

INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Santa Cruz



Aula 0

Introdução a Scratch 1.4

Maria Gracielly & Rubiany

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



Roteiro

- *Conceito;*
- *Funcionalidades;*
- *Motivos para utilizar a ferramenta;*
- *Instalando a ferramenta;*
- *Conhecendo a Ferramenta;*
- *Interface;*
- *Comandos & Funções;*
- *Vamos Praticar.*

Conceito

O Scratch é uma linguagem de programação muito simples e intuitiva, que foi desenvolvida por Lifelong Kindergarten Group no Media Lab, MIT.

Funcionalidade

Este aplicativo possibilita a criação de histórias interativas, jogos e animação, bem como o compartilhamento das criações web, tudo isso pode ser feito a partir de comandos que são agrupados de modo lógico.

Motivos para se utilizar a ferramenta

Por não exigir o conhecimento prévio de outras linguagens de programação, o Scratch é ideal para pessoas que estão começando a programar.

É indicado para pessoas acima dos 8 anos, pois auxilia na aprendizagem de conceitos matemáticos e computacionais. Além disso sua sintaxe é comum a muitas linguagens de programação.

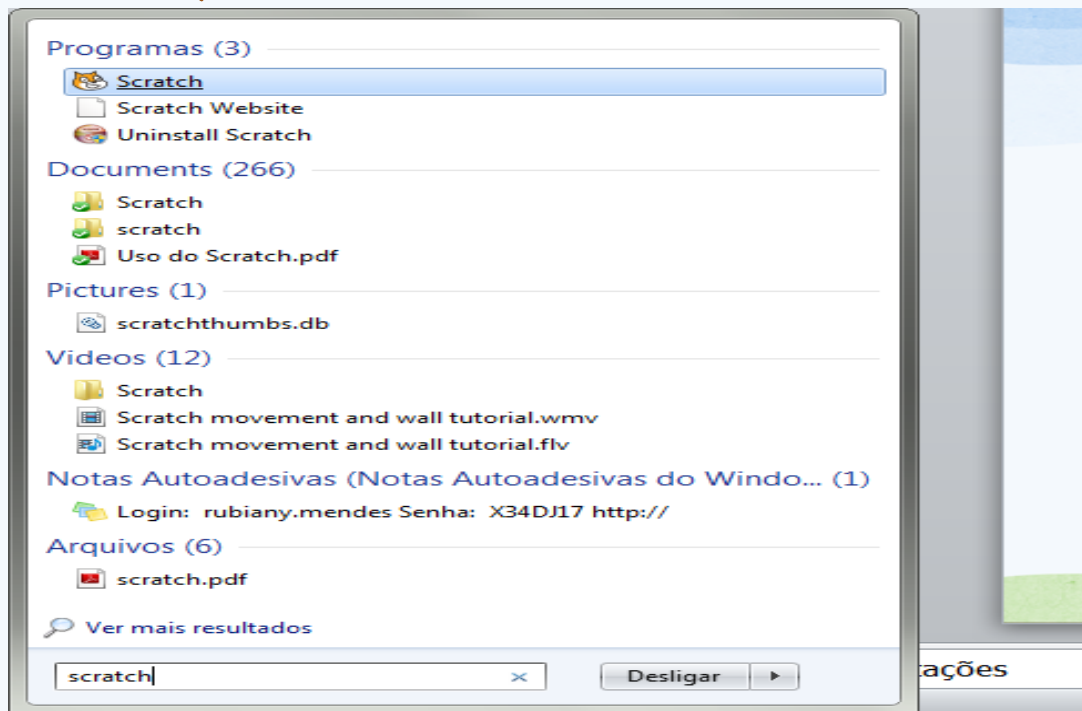
Instalando a Ferramenta

Para a instalação do Scratch 1.4, é preciso fazer o download:

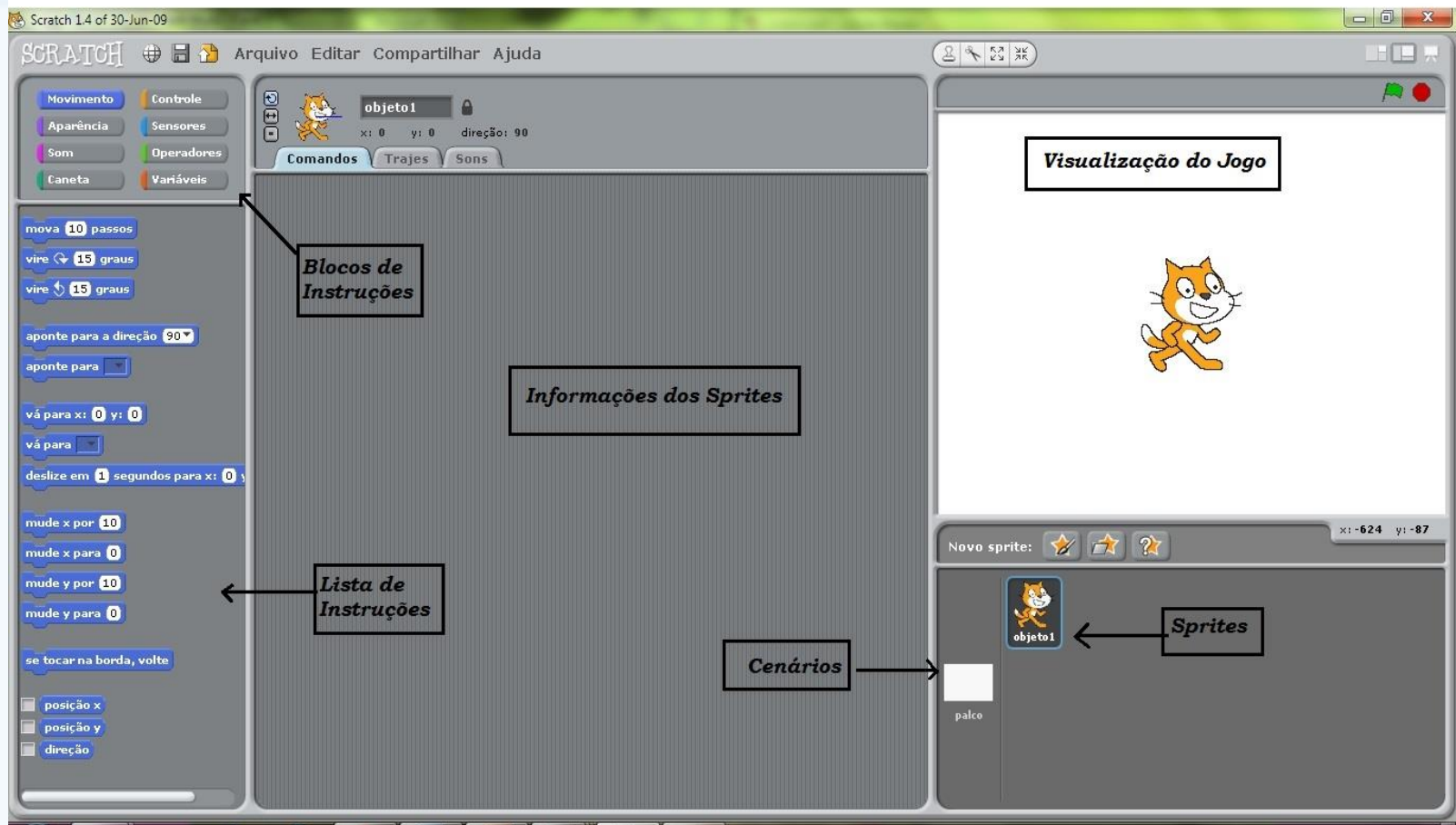
http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Explorando a Ferramenta

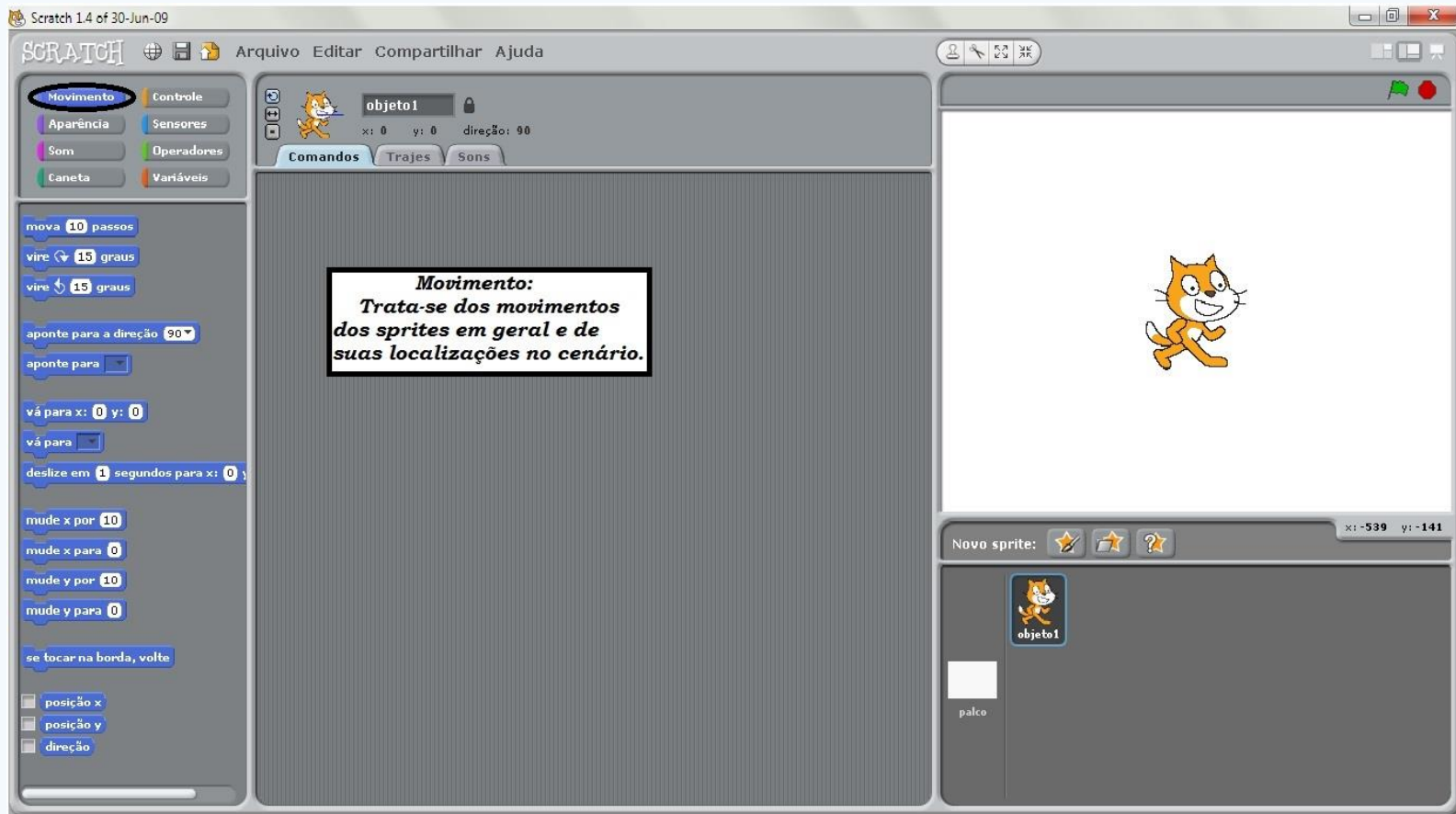
Após a instalação, abra o menu iniciar e procure pelo Scratch.



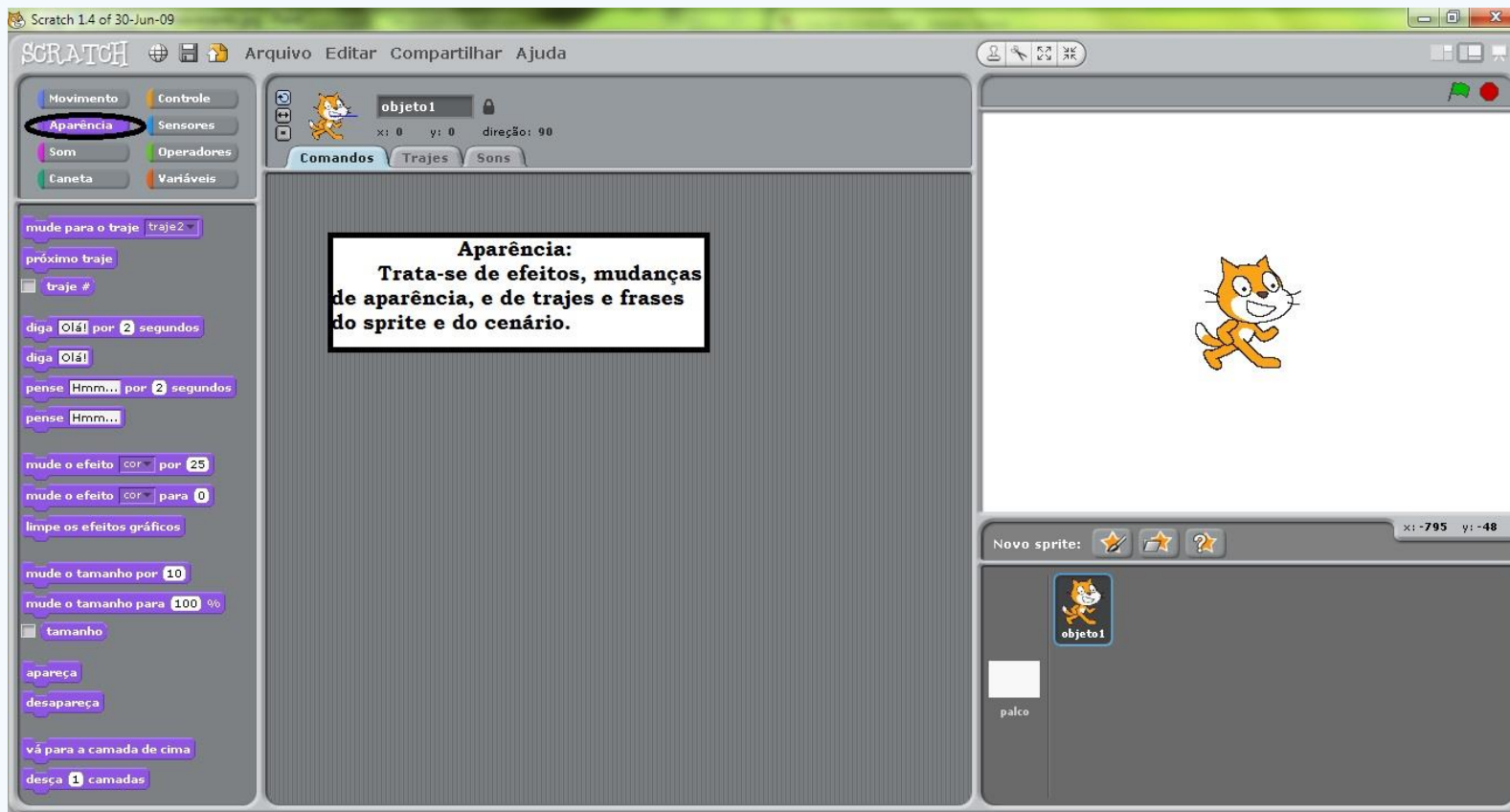
Interface



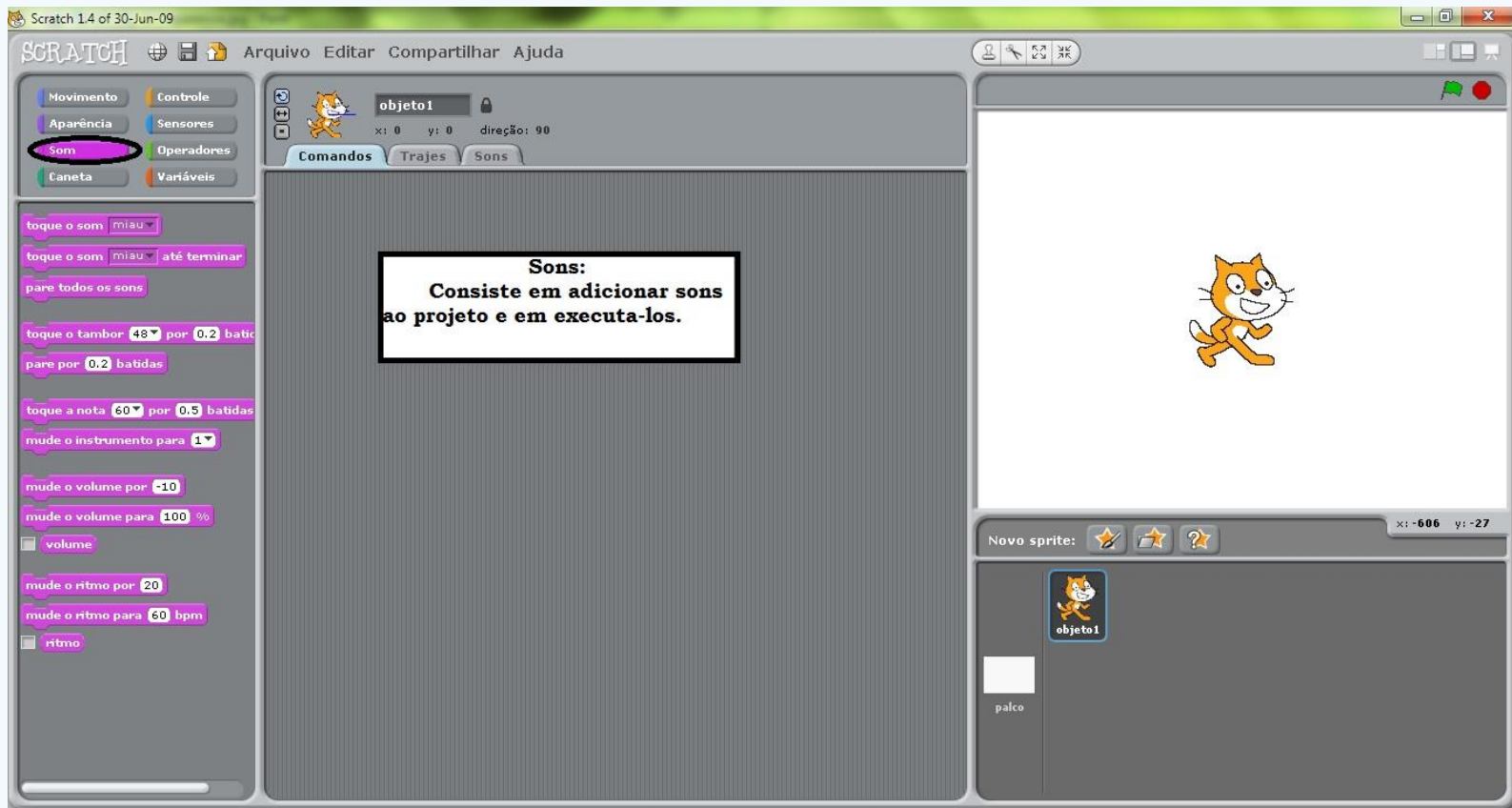
Comandos & Funções



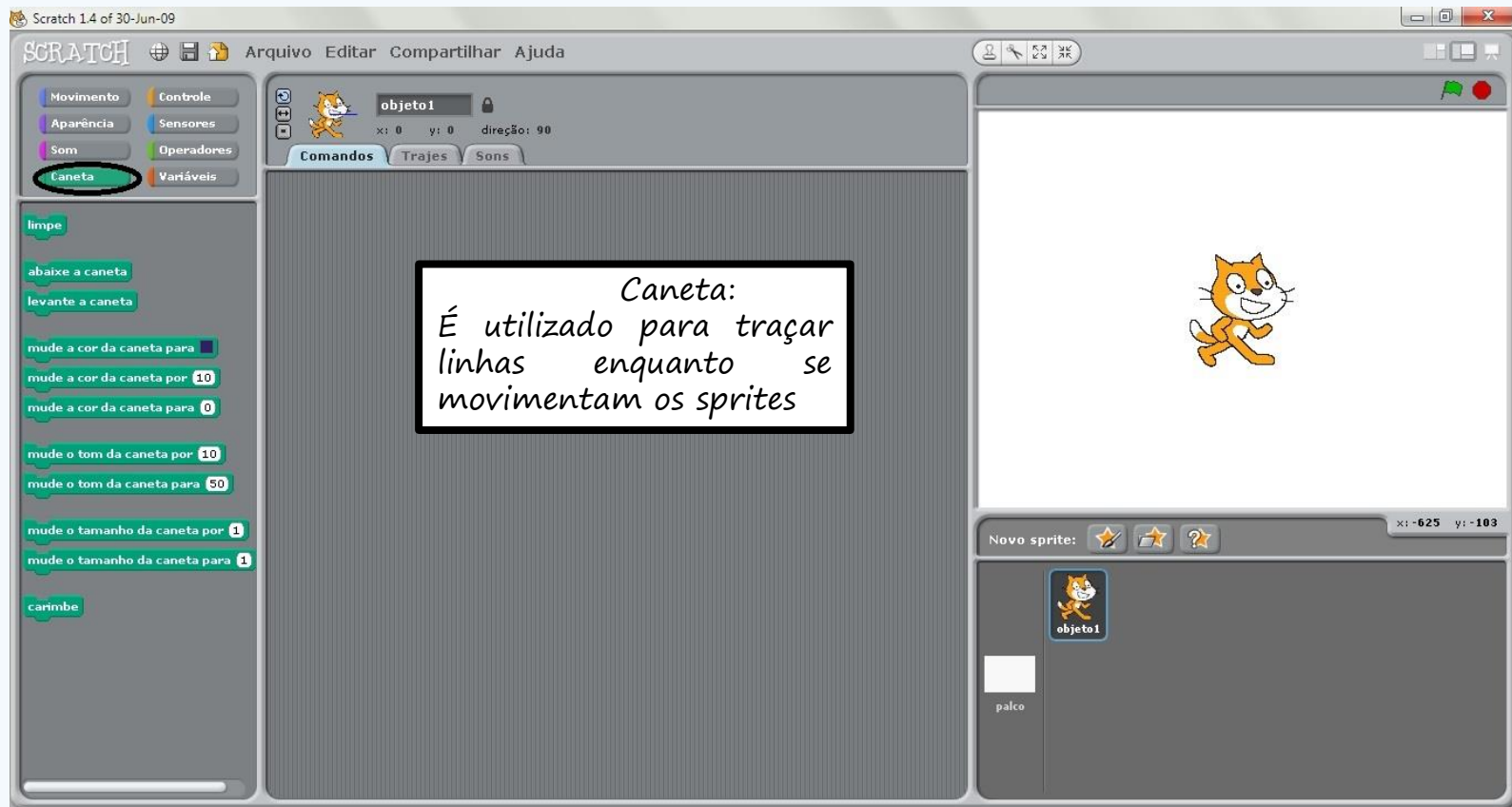
Comandos & Funções



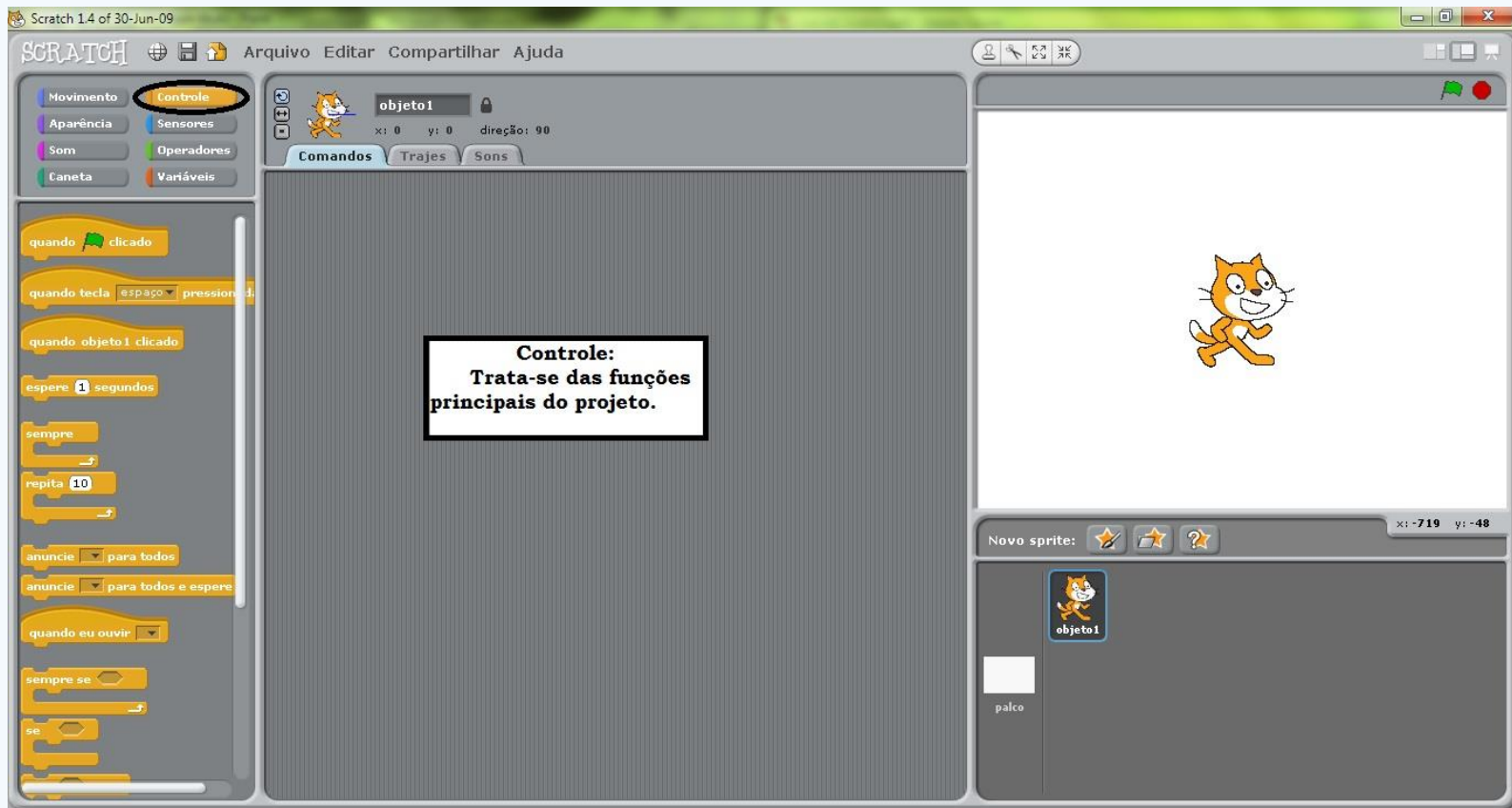
Comandos & Funções



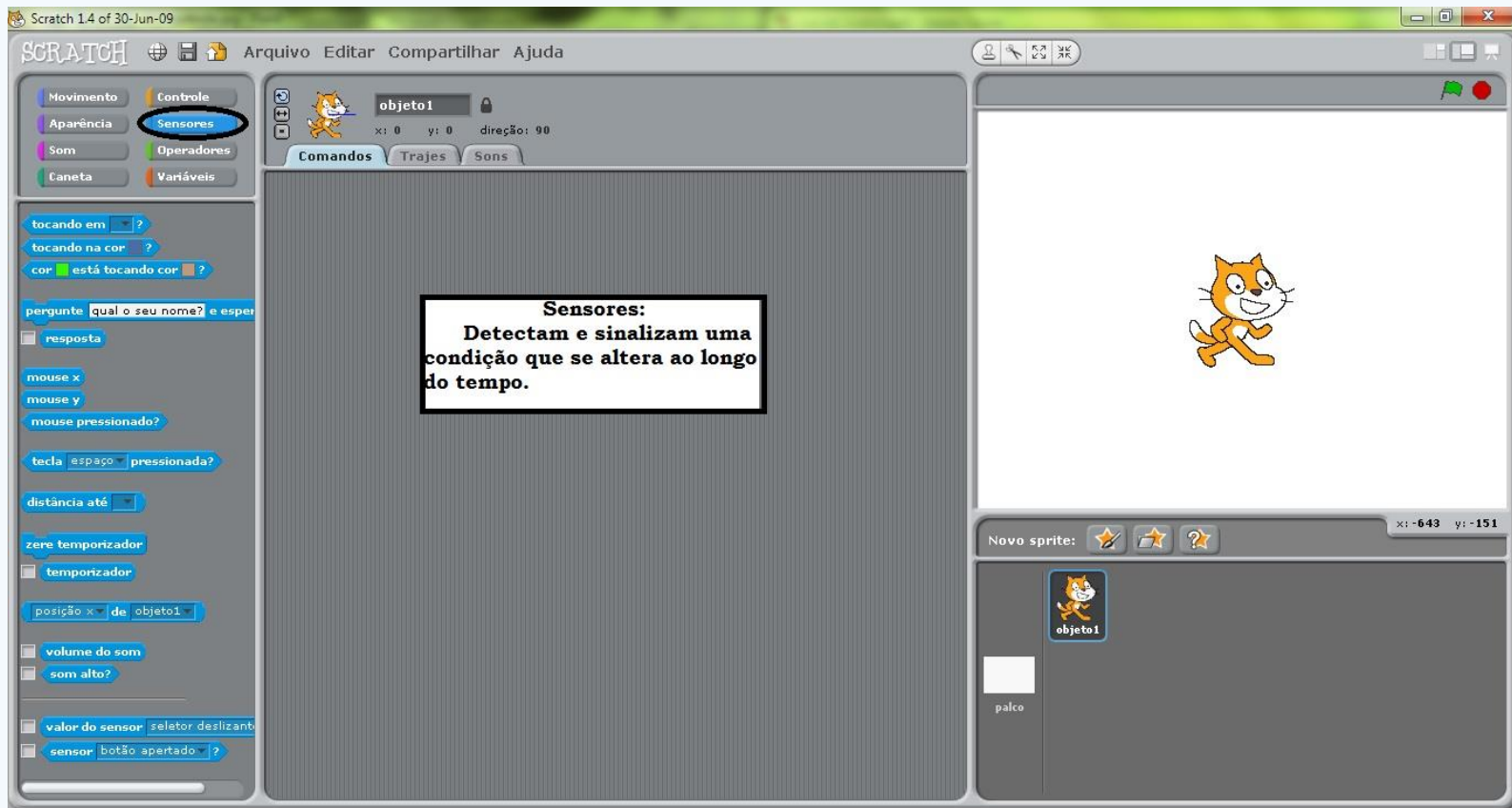
Comandos & Funções



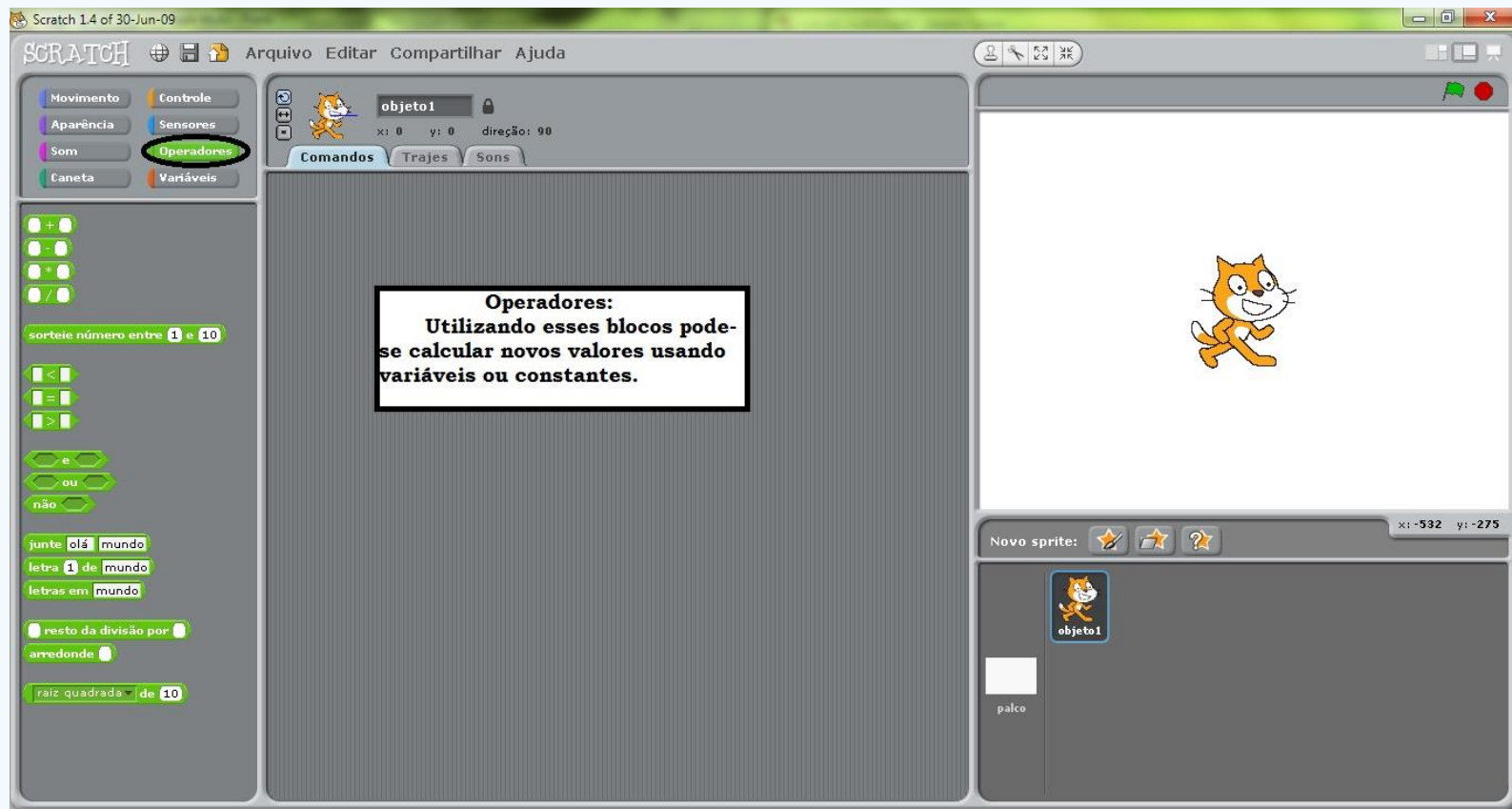
Comandos & Funções



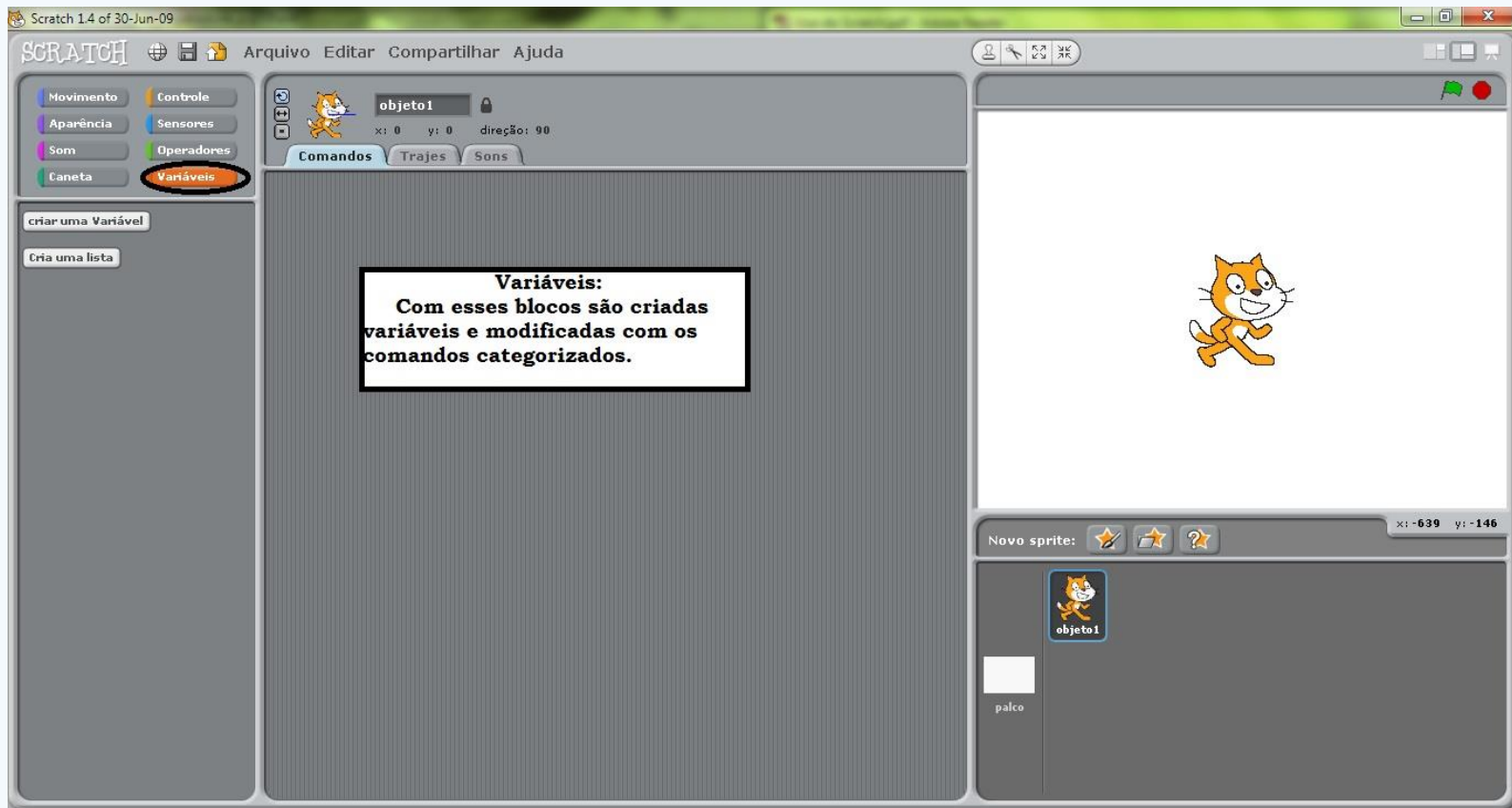
Comandos & Funções



Comandos & Funções



Comandos & Funções



Vamos Praticar


Tarefa:

Fazer um projeto, onde o Sprite vai se movimentar dentro do palco e quando ele tocar na borda ele volta.

Vamos Praticar

1º Passo: Selecione a opção Controle.

2º Passo: Arraste o bloco  para a área onde ficam as informações dos Sprites.

3º Passo: Selecione o bloco  e arraste para a área de informações, encaixando-o abaixo do comando já existente nela.

4º Passo: Selecione a opção Movimento.

5º Passo: Arraste o bloco  encaixando-o dentro do bloco especificado acima e altere o valor para 5.

Vamos Praticar

Cont.

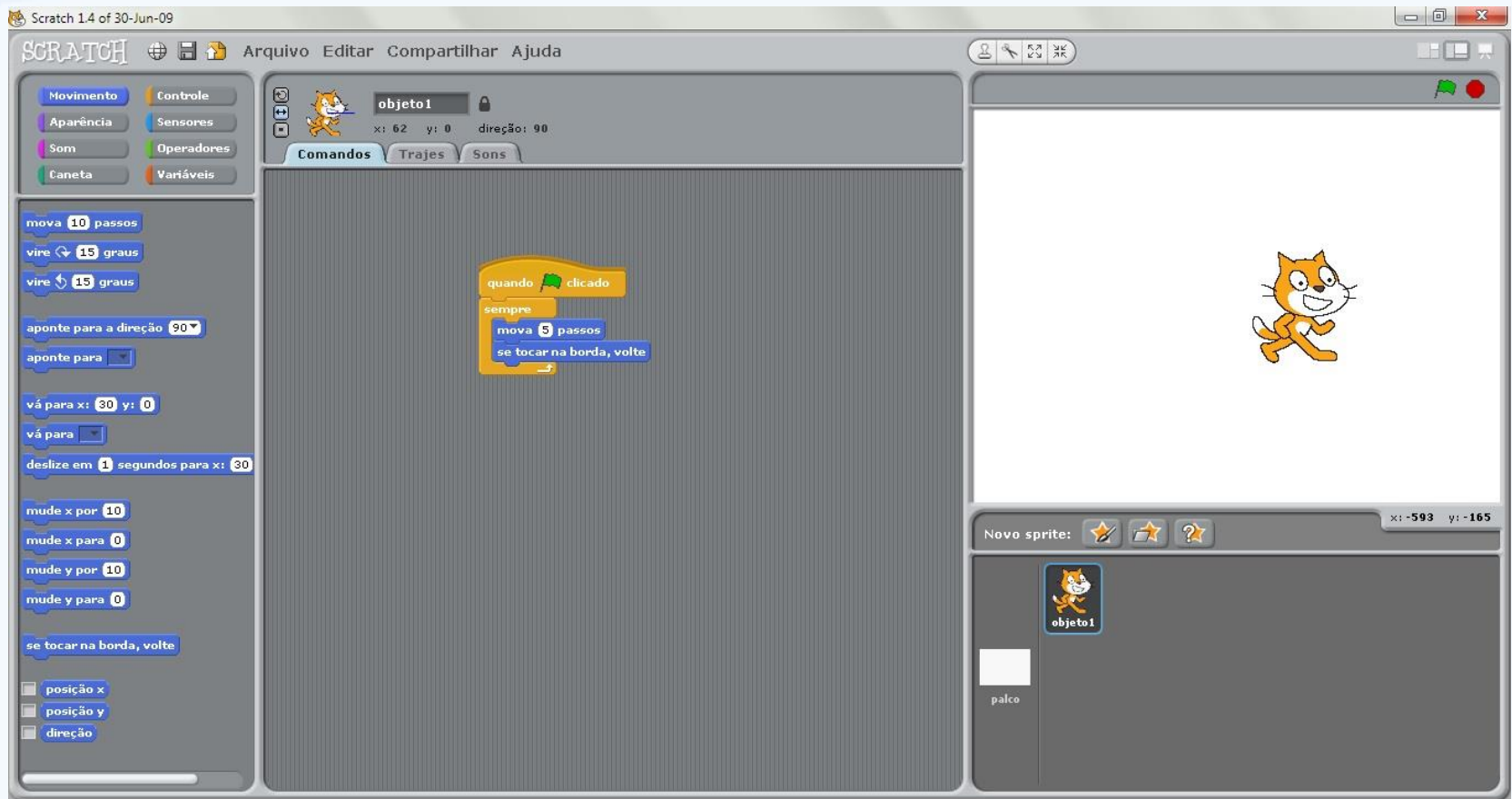
6º Passo: Encaixe também o bloco abaixo do comando anterior.



7º Passo: Pressione



Deve ficar desta forma



Parabéns! Você criou seu primeiro projeto!

