



Habilidades trabalhadas nesta aula:

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.




Aula 4

Explorando cenários

► **Unidade**

**Lógica de programação:
exploração criativa**

O que vamos aprender?

-  Diferenciar atores e cenários no StartLab.
-  Modificar cenários no StartLab.
-  Comparar e diferenciar ferramentas de edição de imagens.



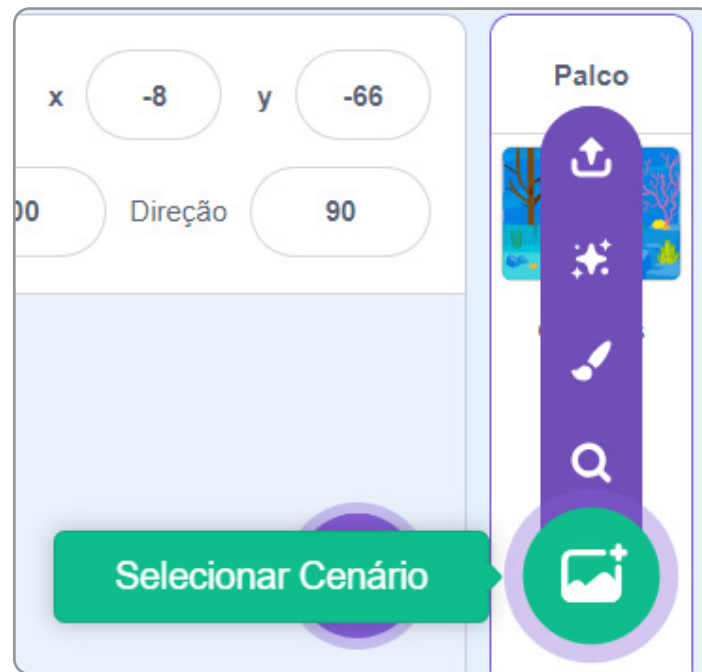
Cenários

Na aula anterior, aprendemos como melhorar nosso código usando o bloco de repetição. Nesta aula, o foco será no visual do projeto. Aprenderemos a trabalhar com cenários e a aplicar técnicas para montar ambientes divertidos, tornando nosso projeto ainda mais interessante!

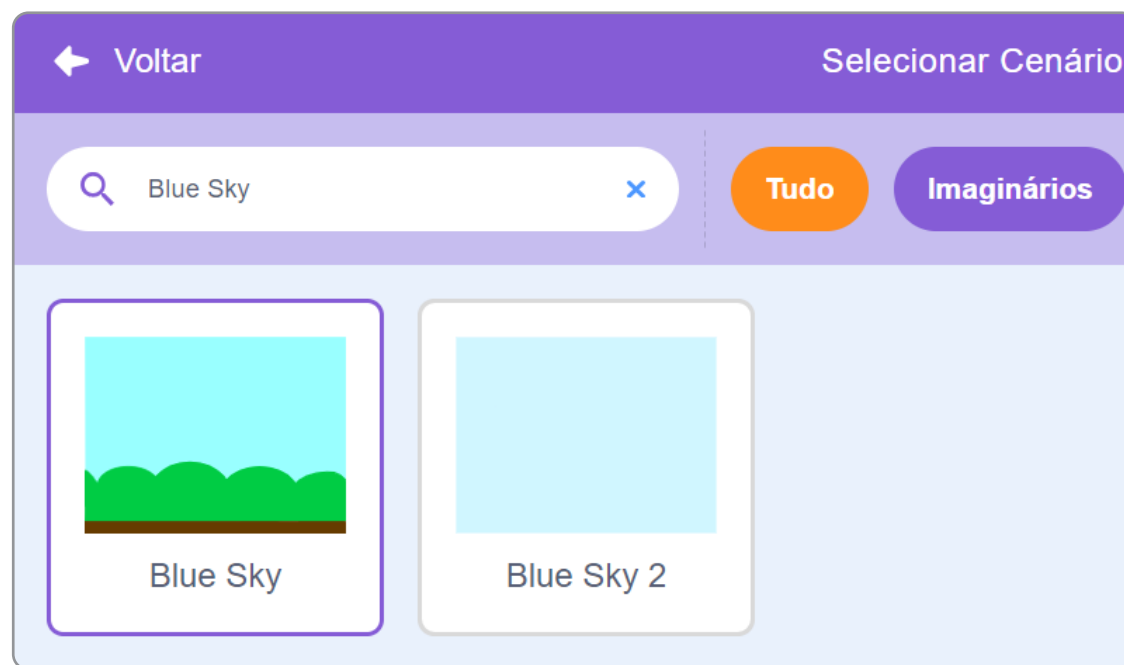


Para iniciar a aula, sugere-se que o professor converse com a turma sobre imaginação. Nas aulas anteriores, criamos personagens. Desta vez, imaginaremos mundos onde essas personagens existiriam e, claro, criá-los também. Vamos lembrar que, na imaginação e na criação de histórias, não há limites. Nem tudo precisa fazer sentido. Podemos criar caranguejos voadores e peixes com pernas e cauda, como fizemos. Da mesma forma, criaremos cenários inovadores e divertidos para eles.

