

## Aula 3

# Reconhecendo padrões

### ► Unidade

#### Lógica de programação: exploração criativa

### Questão 1 – Selecionando produtos

Maria está criando um algoritmo para selecionar produtos no supermercado. Ela deseja que, assim que o programa iniciar, cinco produtos diferentes sejam mostrados em sequência. De acordo com esse cenário, identifique qual alternativa mais se aproxima do comportamento desejado:

**a)**

```

quando [bandeira verde clicada]
  repita (5) vezes
    muda para a fantasia fantasia1
    espere (1) seg
    muda para a fantasia fantasia2
    espere (1) seg
  
```

**c)**

```

quando [bandeira verde clicada]
  repita (10) vezes
    próxima fantasia
  
```

**b)**

```

quando [bandeira verde clicada]
  próxima fantasia
  espere (1) seg
  
```

**d)**

```

quando [bandeira verde clicada]
  repita (5) vezes
    próxima fantasia
    espere (1) seg
  
```

## Questão 2 – Repetindo ações

Durante a aula, você aprendeu sobre o bloco `repita`. Sendo assim, podemos considerar que esse bloco:

- a) É responsável por encerrar o jogo, parando todos os scripts.
- b) Permite que um conjunto de blocos de código seja executado várias vezes.
- c) É utilizado somente para criar sons em um projeto.
- d) É utilizado para trocar a fantasia dos atores no jogo.

## Questão 3 – Trocando de roupa com estilo!

Júlia está programando seu jogo para que a personagem mude de fantasia repetidamente, criando uma animação de troca de roupas. Para isso, ela deve usar uma sequência de blocos que fará a personagem alterar a aparência a cada vez que a animação for repetida.

Ordene **todos os blocos** de modo que eles representem a sequência correta das ações que Júlia deve seguir:

espere 1 segundo

quando a tecla de espaço for pressionada

mudar para a próxima fantasia

repita 10 vezes

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

---

---

---

