

Aula 1

Pega pega

► Unidade

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

Hora do desafio!

Seu desafio será criar uma terceira personagem que também seguirá a personagem principal. Mas atenção: essa nova personagem não pode seguir o ator Casey ao mesmo tempo que estiver muito próxima do ator Frog.

> Dica: use blocos da seção de sensores e controle do Startlab para resolver o desafio.

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, o estudante pode seguir a seguinte lógica:

- criar uma nova personagem no palco (a terceira personagem que também fará parte da perseguição);
- definir que essa nova personagem se mova na direção da personagem principal (Casey), usando um comando contínuo de movimento (por exemplo, dentro de um laço de repetição ou sempre);
- utilizar um bloco de sensor de distância para verificar o quão perto ela está do ator Frog.

Em seguida, criar uma condição do tipo:



- “Se” a distância até o Frog for maior que um certo valor (por exemplo, uma distância de segurança), a personagem continua seguindo o Casey normalmente;

- “Senão”, ou seja, quando estiver muito próxima do Frog, a personagem para de seguir o Casey ou muda seu comportamento (por exemplo, diminui a velocidade, fica parada ou se afasta um pouco).

Teste o jogo várias vezes, ajustando o valor da distância de segurança até que o comportamento fique do jeito desejado.

