

Aula 1

Pega-pega

► **Unidade**

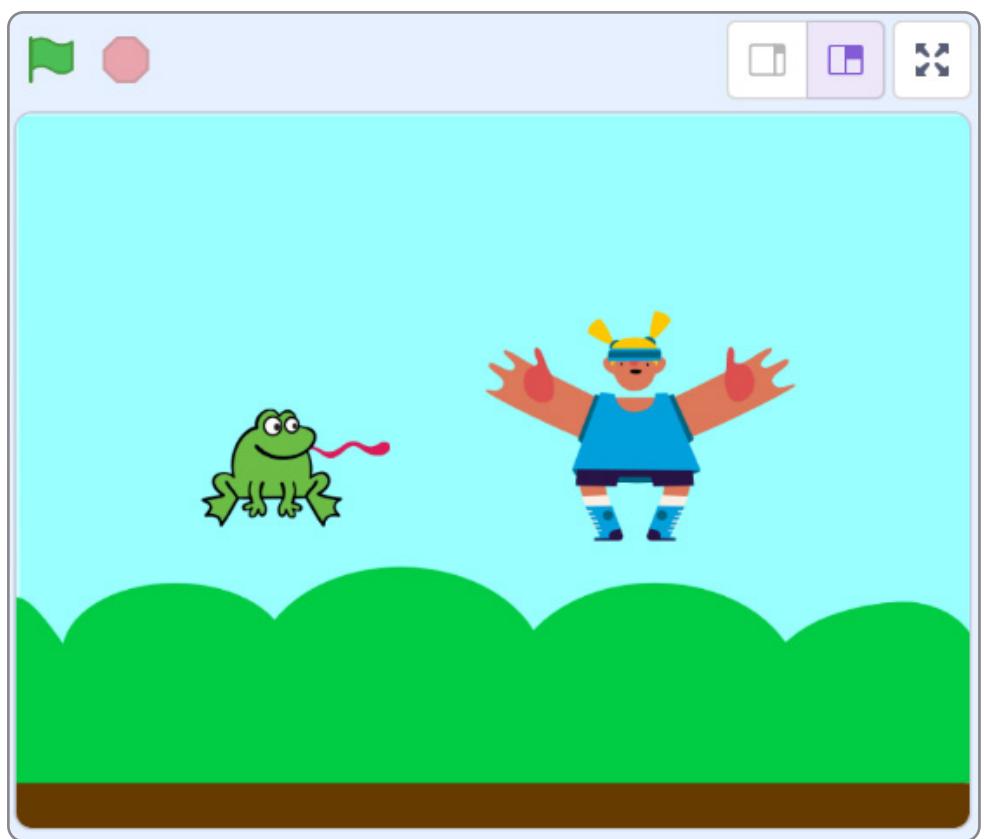
**Lógica de programação: jogos,
arte e criatividade - Parte 1**

O que vamos aprender?

-  Relembrar quais são as regras do pega-pega.
-  Compreender como se movimenta uma personagem com o ponteiro do mouse.
-  Localizar personagens e cenários no StartLab.

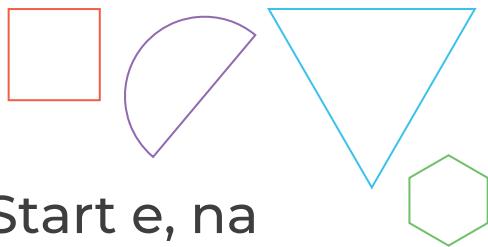


 ACESSE A PLATAFORMA START



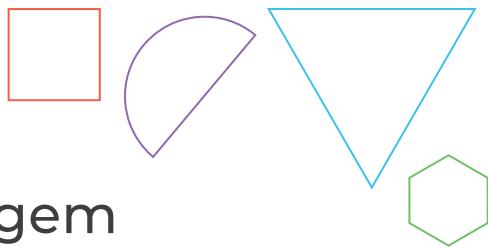
Correndo sem parar

Nesta unidade, vamos criar dois projetos superlegais no StartLab: um jogo de pega-pega digital e uma ferramenta para desenhar no computador. Aprenderemos a usar personagens e criar cenários. Nesta aula, começaremos a desenvolver o projeto do pega-pega, criando a personagem que nos representará e que fugirá, além de outra que a perseguirá, e um cenário divertido para o jogo.

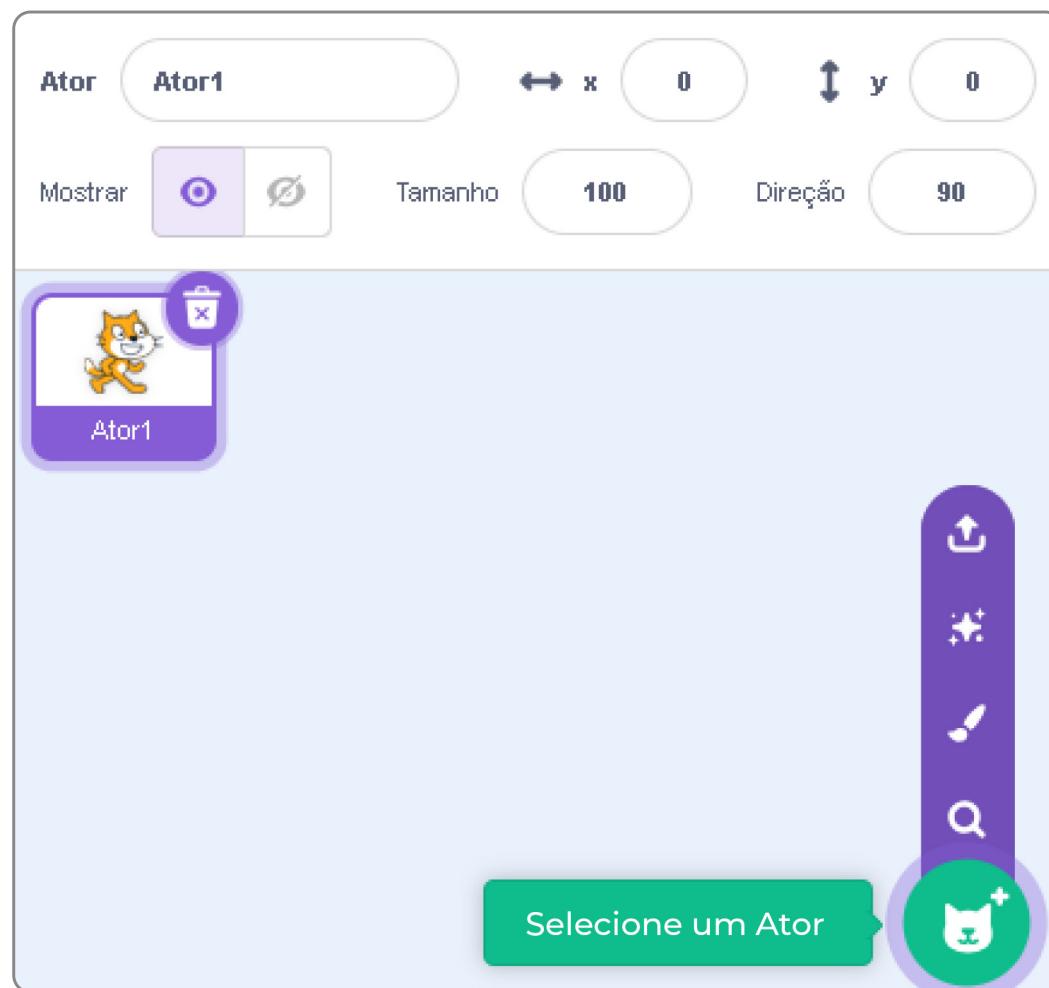


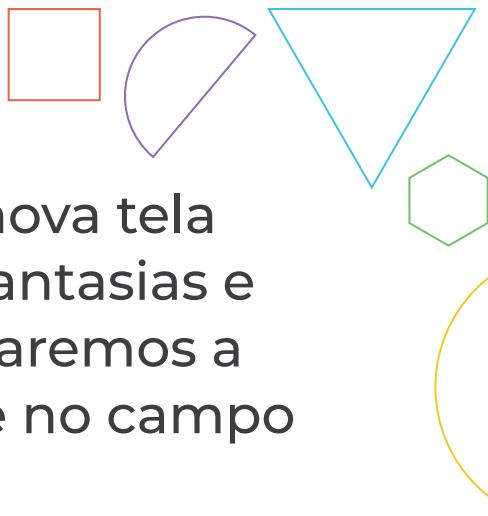
Para começar, primeiro acessaremos a plataforma da Alura Start e, na coluna *Aula Atual*, clicaremos na seção *Comece aqui – Meu projeto*. Em seguida, clicaremos no link: *Inicie aqui seu projeto*, que nos levará para o ambiente de programação. Observe a imagem a seguir:

