

Aula 5

Cenários criativos

► Unidade

Lógica de programação: exploração criativa – Parte 1

Hora do desafio!

Vimos que, dependendo da tarefa que desejamos realizar, é mais vantajoso usar o bloco **sempre** em vez do bloco **repita () vezes**. Isso acontece porque, em alguns casos, precisamos que as ações ocorram continuamente.

Tendo isso em vista, imagine uma competição de dança entre três personagens em que elas nunca param de dançar! Para completar o show, as luzes do palco acompanham a dança e piscam sem parar.

Para resolver esse desafio:

1. Escolha um cenário do StartLab.
2. Adicione pelo menos três personagens para competir na dança.
3. Crie um código para que o cenário pisque e as personagens dancem sem parar.

Dica: o tempo entre as trocas de passos pode ser importante para as personagens.

Além disso, para o cenário, alterar o efeito de cor pode ajudar a criar um efeito de pisca-pisca.

Bons estudos e bom desafio!

Sugestão de solução

Para este desafio, espera-se que o estudante:

1. selecione um cenário no StartLab, como o *Teatro*;
2. selecione três personagens, por exemplo, *Bailarina*, *Frevo* e *Hip Hop*;



3. configure o código para o cenário e as personagens.

Para o cenário, pode-se utilizar o bloco **mude () ao efeito [cor]** para alterar o efeito de cor continuamente. Já para as personagens, pode-se criar movimentos de dança com intervalos de tempo para que a sequência fique natural e fluida.

