

## Aula 2

# Correr ou deslizar?

### ► Unidade

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

---

## Hora do desafio!

Nesta aula, exploramos diferentes blocos de movimento e os utilizamos para controlar o deslocamento das personagens. Agora, como desafio, resgate a personagem que criou no desafio da aula anterior, construindo um código para que o jogo pare de funcionar quando essa personagem colidir com sua personagem principal, porém, essa terceira personagem não pode começar no mesmo lugar do cenário que o ator Frog.

> Para realizar este desafio, você deverá utilizar o link do seu projeto atual.

### Bons estudos e bom desafio!

### Sugestão de solução

Para resolver esse desafio, os estudantes podem seguir a seguinte lógica:

- selecionar a terceira personagem criada no desafio anterior e, no início do jogo, garantir que ela não comece na mesma posição que o ator Frog, definindo uma posição inicial diferente no cenário (por exemplo, escolhendo outra coordenada ou área da tela);
- criar um código para que essa personagem se mova pelo cenário (pode reutilizar o mesmo padrão de movimento já trabalhado nas aulas anteriores);
- utilizar um bloco de sensor para verificar se essa personagem está tocando a personagem principal (Casey);
- dentro de um laço (como “sempre”), criar uma condição do tipo:



- “Se” a terceira personagem estiver tocando a personagem principal, então parar o jogo, usando um comando de fim de jogo (por exemplo, parar todos os scripts ou enviar uma mensagem de “fim de jogo” que os outros atores recebam).

Teste o jogo algumas vezes para conferir se:

- a personagem realmente começa longe do Frog;
- o jogo é interrompido corretamente quando ocorre a colisão com a personagem principal.

