

# Aula 1

## Iniciando a exploração

### ► Unidade

#### Lógica de programação: exploração criativa – Parte 1

---

## Hora do desafio!

Para o desafio desta aula, siga as instruções a seguir:

1. Crie uma nova personagem chamada Borbourso – uma mistura de borboleta com urso.
2. Use a ferramenta de *Seleção* para ajustar as dimensões de cada parte da personagem, afinal, um urso e uma borboleta têm tamanhos diferentes.
3. Utilize a ferramenta *Conta-gotas* para misturar as cores da nova fantasia.
4. Por fim, crie um nome para esta nova fantasia.

**Bons estudos e bom desafio!**

### Sugestão de solução

Espera-se que o estudante:

- procure as fantasias de urso e borboleta no StartLab;
- duplique a fantasia do urso clicando com o botão esquerdo do mouse e selecionando "Duplicar";
- adicione antenas e asas de borboleta ao urso;
- ajuste as dimensões das antenas e asas utilizando a ferramenta *Seleção*;
- altere as cores da nova fantasia usando as ferramentas *Conta-gotas* e *Balde*;
- renomeie as fantasias: a nova deve ser chamada "Borbourso", e as demais devem ter o nome dos respectivos animais.

Resultado esperado:



