

Aula 3

Reconhecendo padrões

► Unidade

Lógica de programação: exploração criativa

Questão 1 – Selecionando produtos

Maria está criando um algoritmo para selecionar produtos no supermercado. Ela deseja que, assim que o programa iniciar, cinco produtos diferentes sejam mostrados em sequência. De acordo com esse cenário, identifique qual alternativa mais se aproxima do comportamento desejado:



Questão 2 – Repetindo ações

Durante a aula, você aprendeu sobre o bloco **repita**. Sendo assim, podemos considerar que esse bloco:

- a) É responsável por encerrar o jogo, parando todos os scripts.
- b) Permite que um conjunto de blocos de código seja executado várias vezes.
- c) É utilizado somente para criar sons em um projeto.
- d) É utilizado para trocar a fantasia dos atores no jogo.

Questão 3 – Trocando de roupa com estilo!

Júlia está programando seu jogo para que a personagem mude de fantasia repetidamente, criando uma animação de troca de roupas. Para isso, ela deve usar uma sequência de blocos que fará a personagem alterar a aparência a cada vez que a animação for repetida.

Ordene **todos os blocos** de modo que eles representem a sequência correta das ações que Júlia deve seguir:

espera 1 segundo

quando a tecla de espaço for pressionada

mudar para a próxima fantasia

repita 10 vezes

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:
