

## Aula 2

# Correr ou deslizar?

### ► Unidade

#### Lógica de programação: jogos, arte e criatividade - Parte 1

---

### Questão 1 – Equilíbrio na bicicleta

Maria está criando uma simulação de andar de bicicleta. O objetivo é que a personagem mantenha o equilíbrio enquanto pedala, mas, se perder o equilíbrio, ela deve usar um dos pés para se apoiar e parar de pedalar.

De acordo com o cenário acima, identifique o algoritmo que Maria deve usar para garantir que a personagem realize a ação corretamente.

- a) Maria pode usar o bloco **se tocando em [chão] então** para verificar se a personagem está usando o pé como apoio. Dentro desse bloco, ela pode usar o bloco **pare todos**, fazendo a personagem parar de pedalar.
- b) Maria pode usar o bloco **se [tocando na cor] então** para verificar se a personagem está tocando em uma cor que representa o chão. Dentro desse bloco, ela pode usar o bloco **mova 10 passos** para fazer a personagem parar de pedalar.
- c) Maria pode usar o bloco **se tocando em [chão] então** para verificar se a personagem está usando o pé como apoio. Dentro desse bloco, ela pode usar o bloco **aponte para [ponteiro do mouse]** para fazer a personagem parar de pedalar.
- d) Maria pode usar o bloco **se [tocando na cor] então** para verificar se a personagem está tocando em uma cor que representa o chão. Dentro desse bloco, ela pode usar o bloco **vá para x:0 y:0** para fazer a personagem parar de pedalar.

## Questão 2 – Blocos de movimento

A seguir, temos duas colunas. Observe com atenção e relacione os blocos com as situações descritas:

### Coluna A:

- (1) **deslize** por [ ] **segs** até [ ]
- (2) **aponte** para [ ]
- (3) **mova** [ ] **passos**

### Coluna B:

- (A) É como virar seu corpo para olhar na direção de um amigo na sala.
- (B) É como andar em linha reta uma quantidade exata de passos.
- (C) É como andar de bicicleta até a casa de um colega, levando um tempo exato para chegar lá.

Escolha a alternativa que melhor representa a relação entre as colunas A e B:

- a)** 1-C, 2-B, 3-A
- b)** 1-A, 2-B, 3-C
- c)** 1-B, 2-C, 3-A
- d)** 1-C, 2-A, 3-B

## Questão 3 – Caça ao tesouro

Gabriel está desenvolvendo um jogo de caça ao tesouro e deseja adicionar um critério de parada quando o ator principal encontrar o tesouro. Com base no cenário descrito, identifique qual das alternativas abaixo descreve corretamente o momento em que o critério de parada deve ser ativado:

- a)** Quando o ator principal se aproxima do tesouro, mas ainda está a uma certa distância.
- b)** Quando o ator principal coleta todas as pistas espalhadas pelo mapa, independentemente de encontrar o tesouro.
- c)** Quando o ator principal toca o tesouro, marcando o fim do jogo.
- d)** Quando o jogador inicia a partida e começa a busca pelo tesouro.

