

Aula 1

Pega-pega

► Unidade

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

Questão 1 – Identificando comandos

Leia o texto abaixo e identifique os comandos que estão faltando:

No jogo de pega-pega, o bloco _____ é o responsável por dar início à brincadeira. Em seguida, o bloco _____ orienta o jogador que vai “pegar” até o alvo que está tentando escapar.

Como é natural que a pessoa fugindo não se move apenas uma vez, utilizamos o bloco _____ para criar uma repetição nesse comando, permitindo que o jogo continue de forma dinâmica e divertida.

Agora, preencha as lacunas vazias ordenando **todos os blocos** abaixo:

vá para [posição do mouse]

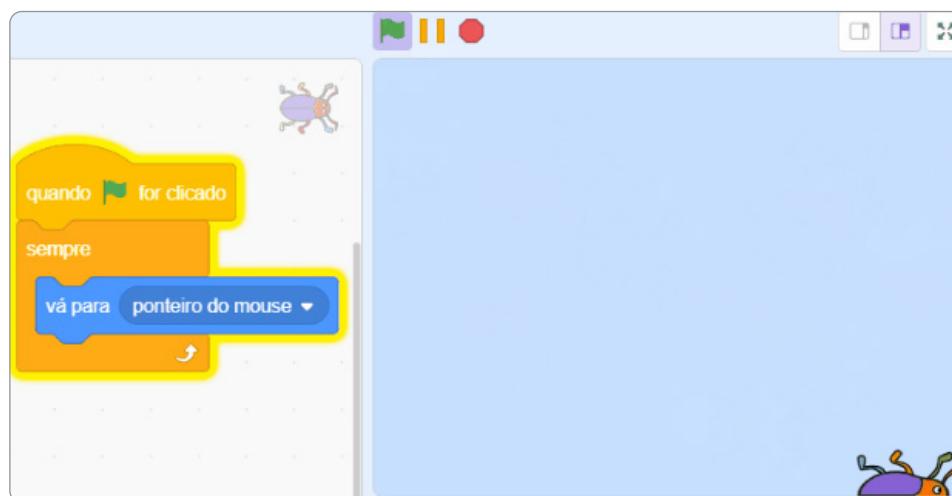
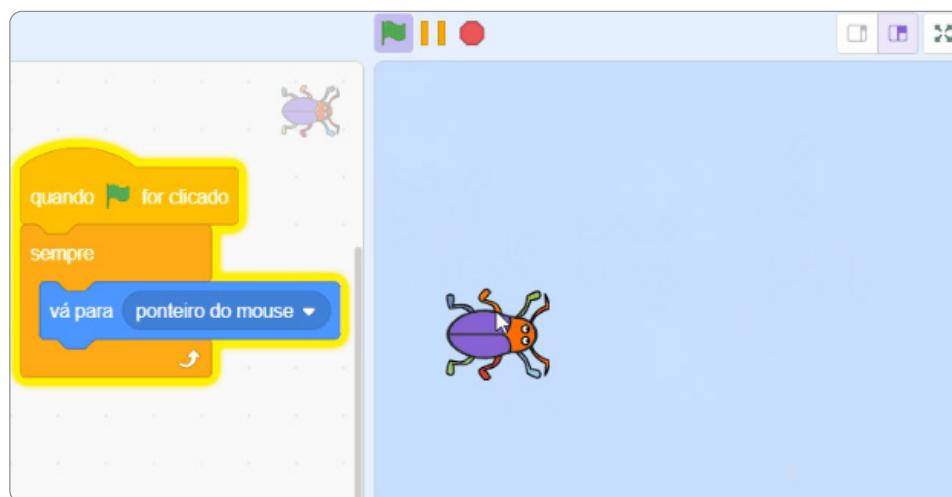
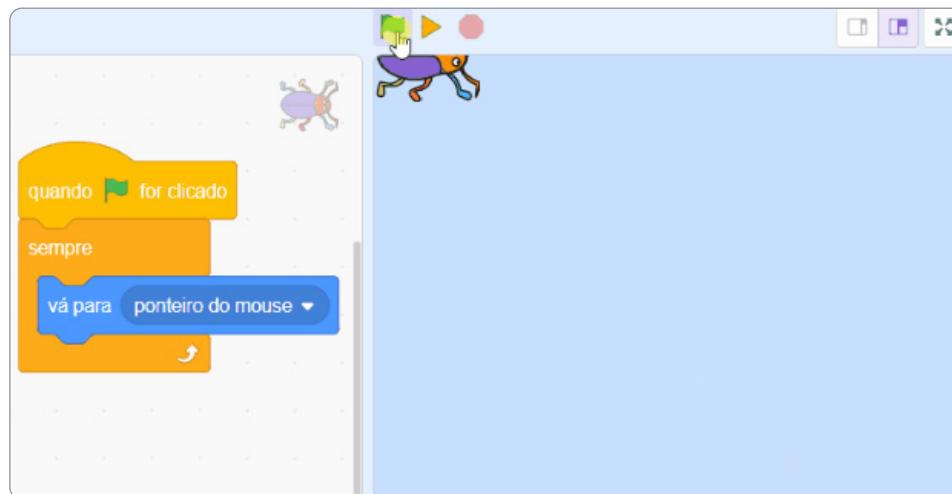
sempre

quando bandeira verde for clicado

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

Questão 2 – Bloco sempre

Observe a sequência de imagens do algoritmo e o jogo a seguir:



Agora, assinale a alternativa que descreve o que aconteceria se o bloco **sempre** fosse retirado do código, deixando apenas os blocos: **quando bandeira verde for clicado** e **vá para [ponteiro do mouse]**.

- a) O ator se moveria para a posição do mouse continuamente, como no algoritmo atual.
- b) O ator se moveria para a posição do mouse apenas uma vez, quando a bandeira verde fosse clicada, e depois ficaria parado.
- c) O ator se moveria para a posição do mouse apenas uma vez, quando a bandeira verde fosse clicada, e depois se moveria para uma posição aleatória na tela.
- d) O ator se moveria para uma posição aleatória na tela, independentemente da posição do mouse.

Questão 3 – Seguindo o guia do zoológico

Ana está desenvolvendo um projeto de visita ao zoológico. Ela quer que a personagem siga o guia, que se move pelo cenário. Identifique e selecione a alternativa correta para programar a personagem para seguir o guia, usando o cursor do mouse.

- a) Ana pode usar o bloco **quando bandeira verde for clicado** para iniciar o código, o bloco **sempre** para criar um loop contínuo e o bloco **vá para [ponteiro do mouse]** para fazer a personagem seguir o cursor do mouse.
- b) Ana pode usar o bloco **quando bandeira verde for clicado** para iniciar o código, o bloco **repita até** para criar um loop contínuo e o bloco **vá para [ponteiro do mouse]** para fazer a personagem seguir o cursor do mouse.
- c) Ana pode usar o bloco **quando bandeira verde for clicado** para iniciar o código, o bloco **sempre** para criar um loop contínuo e o bloco **deslize 1 seg para [ponteiro do mouse]** para fazer a personagem seguir o cursor do mouse.
- d) Ana pode usar o bloco **quando bandeira verde for clicado** para iniciar o código, o bloco **sempre** para criar um loop contínuo e o bloco **mude x por 10** para fazer a personagem seguir o cursor do mouse.