

Habilidades trabalhadas nesta aula:

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF06C002) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.

Aula 4

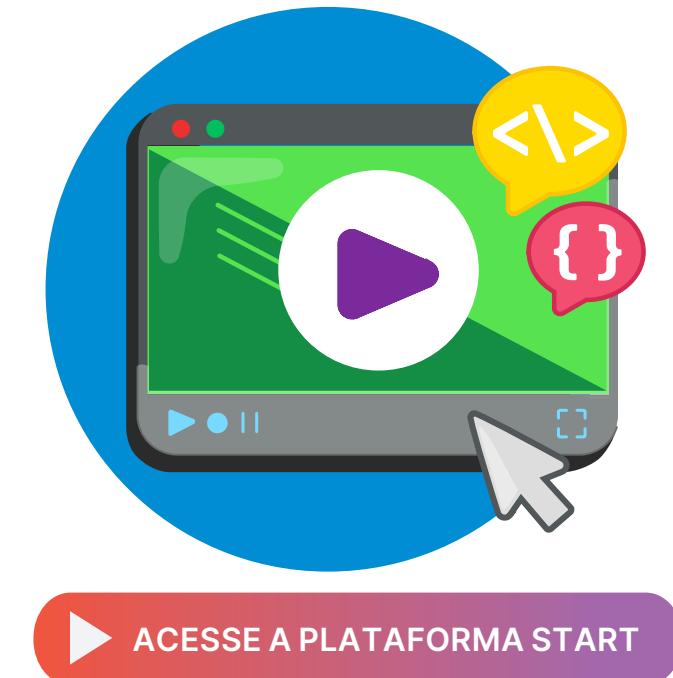
Explorando cenários

► Unidade

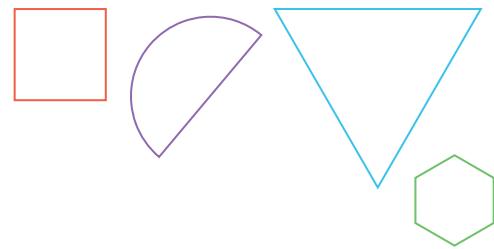
Lógica de programação:
exploração criativa

O que vamos aprender?

-  Diferenciar atores e cenários no StartLab.
-  Modificar cenários no StartLab.
-  Comparar e diferenciar ferramentas de edição de imagens.



ACESSE A PLATAFORMA START

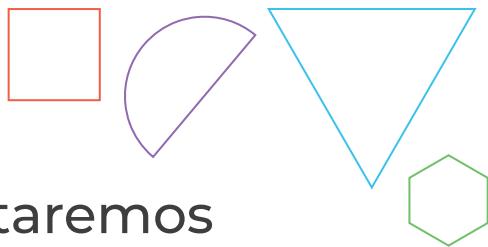


Cenários

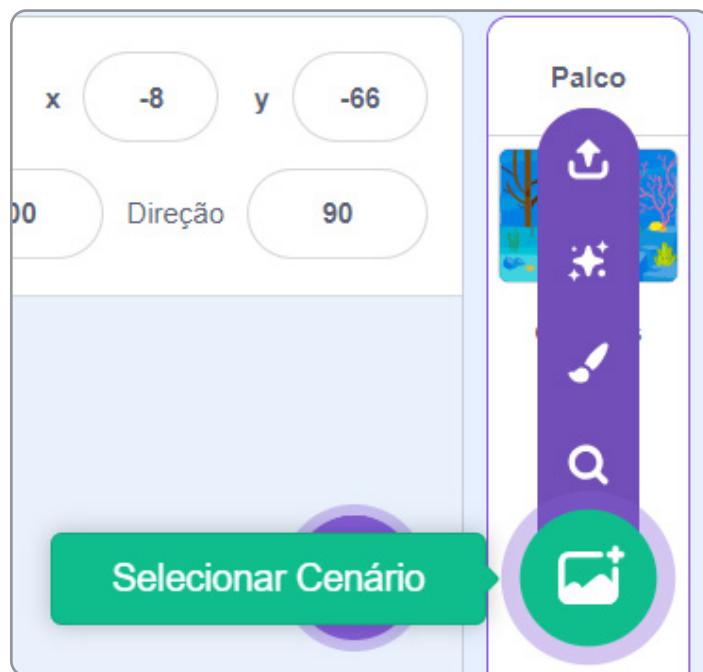
Na aula anterior, aprendemos como melhorar nosso código usando o bloco de repetição. Nesta aula, o foco será no visual do projeto. Aprenderemos a trabalhar com cenários e a aplicar técnicas para montar ambientes divertidos, tornando nosso projeto ainda mais interessante!



! Para iniciar a aula, sugere-se que o professor converse com a turma sobre imaginação. Nas aulas anteriores, criamos personagens. Desta vez, imaginaremos mundos onde essas personagens existiriam e, claro, criá-los também. Vamos lembrar que, na imaginação e na criação de histórias, não há limites. Nem tudo precisa fazer sentido. Podemos criar caranguejos voadores e peixes com pernas e cauda, como fizemos. Da mesma forma, criaremos cenários inovadores e divertidos para eles.



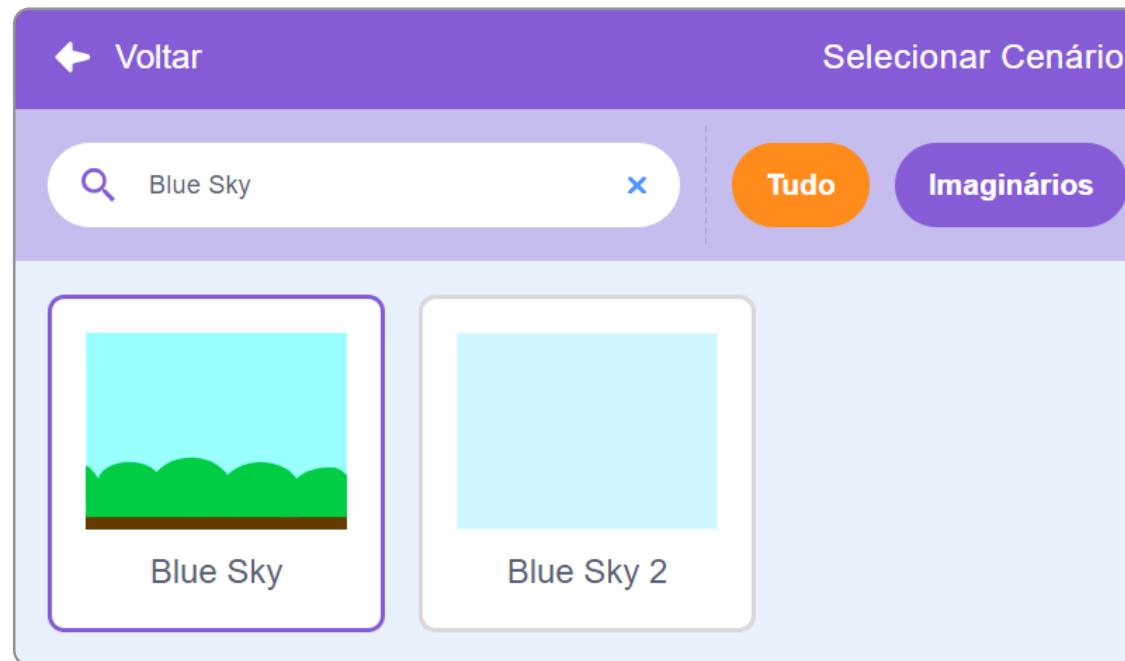
Após acessarmos o projeto na plataforma da Alura Start, testaremos novamente clicando na bandeira verde. Observaremos que as fantasias estão mudando de acordo com o tempo e com a quantidade de vezes que escolhemos. Agora, consideraremos um novo elemento para o projeto: o cenário. Criaremos um cenário personalizado! Para isso, clicaremos no botão *Selecionar Cenário*, no canto inferior direito da tela. Observe:



💡 É uma boa prática testar o projeto com frequência. Mesmo que pareça tudo em ordem, às vezes, nos deparamos com comportamentos inesperados. Esses testes ajudam a encontrar os problemas ou falhas o quanto antes.



Ao clicarmos nesse botão, uma nova tela se abrirá; nela, veremos diversas opções de cenários. Como utilizaremos o cenário *Blue Sky*, podemos digitar esse nome diretamente no campo de busca, na parte superior esquerda da tela. Observe:



Como veremos, aparecem duas opções. Escolheremos a primeira.

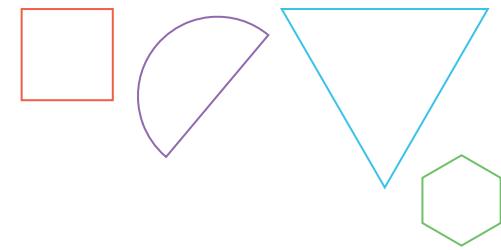
💡 Professor, sugere-se, nesse momento da aula, explicar aos estudantes que eles podem escolher outros cenários para seus projetos. Nesse caso, é interessante reservar alguns minutos para essa atividade, a fim de proporcionar tempo à turma para explorar essa tela e escolher seus cenários favoritos.



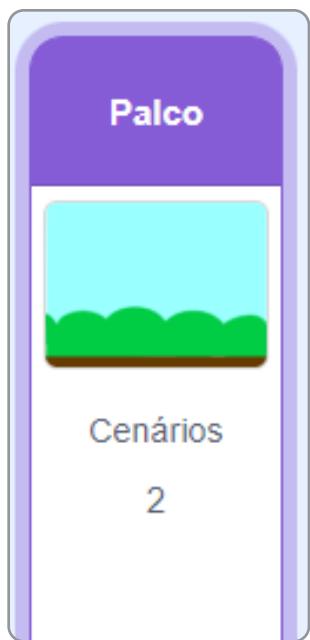
Ao clicarmos sobre o cenário escolhido, ele aparecerá imediatamente como plano de fundo no palco. Observe:



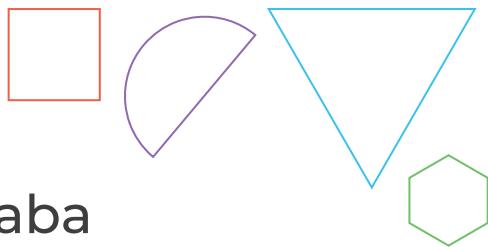
Nosso próximo passo será criar novos cenários, adicionando elementos ou trocando suas cores, assim como fizemos com as estilizações de nossas personagens.



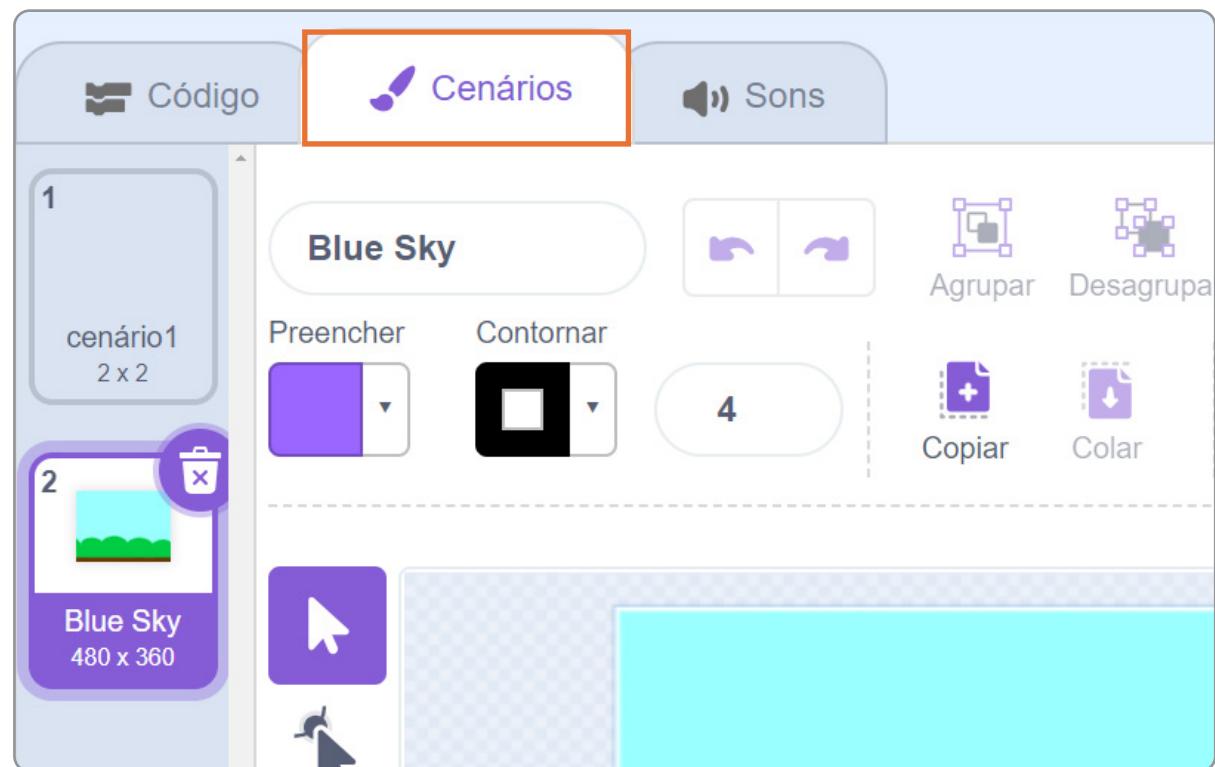
Para isso, clique com o botão esquerdo do mouse em *Palco*, localizado no canto inferior direito da tela.



Ao mudar para o *Palco* veremos algumas mudanças; primeira: os blocos de programação sumiram. Segunda: as opções de blocos para programação diminuíram, pois o que podemos fazer com personagens e cenários é diferente.



Terceira mudança: agora, no lugar da aba Fantasia, temos a aba Cenários. Aqui, encontraremos todos os cenários que já foram ou serão adicionados. Observe:

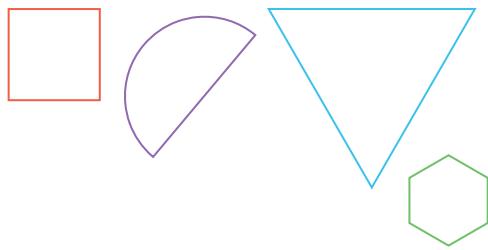


! Podemos clicar na personagem, abaixo do cenário do projeto, para ver os blocos de programação aparecerem e clicar novamente em *Palco*. Isso ajudará a entender como cada elemento do projeto (atores e cenários) pode ser configurado e programado de forma independente. Pode-se notar um contorno roxo no elemento que estiver selecionado.

