

Aula 4

Pega-pega e esconde-esconde

► Unidade

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

Hora do desafio!

Para esta aula, seu desafio será criar um novo comportamento para o sapo quando o Case se esconde.

Em vez de o sapo continuar correndo “no vazio”, programe uma reação criativa, como desacelerar, mudar de direção, procurar o case em um ponto aleatório ou até emitir uma fala divertida enquanto “procura” o personagem.

> Dica: explore blocos como **mova**, **aponte para**, **pense**, **espere**, **vá para posição aleatória** ou faça alterações na variável de velocidade. A ideia é tornar a perseguição mais estratégica! Para realizar este desafio, você deverá utilizar o link do seu projeto atual.

Bons estudos e bom desafio!

Sugestão de solução

Espera-se que os estudantes selecionem o sapo no StartLab e criem uma lógica que detecte quando o case se esconde (por exemplo, quando não está visível ou quando um evento é disparado). Em seguida, eles devem programar uma reação, como:

- Fazer o sapo reduzir a velocidade enquanto o case está escondido;
- Enviar o sapo para uma posição aleatória para simular “procura”;
- Fazer o sapo pensar (“Cadê você?”) usando blocos de aparência;
- Mudar temporariamente a direção ou alterar a forma como a perseguição funciona;

Por fim, restaurar o comportamento normal quando Case reaparecer.

