

Aula 2

Ensinando o computador

► Unidade

Lógica de programação: exploração criativa – Parte 1

Hora do desafio!

Para este desafio, exploraremos os blocos de aparência e de controle, além de criar diálogos para nossas personagens.

Para isso, crie um código que faça o seguinte:

1. Quando a personagem trocar de fantasia, ela deve dizer uma ou mais frases sobre suas características. Por exemplo: o Morcego pode dizer “Eu posso voar!”.
2. A fala da personagem deve acontecer alguns segundos após ela aparecer.

Dicas

- Cuidado com o tempo entre a troca de fantasia e o momento em que a personagem diz sua característica.
- Os blocos responsáveis por fazer a personagem dizer algo estão na seção Aparência.

Bons estudos e bom desafio!

Sugestão de solução

Neste desafio, a personagem precisa dizer algo antes da troca de fantasia. Assim, a fala aparecerá entre a troca de fantasias. O bloco **diga** será o responsável por exibir a mensagem na tela.

Confira um código possível a seguir:



