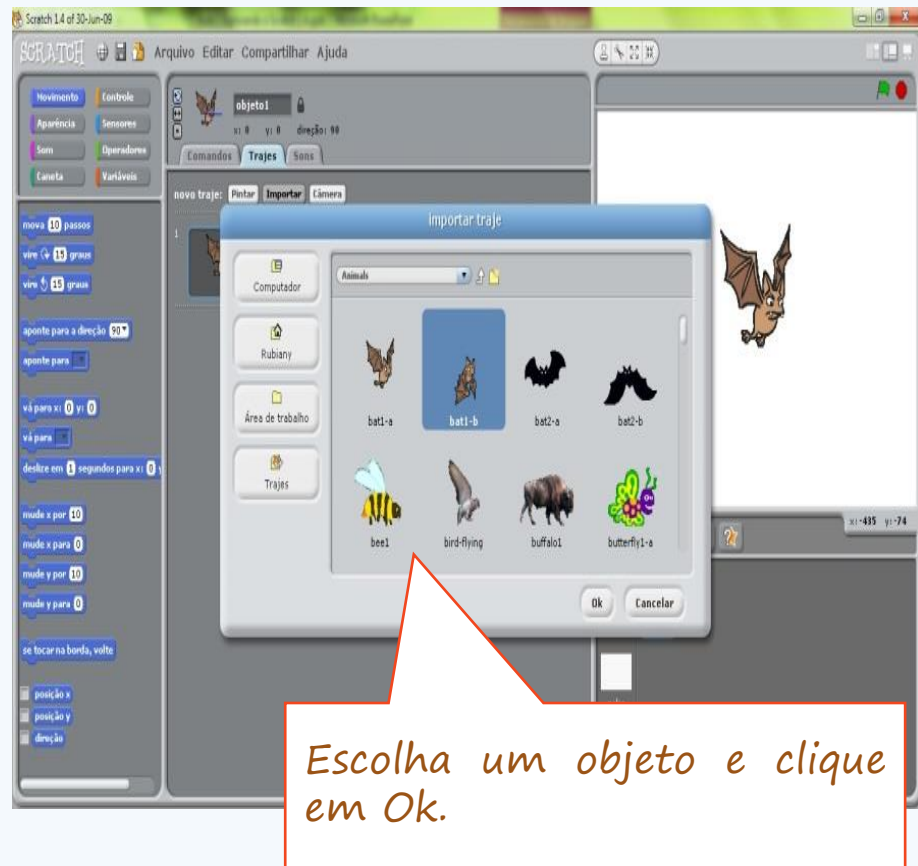
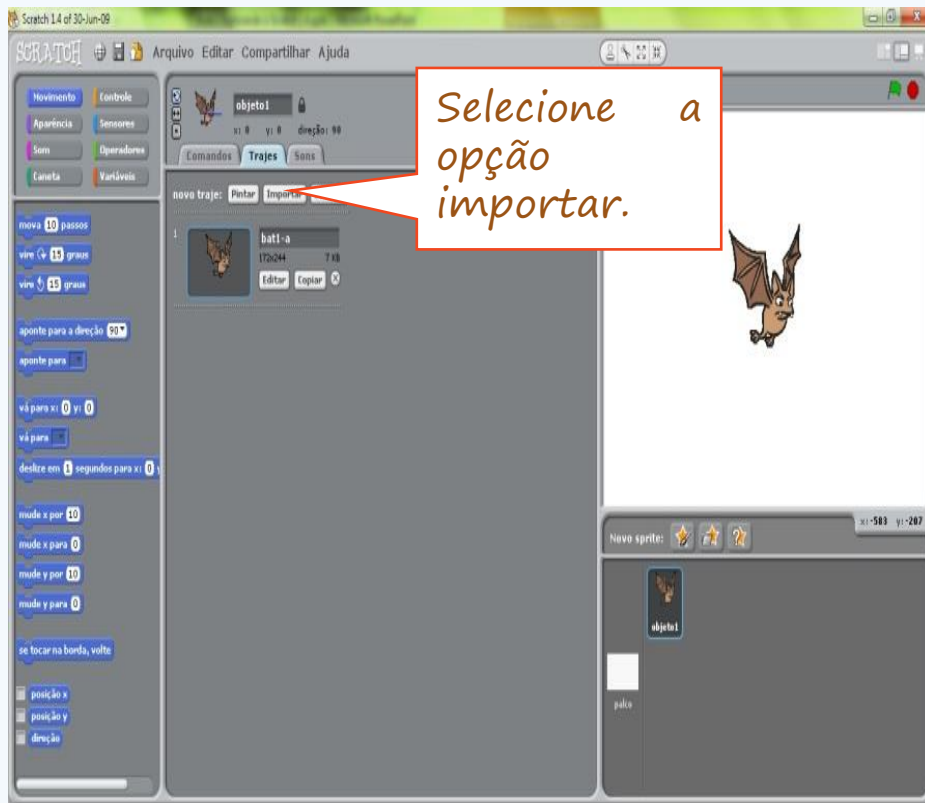


# Adicionando o traje

O traje é utilizado para animar o sprite, quantos mais trajes utilizados melhor ficará seu objeto.

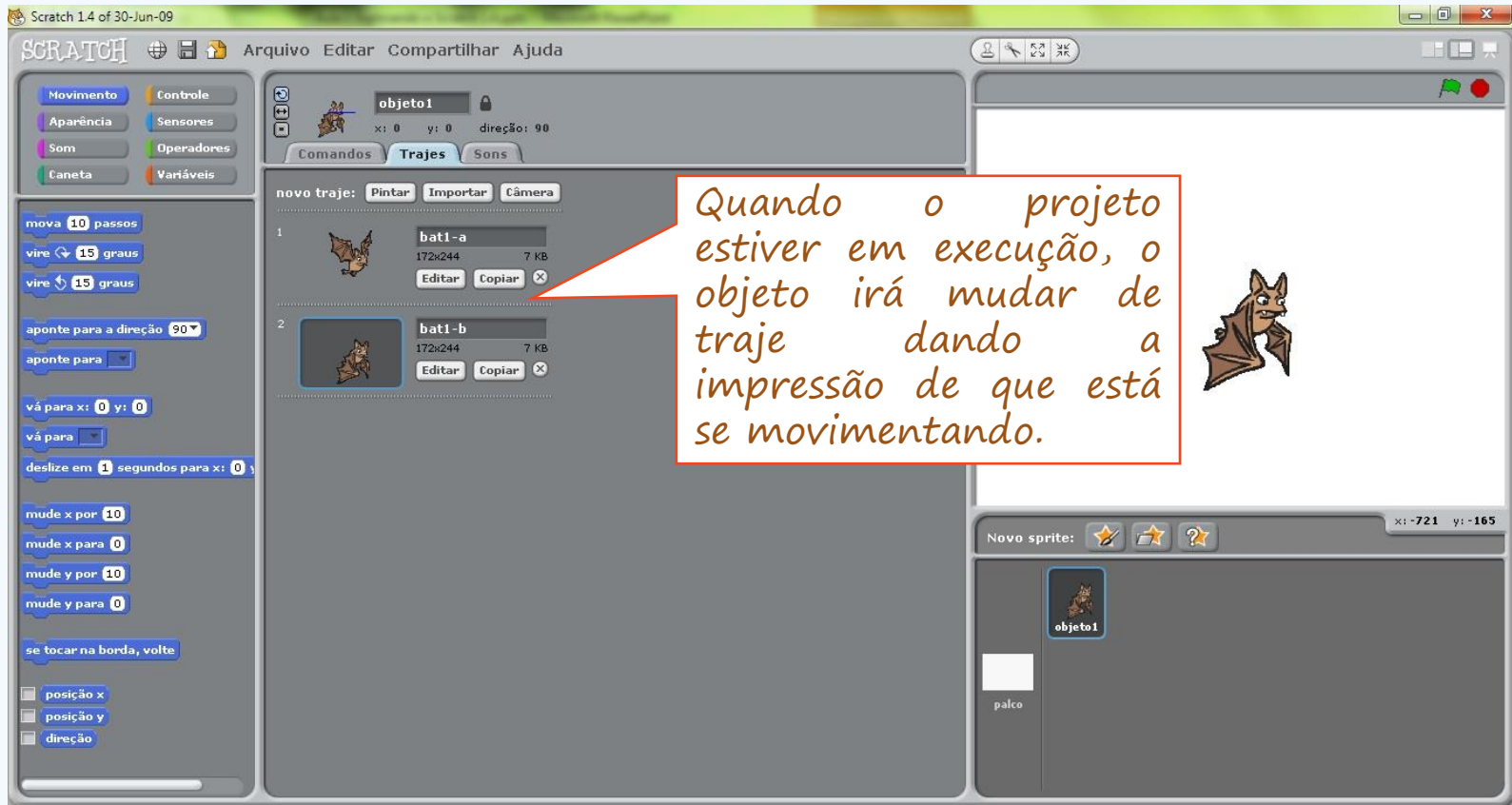


# Adicionando o Traje



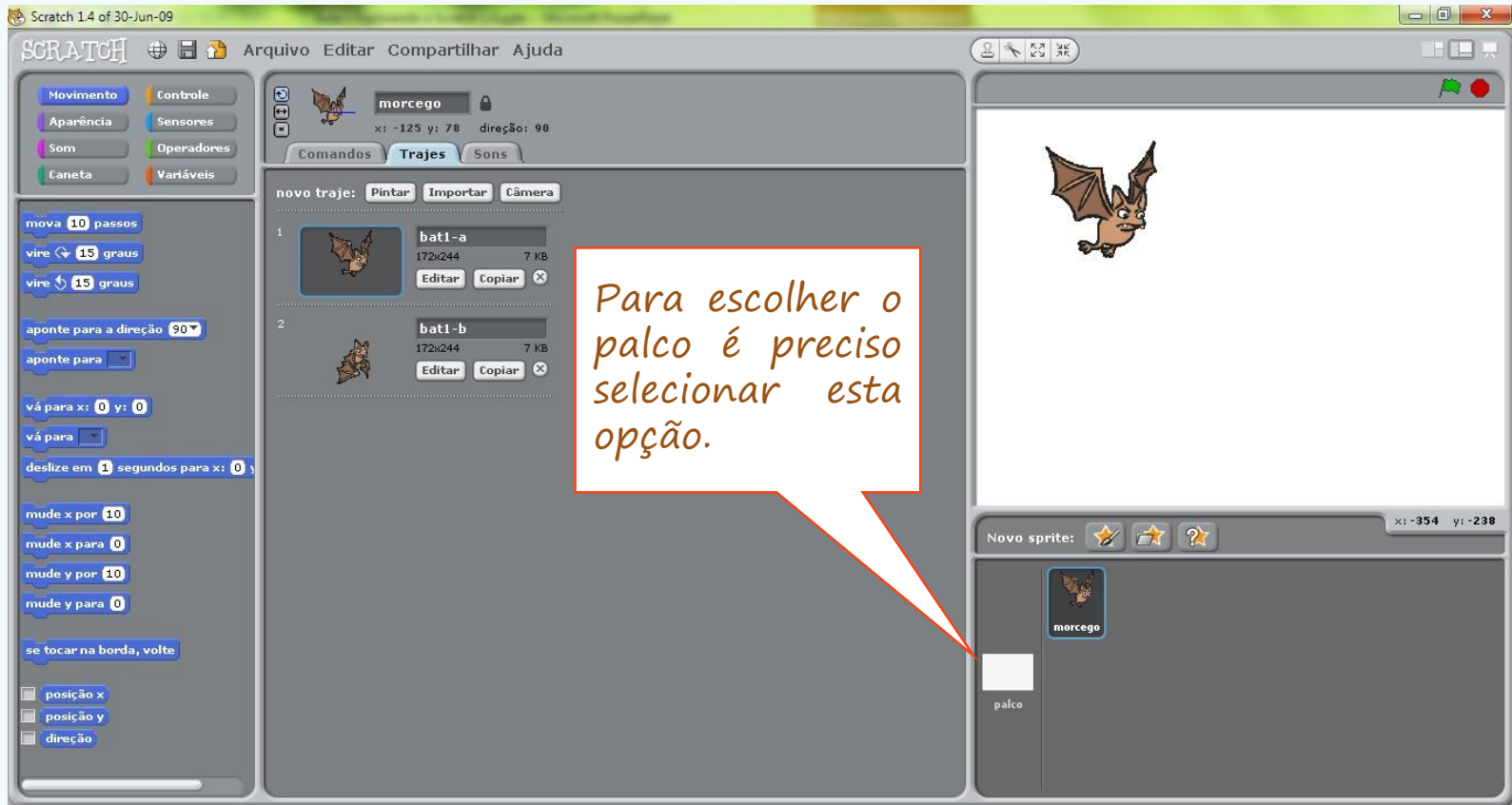


# Adicionando o Traje

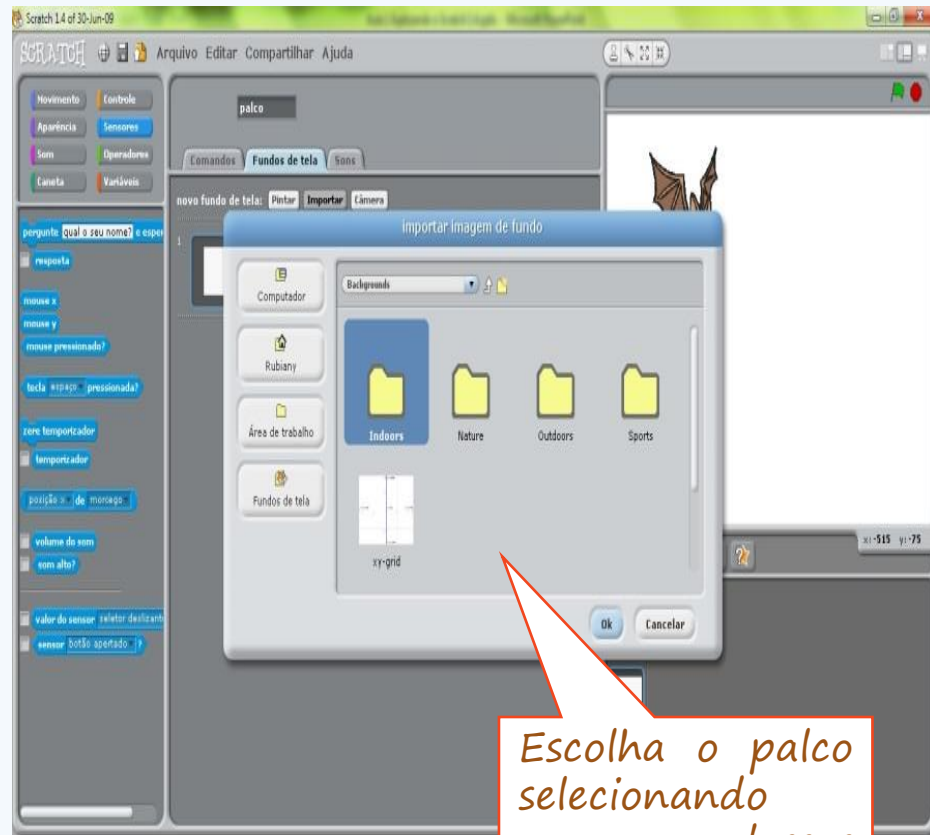
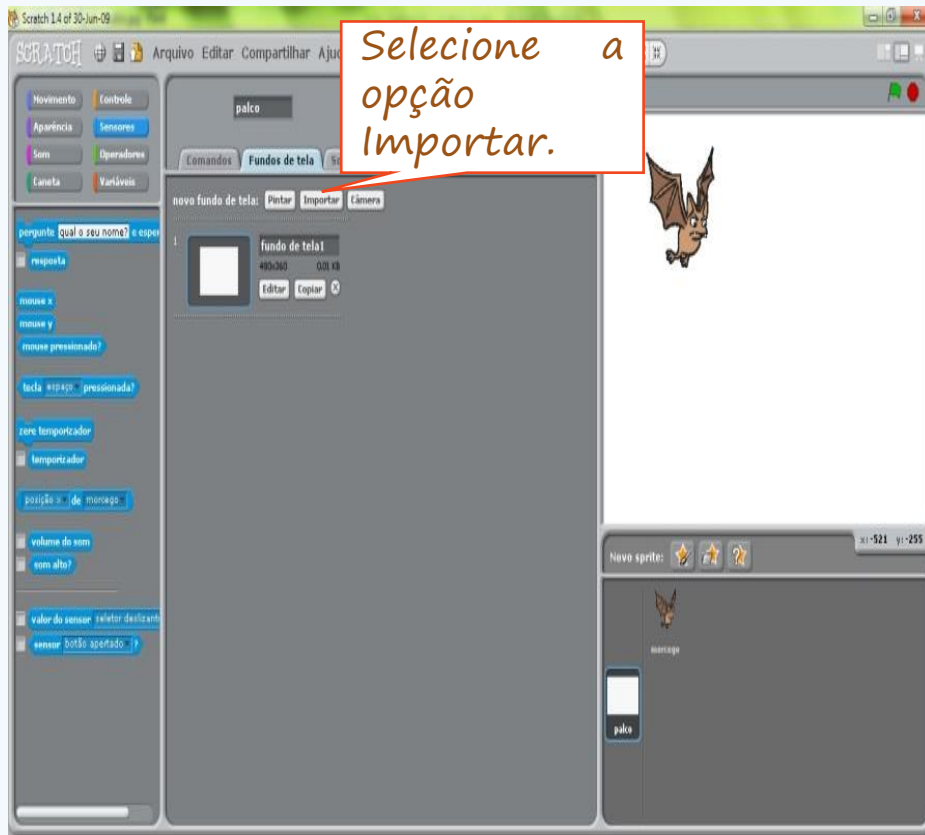




# Escolhendo o palco




# Escolhendo o Palco

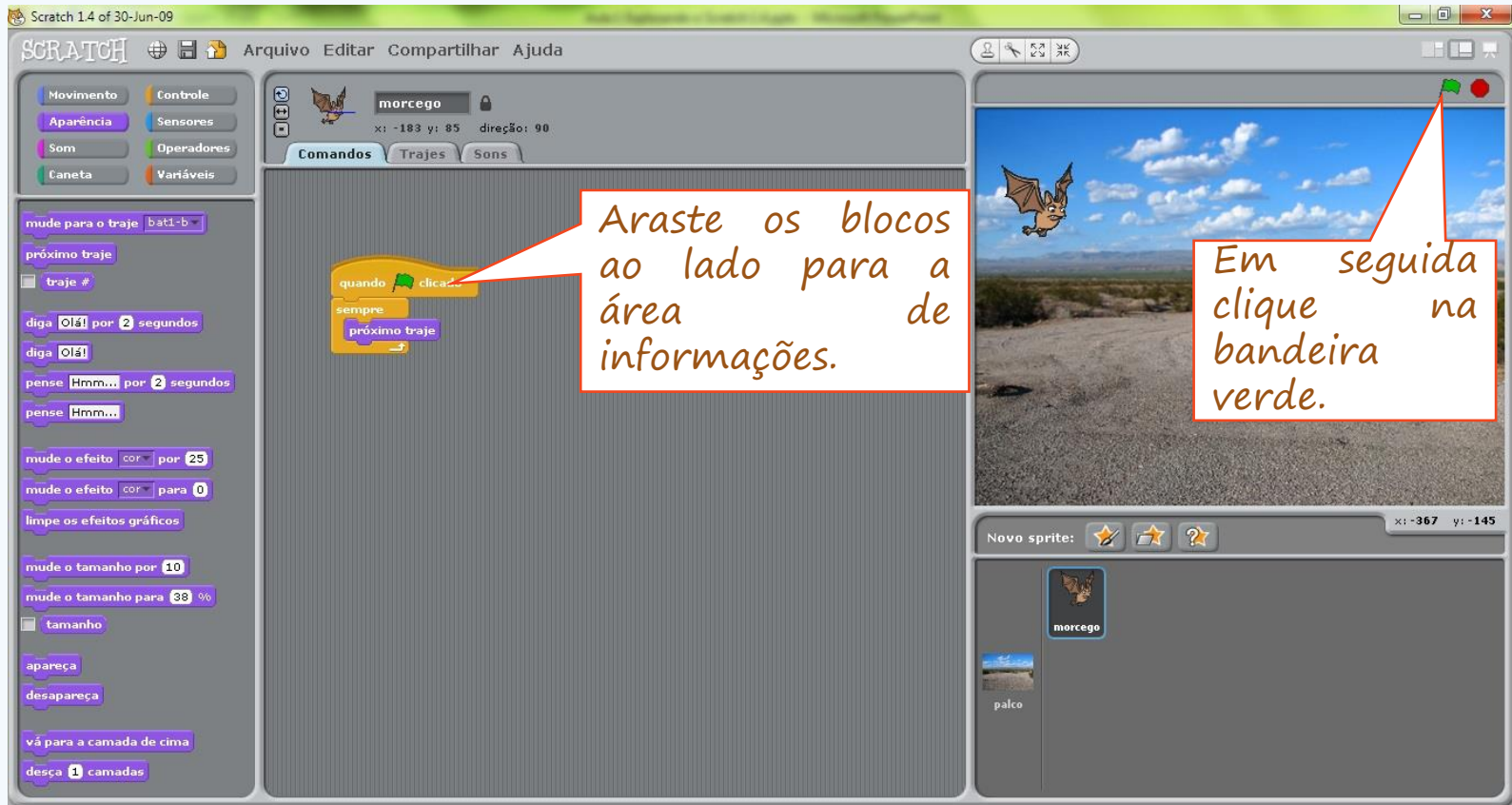


# Executando um Projeto

Existem duas formas de executar um projeto no Scratch:

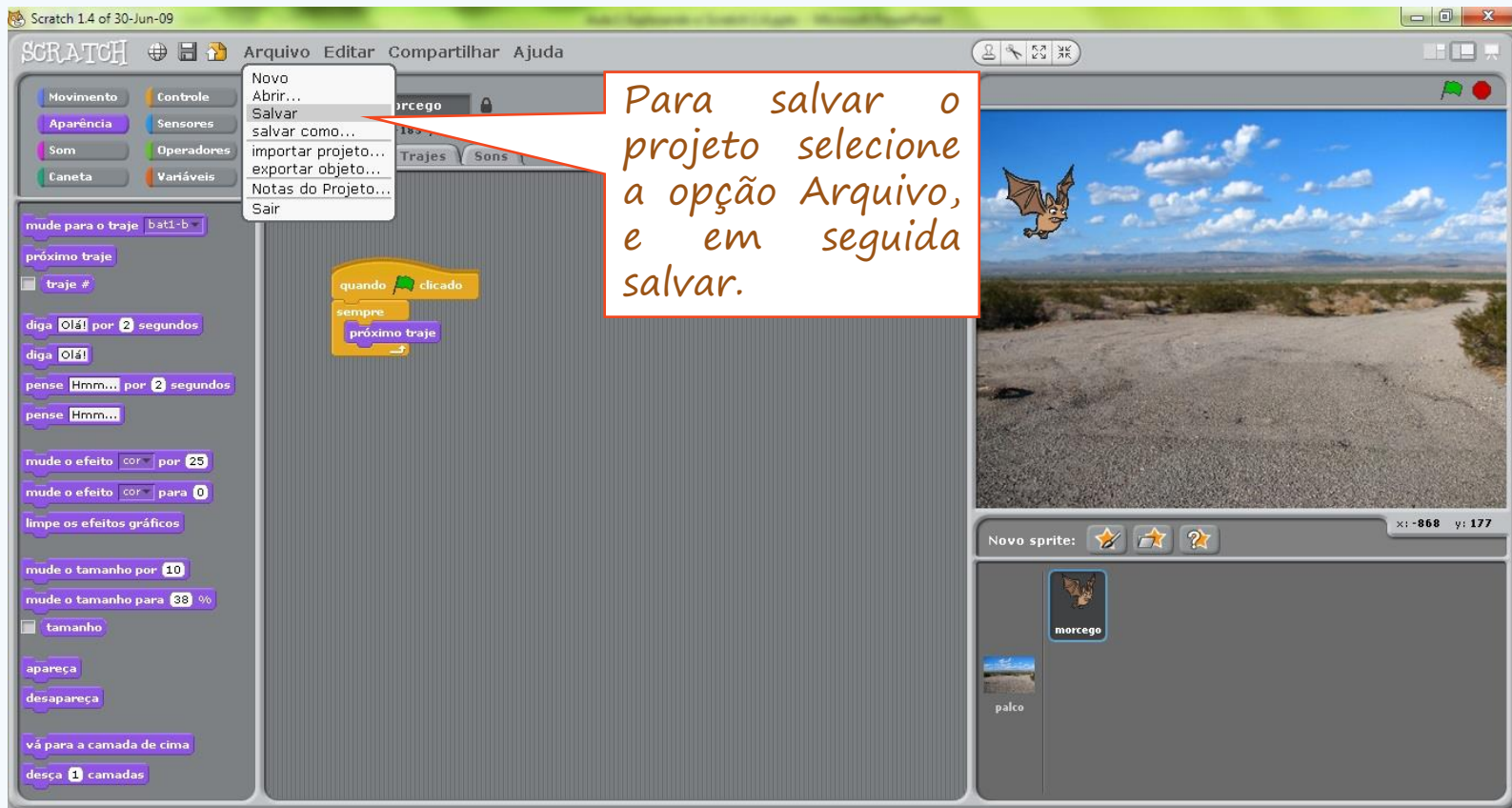
- A primeira é dando um clique sobre o(s) bloco(s) que estão na área de informações.
- E a segunda é clicando na bandeira verde, que está no lado superior do cenário. Mas para isso é preciso arrastar o bloco  que está na palheta de Controle para a área de informação.

# Vamos Praticar





# Salvando o Projeto





# Salvando o Projeto

Scratch 1.4 of 30-Jun-09

Arquivo Editar Compartilhar Ajuda

Comandos Trajes Sons

salvar projeto

Scratch Projects

- aviao
- Exercicio\_1
- Exercicio\_2
- Exercicio\_3
- exercitando\_1
- jogo\_com\_pontuação
- Primeiro\_Projeto
- quiquando
- segundo\_projeto
- testando\_2
- testando\_3
- testanto
- teste\_11

Novo nome de arquivo:

Ok Cancelar

Neste campo deve ficar o nome do autor.

Nesta área ficam os comentários sobre o projeto.

Neste campo deve ser colocado o nome do projeto.