Após acessarmos o projeto na plataforma da Alura Start, testaremos novamente clicando na bandeira verde. Observaremos que as fantasias estão mudando de acordo com o tempo e com a quantidade de vezes que escolhemos. Agora, consideraremos um novo elemento para o projeto: o cenário. Criaremos um cenário personalizado! Para isso, clicaremos no botão *Selecionar Cenário*, no canto inferior direito da tela. Observe:



Ao clicarmos nesse botão, uma nova tela se abrirá; nela, veremos diversas opções de cenários. Como utilizaremos o cenário *Blue Sky*, podemos digitar esse nome diretamente no campo de busca, na parte superior esquerda da tela. Observe:



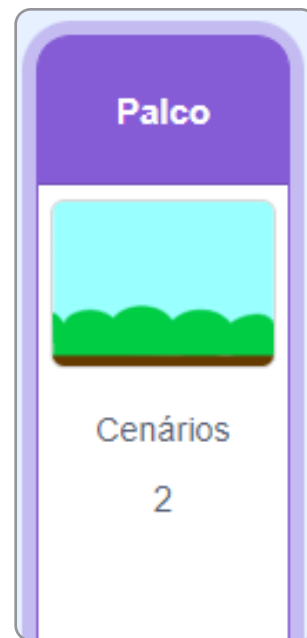
Como veremos, aparecem duas opções. Escolheremos a primeira.

Ao clicarmos sobre o cenário escolhido, ele aparecerá imediatamente como plano de fundo no palco. Observe:



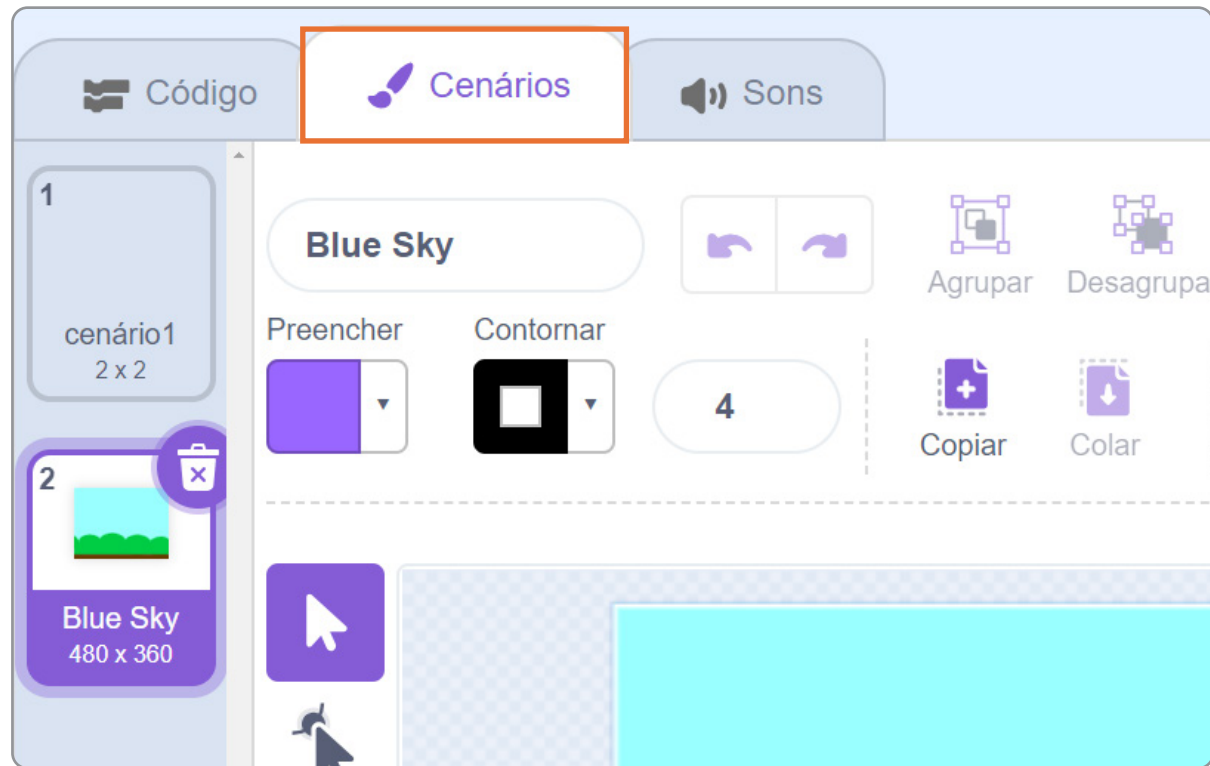
Nosso próximo passo será criar novos cenários, adicionando elementos ou trocando suas cores, assim como fizemos com as estilizações de nossas personagens.

Para isso, clique com o botão esquerdo do mouse em *Palco*, localizado no canto inferior direito da tela.



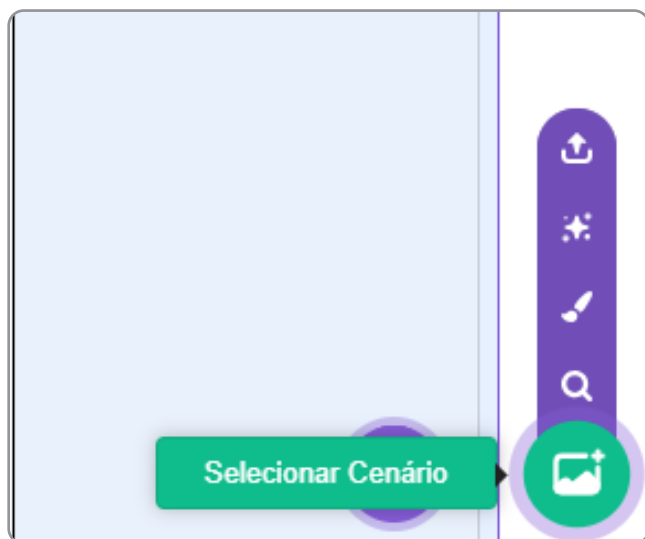
Ao mudar para o *Palco* veremos algumas mudanças; primeira: os blocos de programação sumiram. Segunda: as opções de blocos para programação diminuíram, pois o que podemos fazer com personagens e cenários é diferente.

Terceira mudança: agora, no lugar da aba Fantasia, temos a aba *Cenários*. Aqui, encontraremos todos os cenários que já foram ou serão adicionados. Observe:

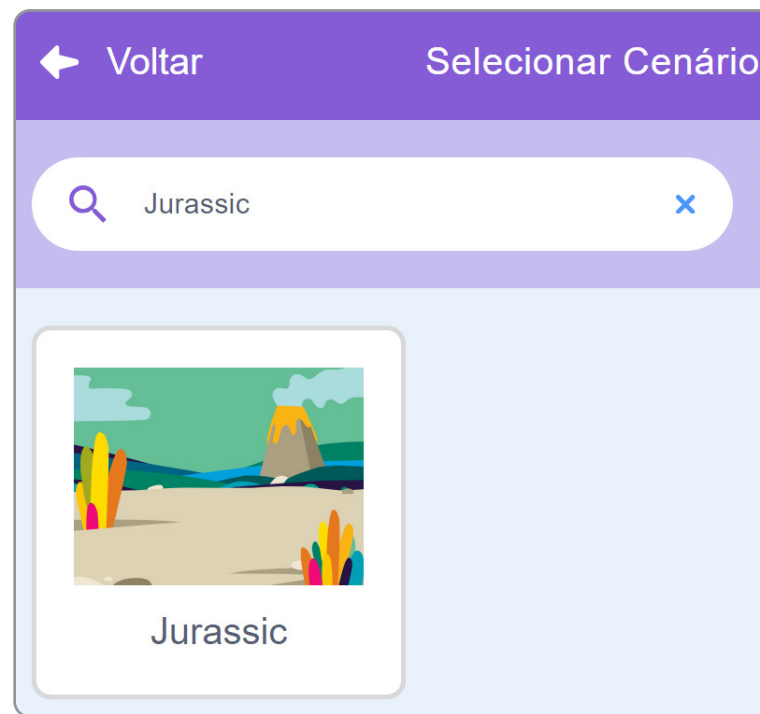


Podemos clicar na personagem, abaixo do cenário do projeto, para ver os blocos de programação aparecerem e clicar novamente em *Palco*. Isso ajudará a entender como cada elemento do projeto (atores e cenários) pode ser configurado e programado de forma independente. Pode-se notar um contorno roxo no elemento que estiver selecionado.

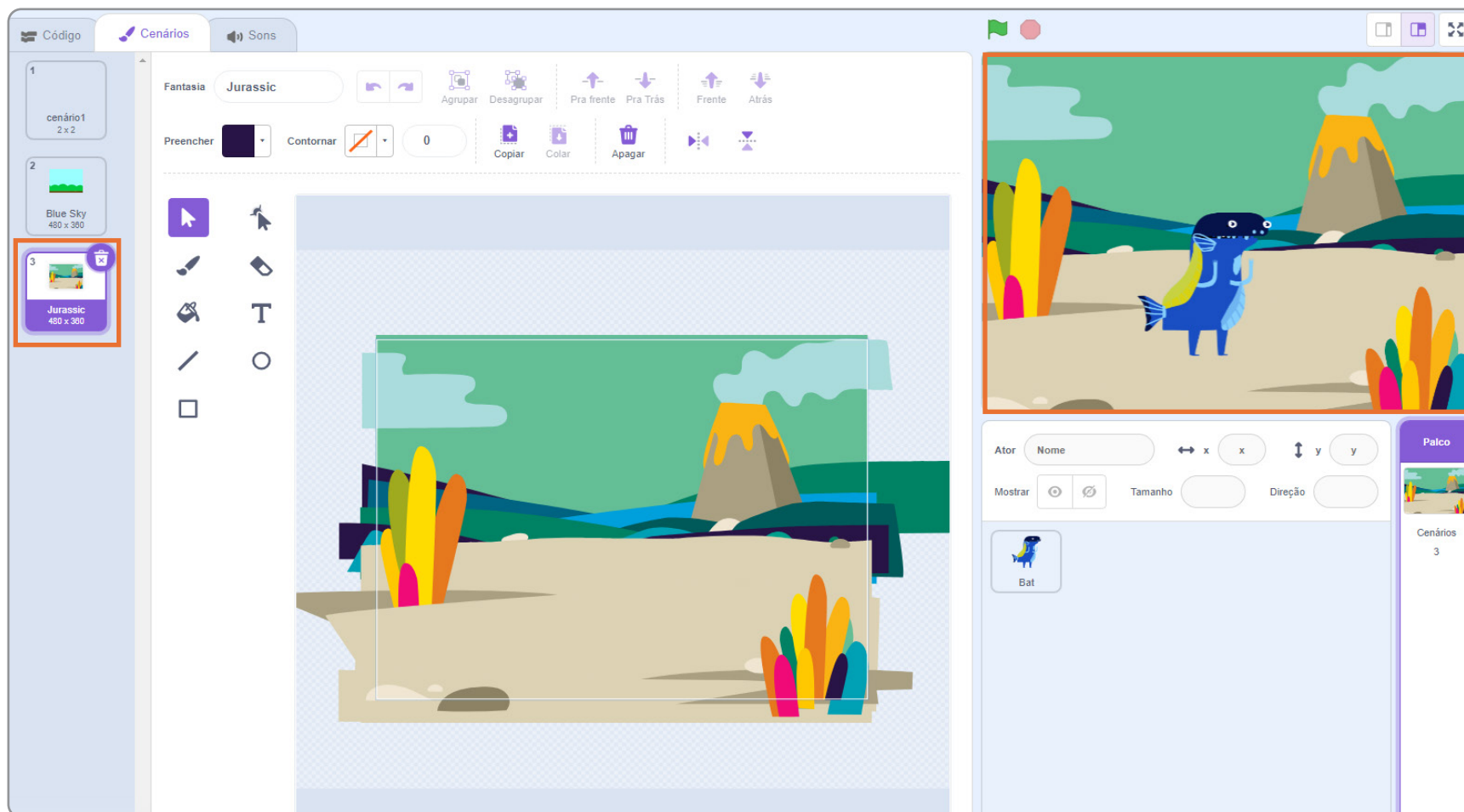
Agora, adicionaremos novos cenários ao projeto! Para isso, clicaremos no botão *Selecionar Cenário* na parte inferior esquerda da tela. Observe:



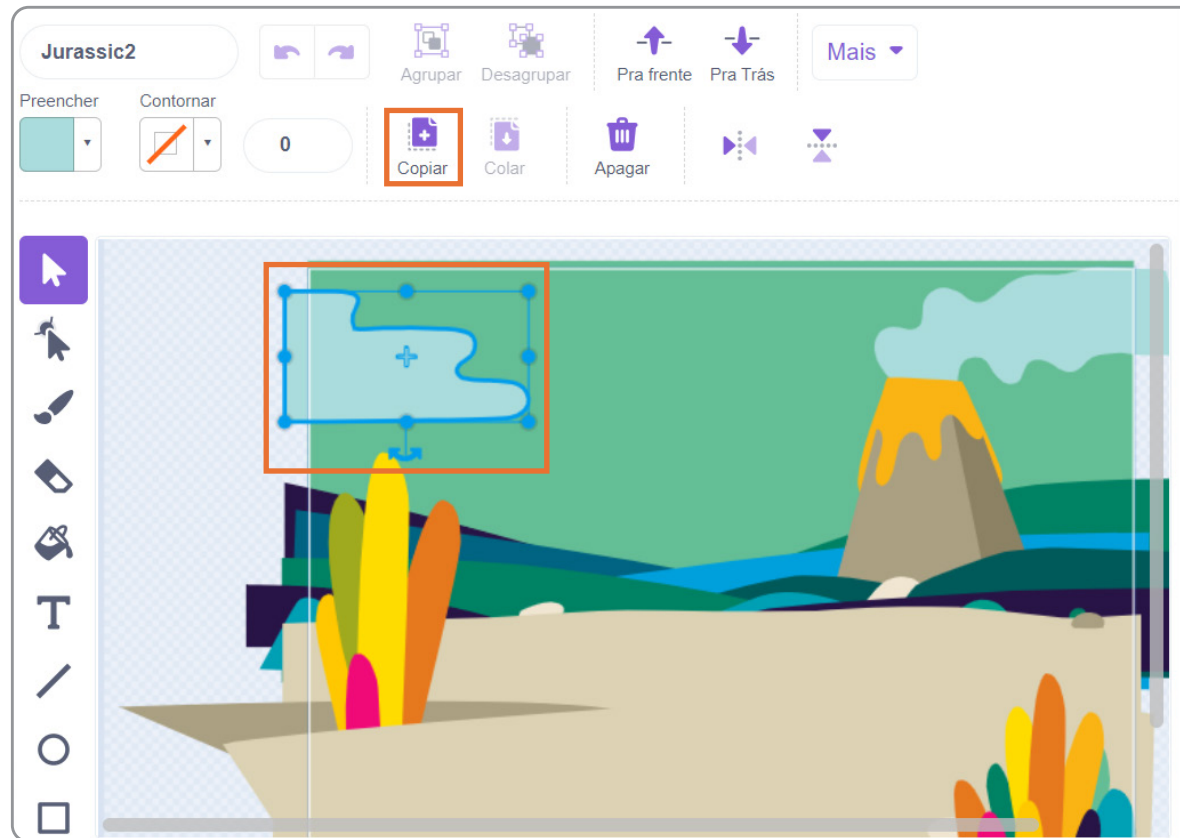
Posteriormente, na tela de mesmo nome que se abrirá, digitaremos no campo de busca o nome do cenário que utilizaremos, nesse caso, *Jurassic*. Observe:



Agora, ao clicarmos sobre ele, imediatamente ele será adicionado à lista de cenários (no canto esquerdo da tela) e ao palco (canto superior direito da tela). Observe:

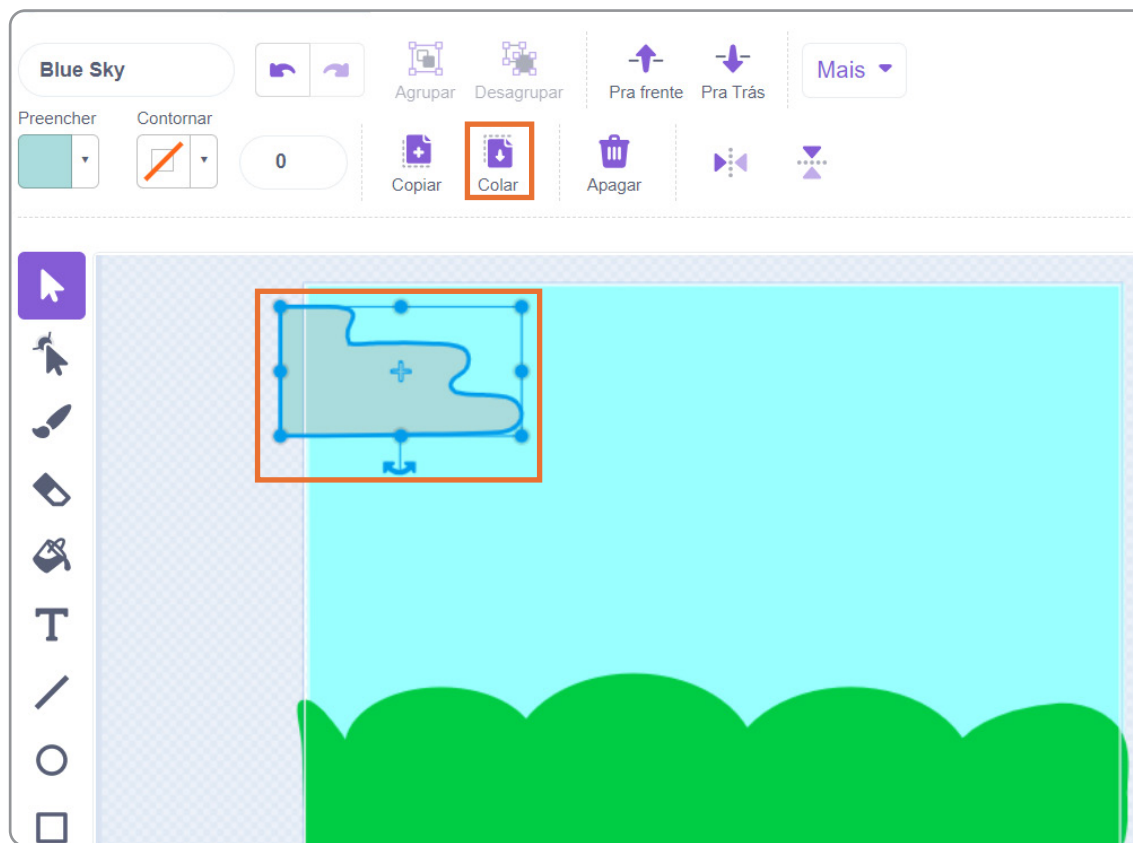


Agora, da mesma forma que misturamos os atores, estilizaremos os cenários. Para isso, selecionaremos uma parte do cenário clicando com o botão esquerdo do mouse sobre a nuvem e, em seguida, selecionaremos a opção *Copiar* na barra de ferramentas acima da imagem. Observe:



! Para que a opção *Copiar* esteja disponível, é necessário que a ferramenta *Selecionar* (setinha roxa) esteja selecionada. Após clicar em *Copiar*, a opção *Colar* também ficará disponível.

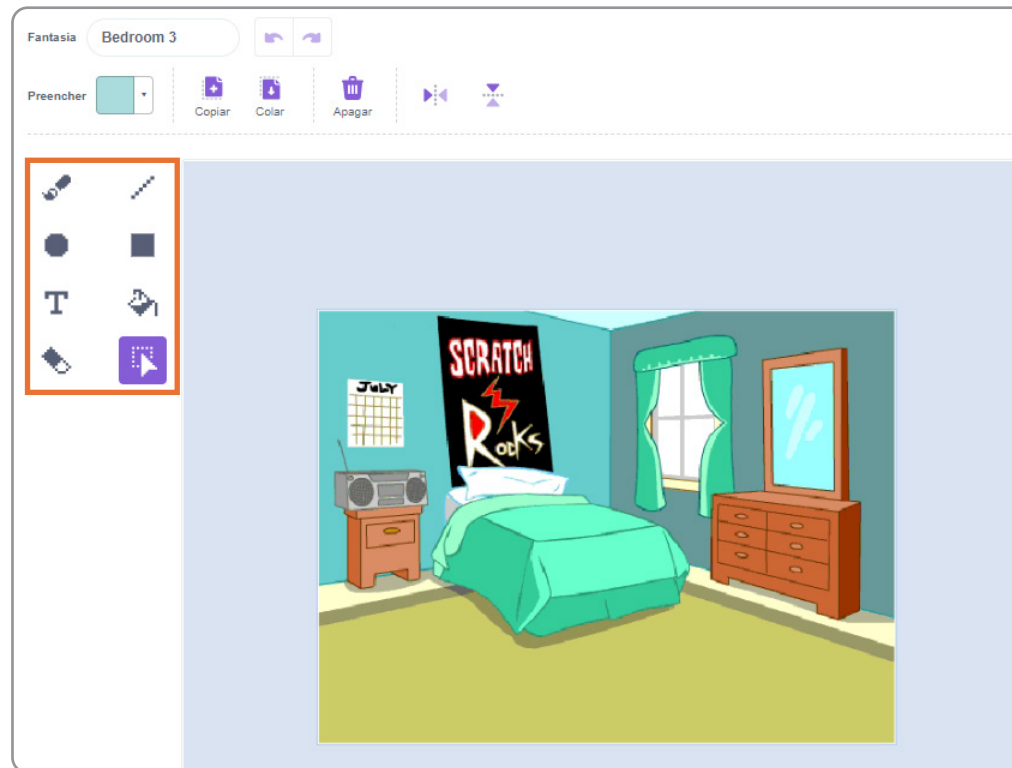
Depois, já com o outro cenário *Blue Sky* selecionado, clicaremos na opção *Colar*. Pronto! A nuvem foi adicionada ao cenário. Observe:



Note que a nuvem foi adicionada na mesma posição em que estava no cenário anterior, no canto superior esquerdo.

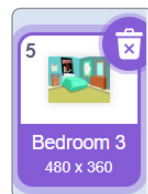
⚠ Nesse momento da aula, sugere-se reforçar aos estudantes que a estilização pode ser feita conforme eles desejarem, copiando e colando elementos de vários cenários. Basta adicionarem outros cenários a sua lista, da mesma forma como realizamos a adição do cenário Jurassic anteriormente.

Agora, adicionaremos mais um cenário à lista: o *Bedroom 3*. Repetiremos o mesmo passo a passo anterior. Após adicioná-lo, observaremos que ele possui ferramentas diferentes das que vimos no cenário anterior. Observe:

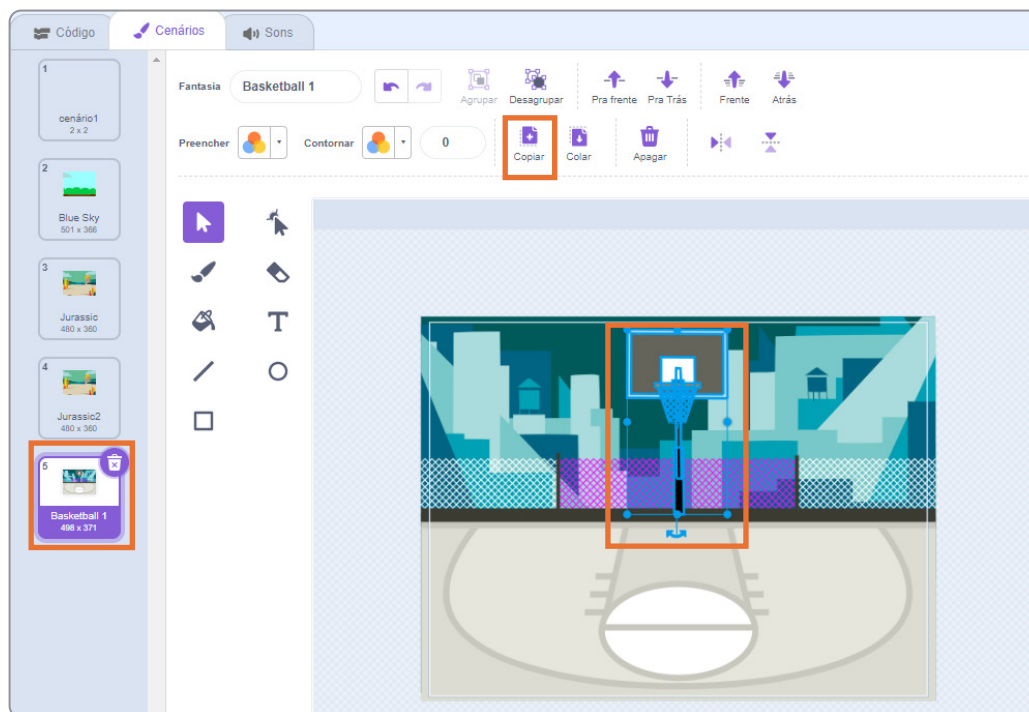


Como esse cenário é uma foto, não possui elementos criados separadamente. Sendo assim, não é útil, pois não conseguiremos copiar seus elementos.

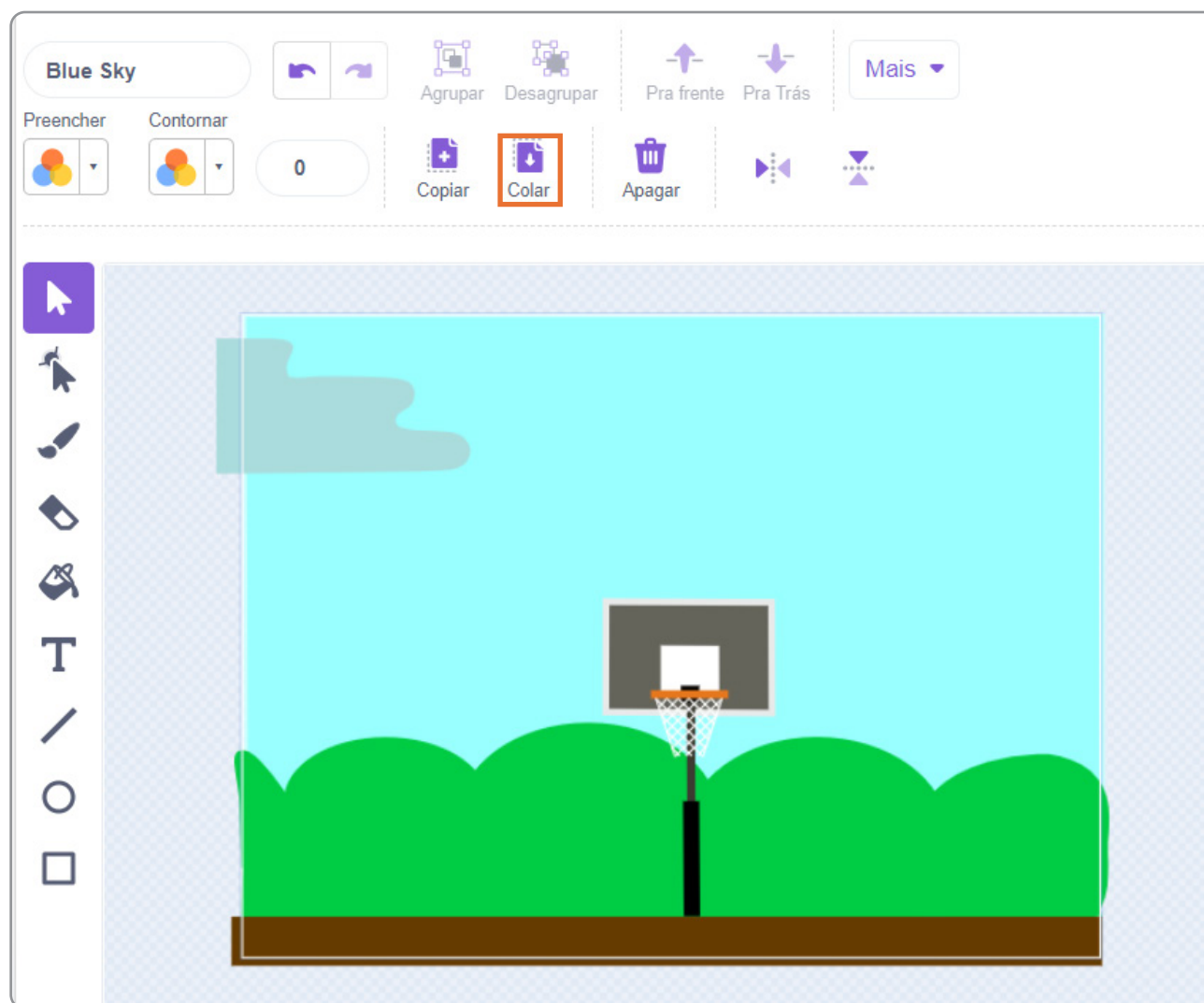
Então, excluiremos esse cenário clicando no ícone da lixeira no canto superior esquerdo da miniatura. Observe a imagem:



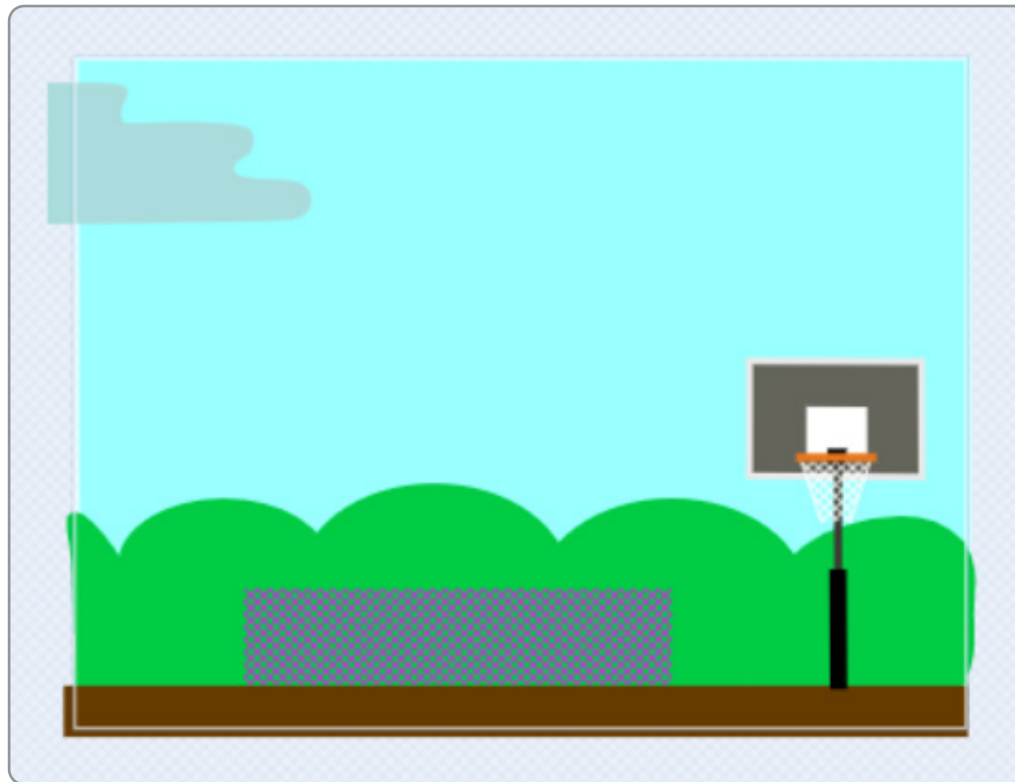
Em seguida, adicionaremos outro cenário para montar o projeto – por exemplo, *Basketball1*. Para copiar a cesta de baquete, selecionaremos a cesta e clicaremos na opção *Copiar*. Observe:



Retornando ao cenário *Blue Sky*, clicaremos na opção *Colar* e posicionaremos a cesta onde desejarmos que permaneça. Observe:



Agora, da mesma forma que copiamos a cesta anteriormente, retornaremos ao cenário *Basketball 1*, selecionaremos uma das grades e, em seguida, retornaremos ao cenário *Blue Sky*. Nele, colaremos a grade e posicionaremos onde quisermos. Observe:



Assim, teremos cenários mais criativos e divertidos. Não se esqueça de salvar essas alterações em seu projeto para a próxima aula. Até lá!



CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL