

## Aula 3

# Reconhecendo padrões

### ► Unidade

#### Lógica de programação: exploração criativa – Parte 1

---

## Hora do desafio!

José criou um código em que as personagens trocam de fantasia e, a cada troca, dizem seus próprios nomes após um intervalo de tempo. Confira o código criado por ele:



No entanto, José percebeu que o código ficou muito complexo. Por isso, ele precisa da sua ajuda para deixar o script mais simples e organizado.

Use seus conhecimentos para ajudar José seguindo estas instruções:

1. Replique o código de José adaptando-o ao seu próprio projeto.
2. Pense em uma estratégia para que o script fique mais simples e organizado.
3. Aplique essa estratégia ao seu projeto.

**Dica:** é importante usar o número correto de repetições. O código de José tem seis personagens e, ao final da execução, deve retornar à primeira personagem.

## Bons estudos e bom desafio!

### Sugestão de solução

Para replicar o código de José, é necessário que o estudante adicione um bloco **diga ( ) por ( ) segundos** ao código e, dentro da primeira lacuna, arraste o bloco **fantasia [nome]**, que pode ser encontrado na categoria Aparência.

Por fim, como José tem seis personagens, é necessário adicionar um bloco de repetição para reproduzir a ação seis vezes. Com isso, apenas os quatro primeiros blocos permanecerão e o restante do código pode ser apagado, sendo substituído pelo bloco **repita**, da categoria Controle, que deve conter os blocos **espere**, **diga** e **próxima fantasia**.