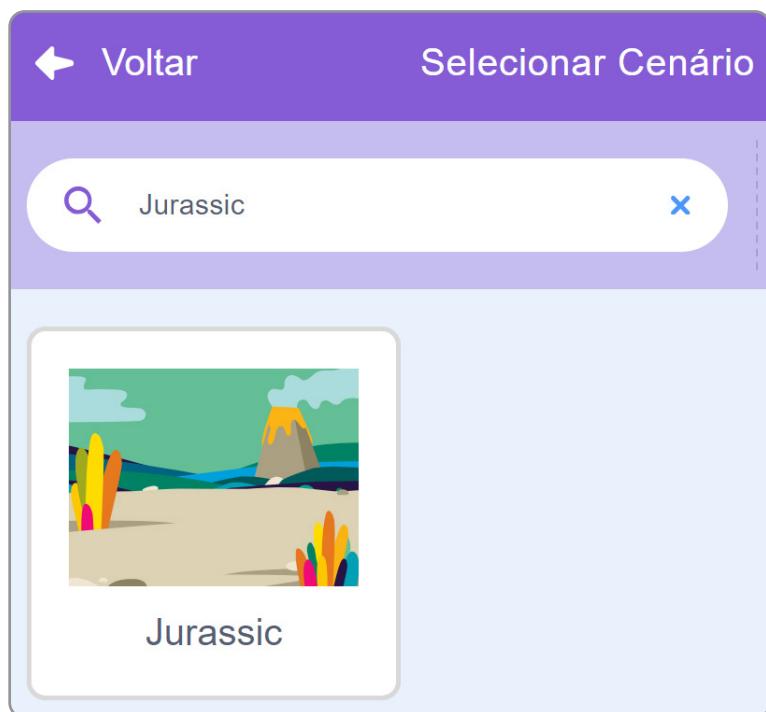


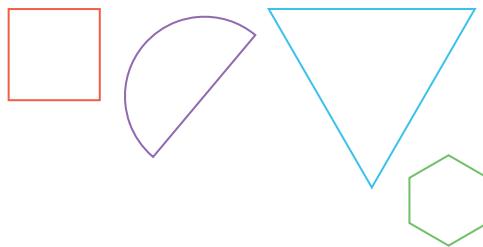
Agora, adicionaremos novos cenários ao projeto! Para isso, clicaremos no botão *Selecionar Cenário* na parte inferior esquerda da tela. Observe:



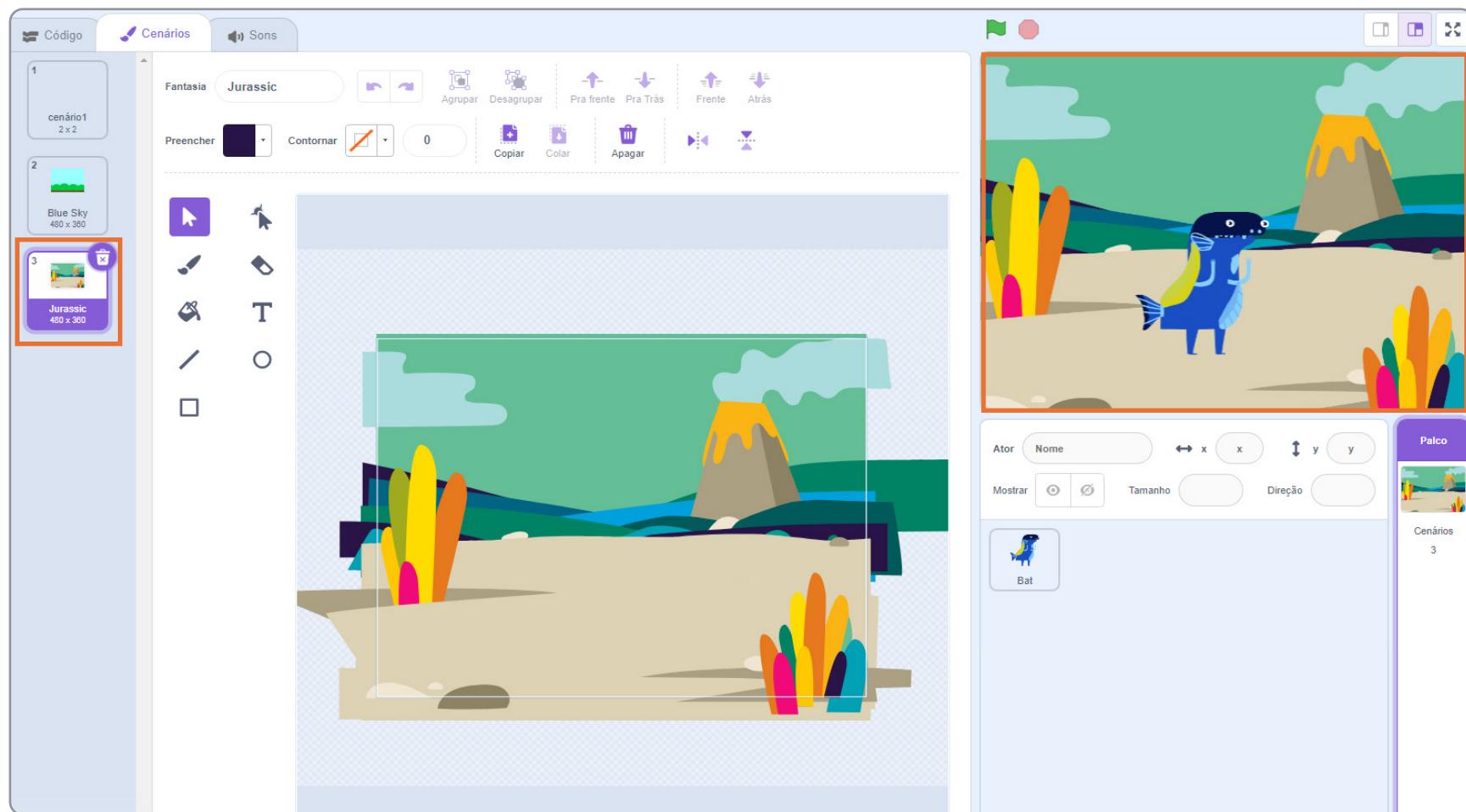


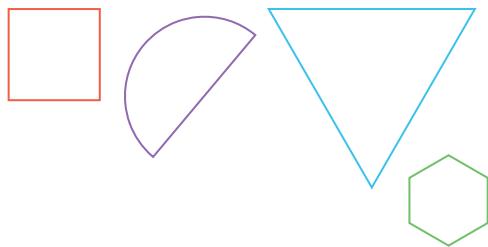
Posteriormente, na tela de mesmo nome que se abrirá, digitaremos no campo de busca o nome do cenário que utilizaremos, nesse caso, *Jurassic*. Observe:



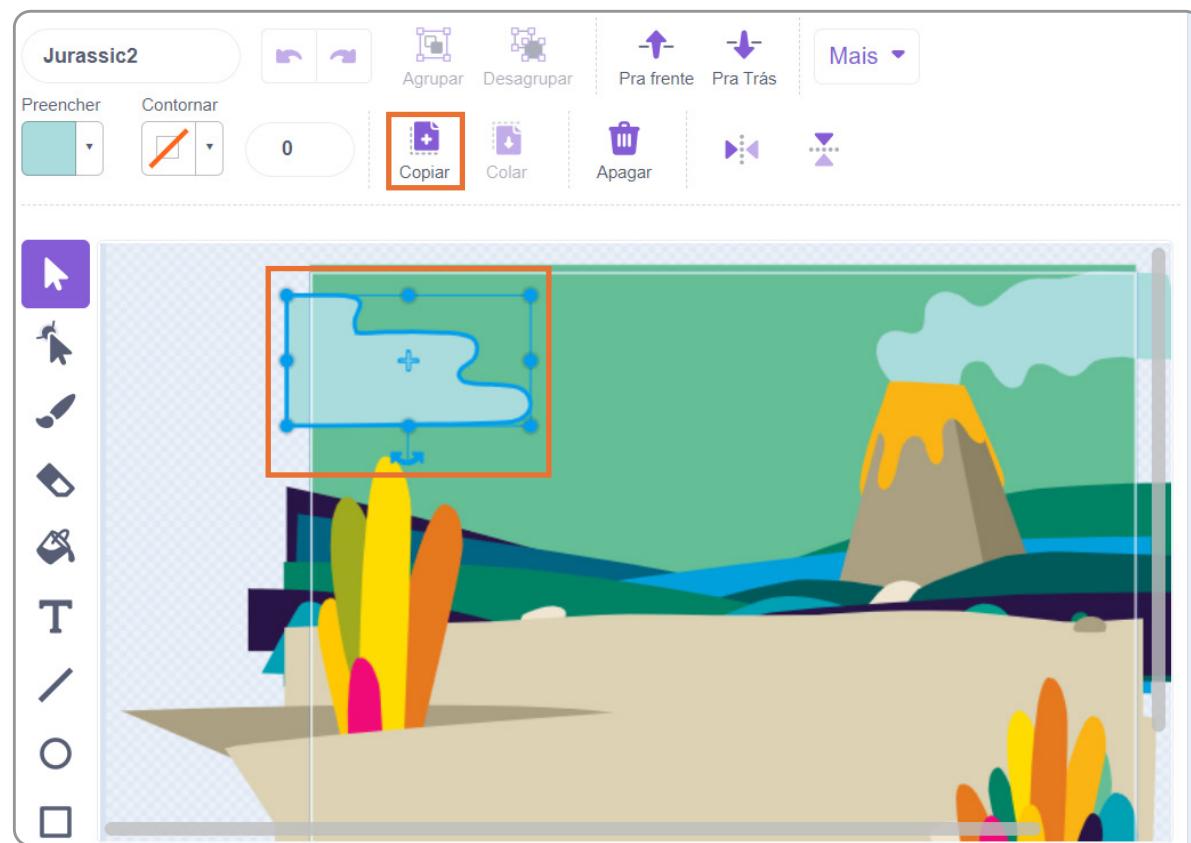


Agora, ao clicarmos sobre ele, imediatamente ele será adicionado à lista de cenários (no canto esquerdo da tela) e ao palco (canto superior direito da tela). Observe:





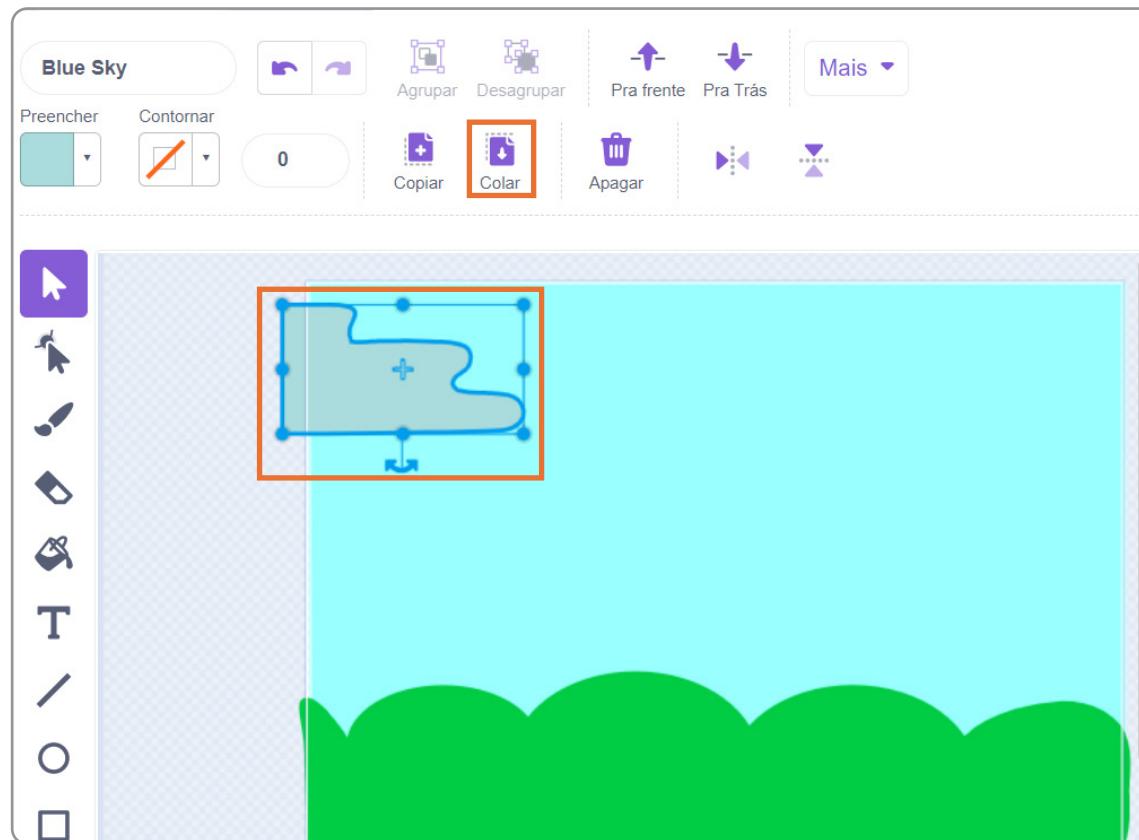
Agora, da mesma forma que misturamos os atores, estilizaremos os cenários. Para isso, selecionaremos uma parte do cenário clicando com o botão esquerdo do mouse sobre a nuvem e, em seguida, selecionaremos a opção *Copiar* na barra de ferramentas acima da imagem. Observe:



! Para que a opção *Copiar* esteja disponível, é necessário que a ferramenta *Selecionar* (setinha roxa) esteja selecionada. Após clicar em *Copiar*, a opção *Colar* também ficará disponível.



Depois, já com o outro cenário *Blue Sky* selecionado, clicaremos na opção *Colar*. Pronto! A nuvem foi adicionada ao cenário. Observe:

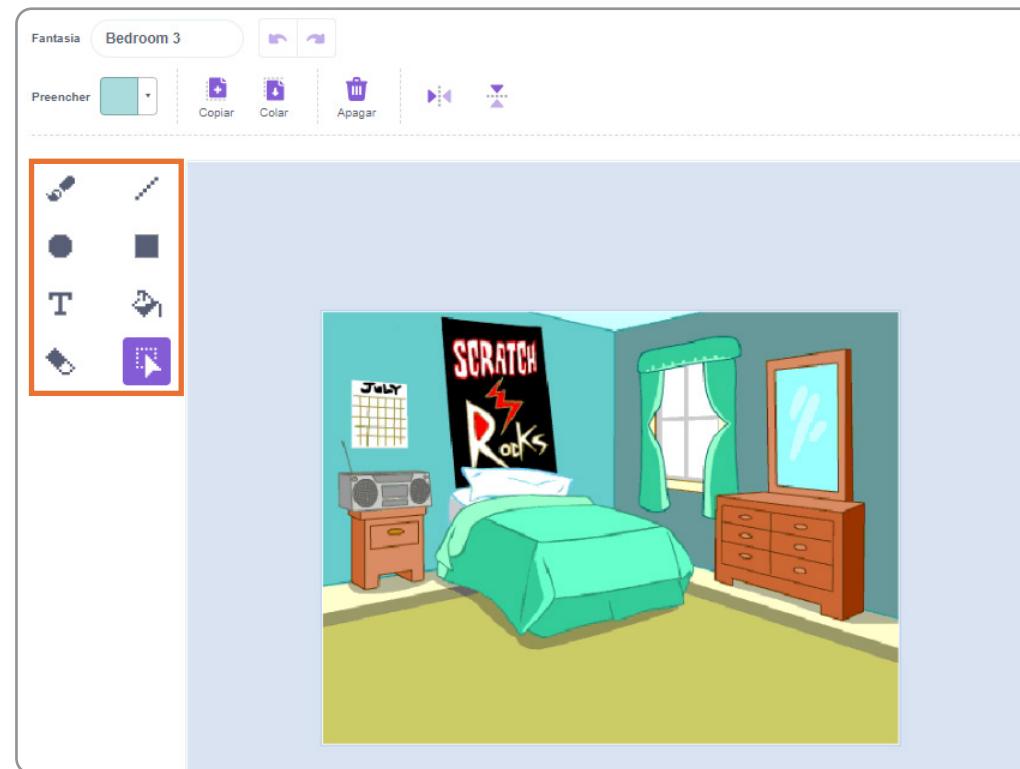


Note que a nuvem foi adicionada na mesma posição em que estava no cenário anterior, no canto superior esquerdo.

! Nesse momento da aula, sugere-se reforçar aos estudantes que a estilização pode ser feita conforme eles desejarem, copiando e colando elementos de vários cenários. Basta adicionarem outros cenários a sua lista, da mesma forma como realizamos a adição do cenário Jurassic anteriormente.



Agora, adicionaremos mais um cenário à lista: o *Bedroom 3*. Repetiremos o mesmo passo a passo anterior. Após adicioná-lo, observaremos que ele possui ferramentas diferentes das que vimos no cenário anterior. Observe:



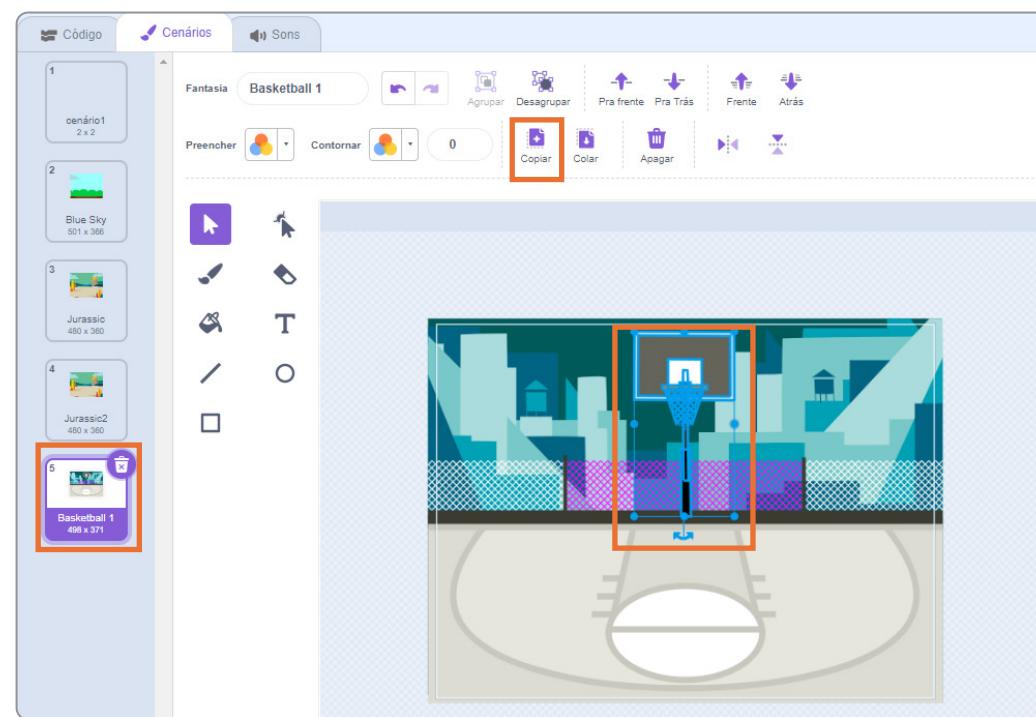
Como esse cenário é uma foto, não possui elementos criados separadamente. Sendo assim, não é útil, pois não conseguiremos copiar seus elementos.

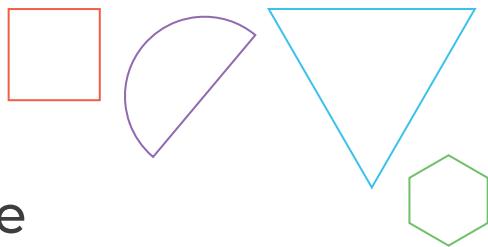


Então, excluiremos esse cenário clicando no ícone da lixeira no canto superior esquerdo da miniatura. Observe a imagem:

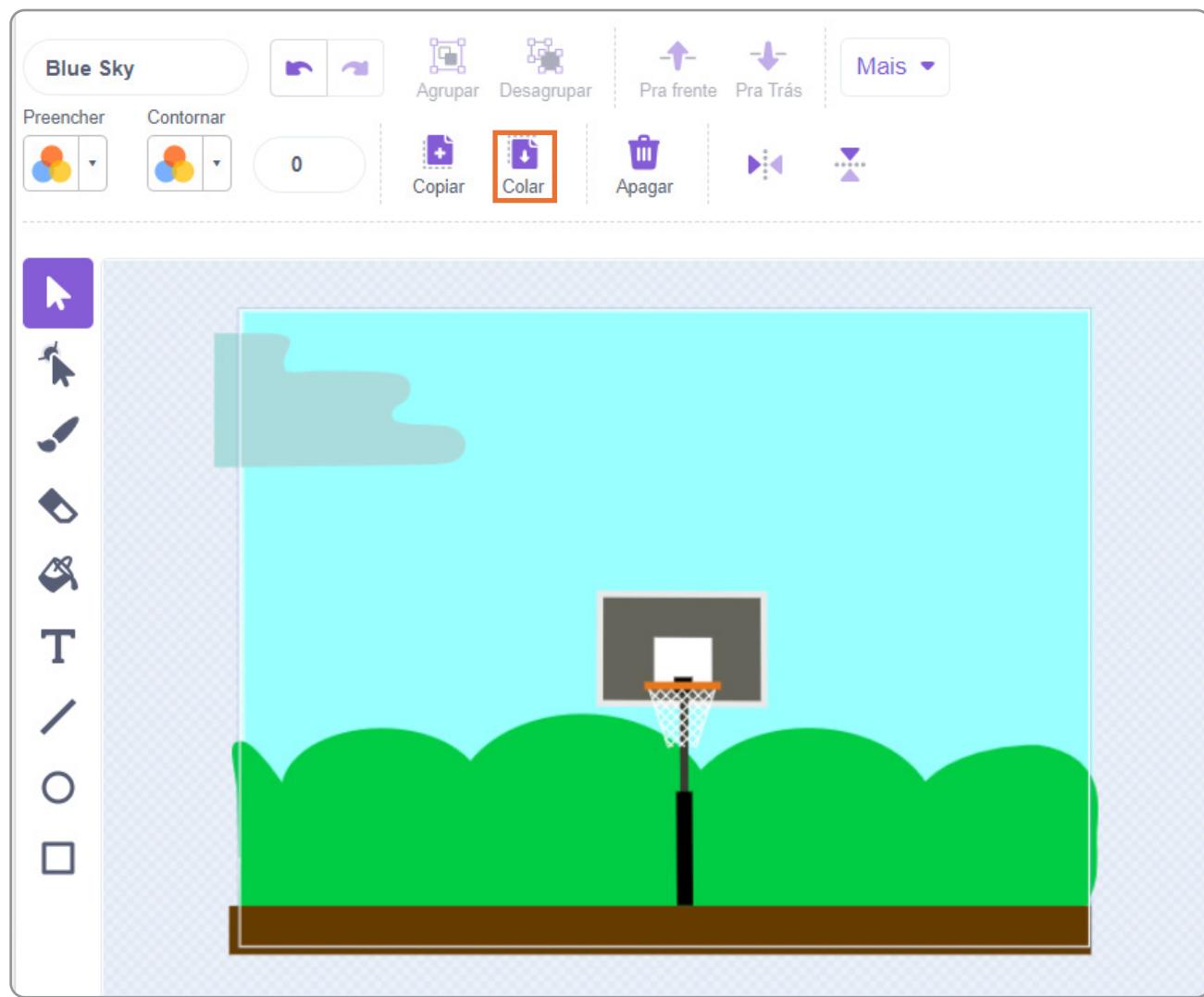


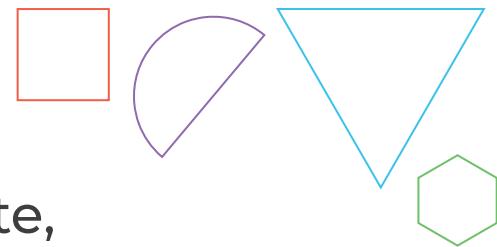
Em seguida, adicionaremos outro cenário para montar o projeto – por exemplo, *Basketball1*. Para copiar a cesta de basquete, selecionaremos a cesta e clicaremos na opção *Copiar*. Observe:



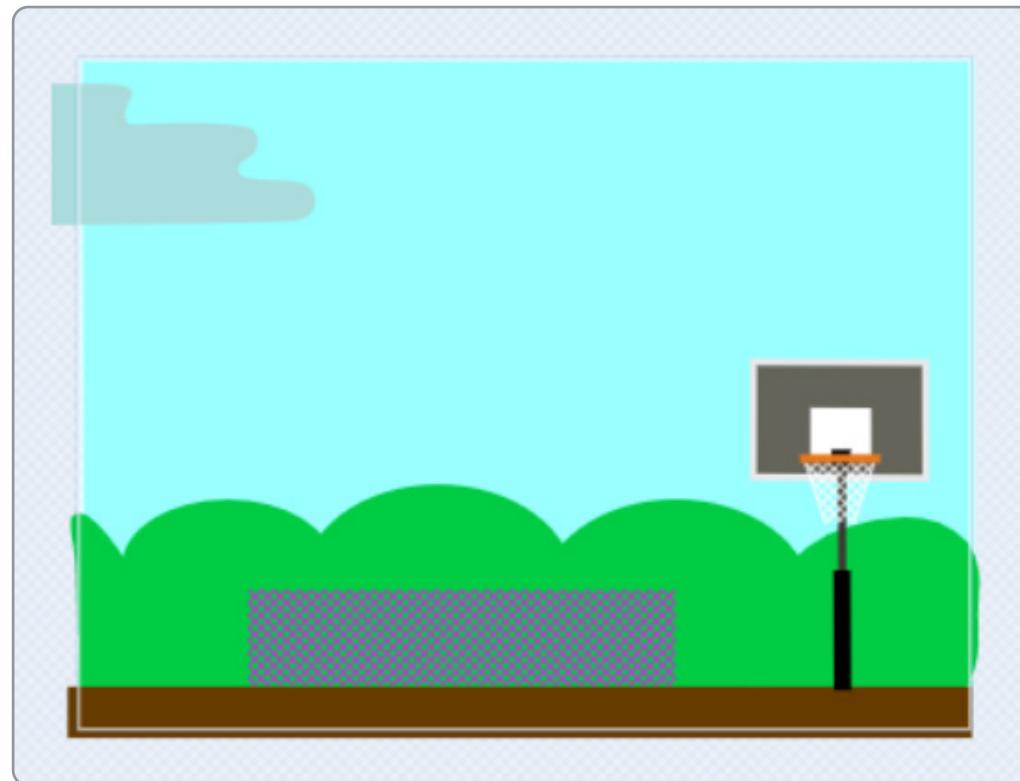


Retornando ao cenário *Blue Sky*, clicaremos na opção *Colar* e posicionaremos a cesta onde desejarmos que permaneça. Observe:





Agora, da mesma forma que copiamos a cesta anteriormente, retornaremos ao cenário *Basketball 1*, selecionaremos uma das grades e, em seguida, retornaremos ao cenário *Blue Sky*. Nele, colaremos a grade e posicionaremos onde quisermos. Observe:



Assim, teremos cenários mais criativos e divertidos. Não se esqueça de salvar essas alterações em seu projeto para a próxima aula. Até lá!

► CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL