

Bailarina

As nossas personagens serão a *Ballerina* e o *Champ99*.

A bailarina aparecerá primeiro, dizendo que gosta muito de dançar. A seguir, irá para o palco e dança. Só depois, aparece o seu amigo *Champ99* que diz que também gosta de dançar e vai para o palco fazer uma demonstração.

INSTRUÇÕES

1. Vamos começar por remover o *Gato Scratch* e depois vamos à biblioteca de atores e escolhemos os atores;
2. Vamos, agora, juntar a *Ballerina* à nossa história;
3. Vamos, também, definir o Cenário onde decorre a nossa história;
4. Agora que temos a primeira personagem, vamos escolher o cenário, “Spotlight” vamos começar a programar. A primeira coisa a fazer é definir que a bailarina começa sempre no mesmo lugar. Para isso, começa por arrastar a bailarina para o lugar onde deve estar no início da história, parte inferior direita do palco (x:150;y:-95). Cada personagem pode ter mais do que um traje. Repare nos trajes que a bailarina pode assumir, opção traje nos separadores;
5. Agora, a nossa bailarina vai apresentar-se dizendo: “Olá, eu sou a bailarina Joana e gosto muito de dançar!”;
6. Depois, a bailarina desloca-se para o estrado. Para tal, comece por posicionar a bailarina no estrado;
7. Teste o teu programa, fazendo clique na bandeira verde;
8. Antes de dar as instruções à bailarina para começar a dançar, vamos colocar uma música a tocar;
9. Vamos buscar o som “dance around”, à biblioteca de sons;
10. Agora, vamos dar instruções à bailarina para que troque de traje várias vezes, para parecer que dança, repetindo 60 vezes e com um atraso de 0.2 segundos. Depois desta voltar a dançar deverá ir para a sua posição inicial;
11. Vamos agora buscar a segunda personagem, o *Champ99*, coloca-o nas coordenadas (x:110;y:-3) e reduz um pouco o seu tamanho, alterando de 100 para 50;
12. O ator *Champ99* deverá só aparecer 10 segundos depois da bailarina, quando esta já está a dançar e com o traje “champ99-b”;
12. O resto da história só acontecerá quando a bailarina acabar de dançar. Vamos definir que se trata já da “cena 2” da nossa história. Quando a bailarina acabar de dançar, vai “difundir a mensagem” “cena2” para que as restantes personagens saibam que chegamos à cena 2;
13. Para programar o *Champ99* a dançar, este deverá delizar para o estrado r repetindo 21 vezes e com delay de 0.2 segundos passando de traje parecendo que está a dançar. Tendo o cuidado de ir primeiro buscar a música “hip hop” à biblioteca;
14. Para finalizar, vamos buscar um novo cenário, por exemplo o “Rays”, e escrever, sobre ele, a palavra FIM. Depois, usa o bloco “Muda de Cenário”, na programação do *Champ99*, mas antes move-o para junto da bailarina;

+Desafios

1. Cria outra história com duas ou mais personagens à sua escolha.