The screenshot shows a digital interface for a learning platform. At the top left, there's a small icon of a book and the text "03 Comece aqui - Meu projeto". To the right is a blue button with a white arrow icon and the text "PRÓXIMA ATIVIDADE". Below this header, the main content area begins with the greeting "Olá, estudante!". Following this is a positive message: "Muito bom ter você aqui nesta unidade!". A third paragraph encourages the user: "Esperamos que você aprenda muito durante sua jornada e crie projetos incríveis.". Below these messages, a statement says: "Para começar a criação do seu projeto, acesse o link abaixo:". Underneath this statement is a blue rectangular button with the text "Inicie seu projeto aqui". At the bottom of the page, there are two more buttons: "DISCUTIR NO FÓRUM" with a globe icon and "PRÓXIMA ATIVIDADE" with a blue arrow icon.



Já no ambiente de programação, iniciaremos pela personagem principal, que nos representará no jogo. Então, na parte inferior direita da tela, clicaremos no botão *Selecione um Ator*, conforme vemos na imagem a seguir:





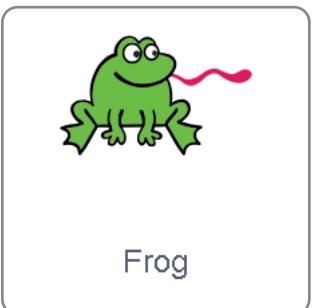
Ao clicarmos nesse botão, seremos direcionados para uma nova tela de mesmo nome. Nela, encontraremos diversas opções de fantasias e personagens, organizados em ordem alfabética. Como utilizaremos a personagem *Casey*, podemos digitar seu nome diretamente no campo de busca, conforme mostra a imagem a seguir.



Em seguida, repetiremos o mesmo processo para selecionar a segunda personagem do projeto, aquela que correrá atrás de *Casey*.



Então, clicaremos novamente no botão *Selecionar um ator* e, na tela de pesquisa, digitaremos *Frog* (em inglês, sapo), pois a próxima personagem será um sapo, tornando a perseguição mais divertida.

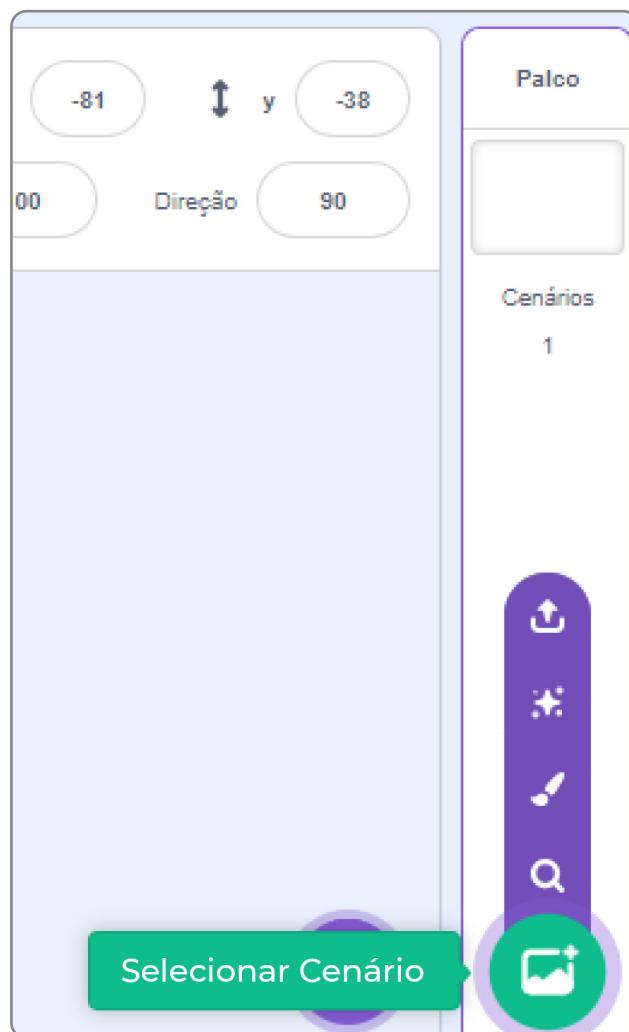


Após adicionarmos as personagens, vemos que o gatinho, personagem padrão do StartLab, ainda aparece. Como não o utilizaremos, vamos excluí-lo. Para isso, clique com o botão esquerdo do mouse sobre o gatinho e selecione o ícone da lixeira.



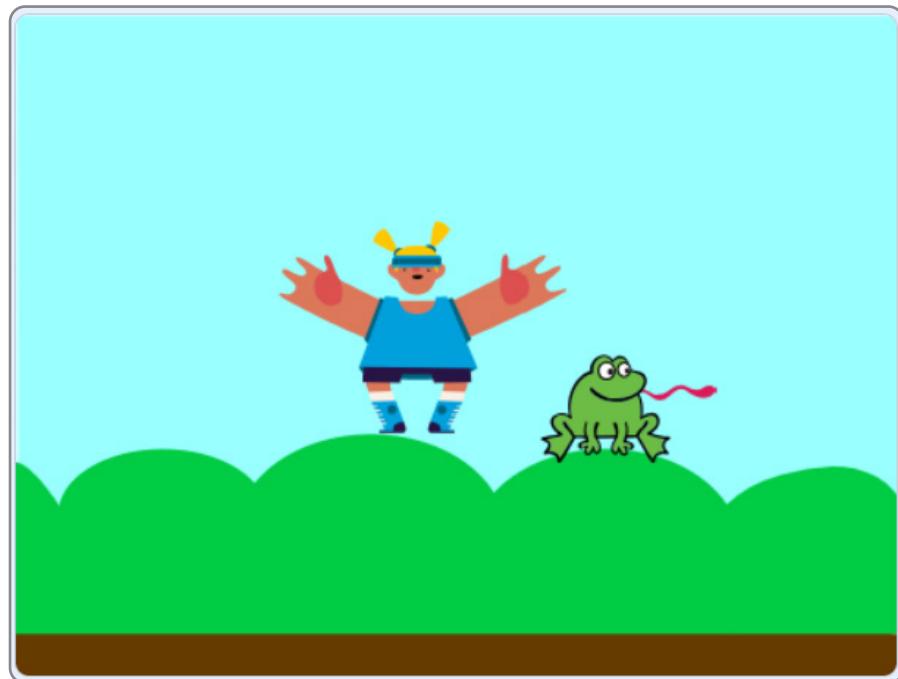


Feito isso, apenas as personagens *Casey* e *Frog* permanecerão na área do ator. Agora, escolheremos um cenário para substituir o fundo branco padrão. Para isso, também na parte inferior direita da tela, clicaremos sobre o botão *Selecionar Cenário*. Observe:





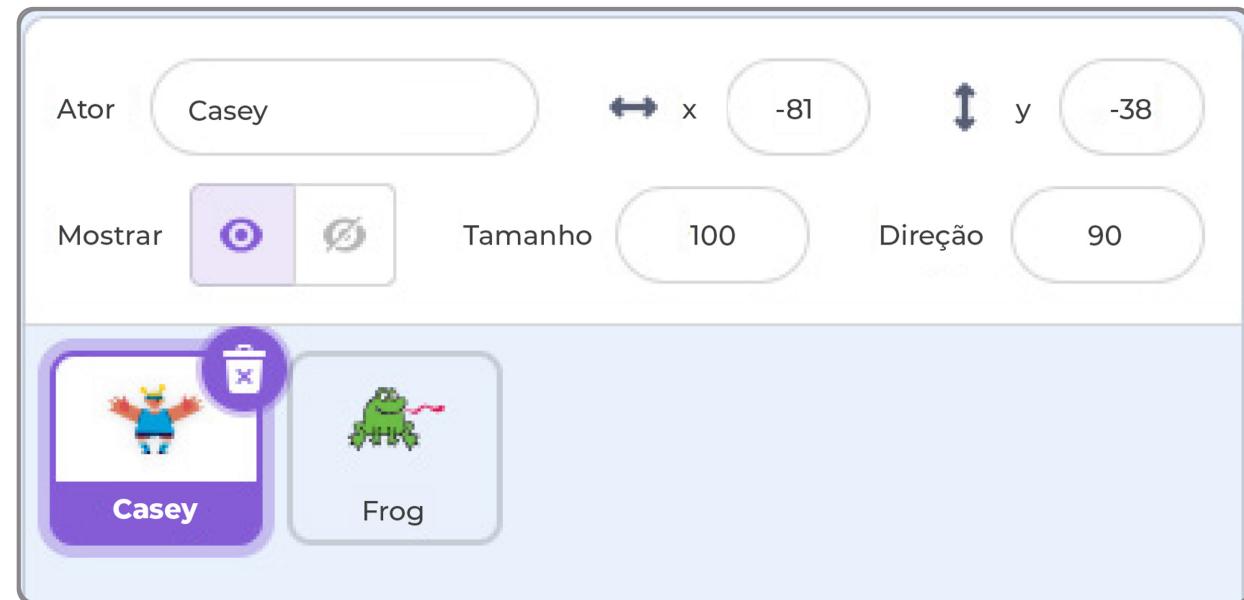
Assim como escolhemos um ator, escolheremos o cenário. Ao clicarmos no botão *Selecionar Cenário*, uma nova tela com o mesmo nome se abrirá. Em nosso caso, utilizaremos o cenário *Blue Sky*; portanto, digitaremos esse nome no campo de busca e selecionaremos a primeira opção. Com isso, teremos a seguinte imagem do jogo. Observe:



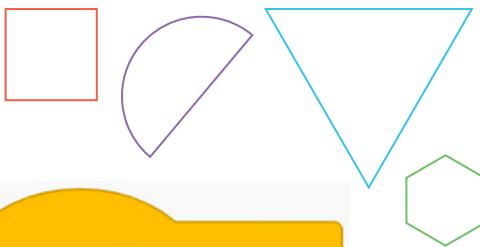
Agora, vamos programar as ações das personagens.



Primeiro, faremos a personagem principal seguir o cursor do mouse para que possamos controlá-la enquanto fugimos do sapo. Para começar, clique sobre o ator *Casey* no campo abaixo do palco:



Em seguida, na aba *Código*, do lado esquerdo da tela, comece a criar o código para esse movimento. Como nosso objetivo é fazer que a personagem siga o cursor do mouse, utilizaremos um bloco que permitirá ações contínuas.



Para isso, da seção *Eventos*, iniciaremos arrastando o bloco

quando for clicado

para a área de código. Em seguida, da seção *Controle*, arrastaremos

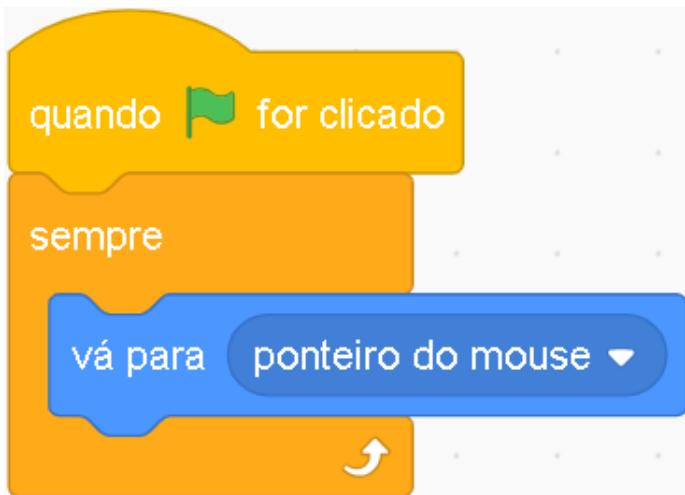
bloco

, encaixando-o logo abaixo do bloco de eventos. E, para que acompanhe os movimentos do cursor, da seção *Movimento*, arrastaremos o bloco , encaixando-o dentro da chave do bloco de controle. Após encaixarmos, no menu suspenso desse bloco, selecionaremos a opção *ponteiro do mouse*. Observe:





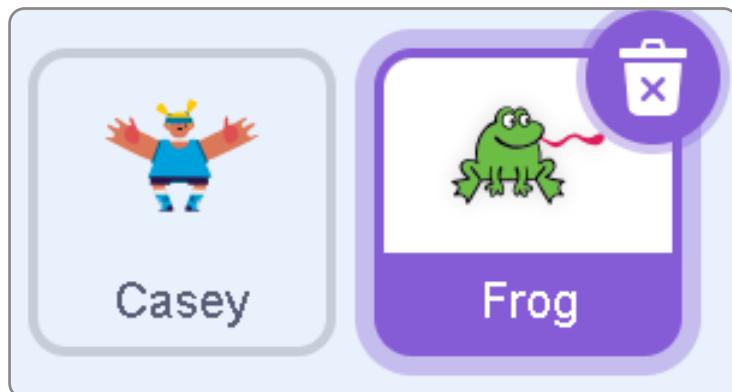
Assim, teremos o seguinte script que permitirá que controlemos a personagem principal com o cursor do mouse. Observe:



Para testar, clique na bandeira verde, localizada acima do palco no canto superior direito e, movimente o mouse para verificar se o ator está se movimentando junto com o mouse. Feito isso, programaremos o ator *Frog!*



Retorne ao painel de atores, logo abaixo do palco, e selecione o ator com o botão esquerdo do mouse. Observe:

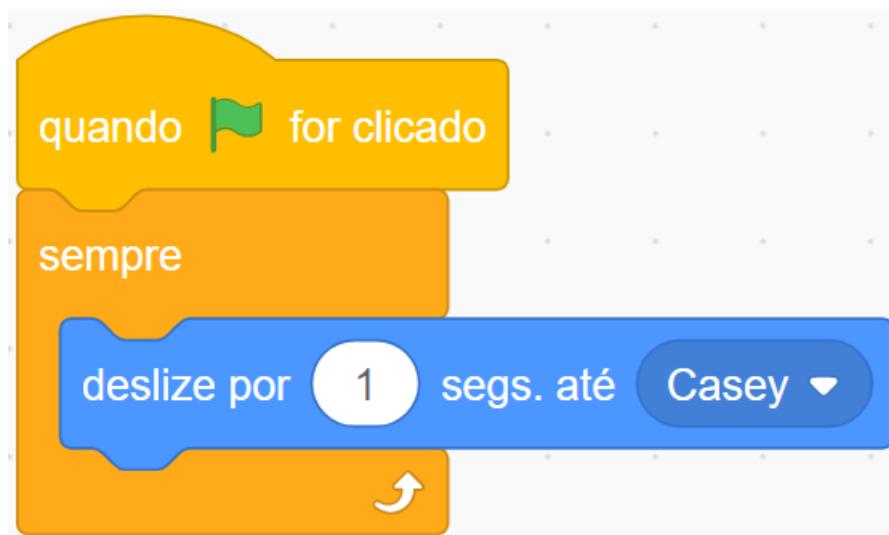


Ao selecioná-lo, observaremos que a área de código está vazia; pois só programamos o ator *Casey* até o momento. Então, para fazer o *Frog* seguir a personagem principal, começaremos a programar o seu código.



Repetiremos o mesmo passo a passo que utilizamos para programar os movimentos da personagem principal. Porém, substituiremos o bloco de movimento por outro da mesma categoria, o bloco

deslize por 1 segs. até posição aleatória ▾ . Ao adicioná-lo, clicaremos em seu menu suspenso e substituiremos a opção *posição aleatória* por Casey. Observe:





Agora, ao clicarmos na bandeira verde, poderemos movimentar o ator *Casey* com o mouse e o ator *Frog* o seguirá continuamente, criando a primeira versão do jogo de pega-pega.



Agora, pausaremos o projeto e o salvaremos clicando no menu *Arquivo > Salvar Agora*. Até a próxima aula!

Bons estudos!