

Aula 2

Ensinando o computador

► Unidade

Lógica de programação: exploração criativa

Questão 1 – Plantando sementes

Maria quer criar um projeto no StartLab, em que uma semente é plantada e, depois de cinco segundos, se transforma em uma muda. Ela tem duas fantasias: uma de semente e outra de muda. Como Maria pode programar essa transformação?

Ordene **todos os blocos** para que representem corretamente a transformação da semente:

espere 5 segundos

mude para a fantasia [semente]

quando a bandeira verde for clicado

mude para a fantasia [muda]

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

Questão 2 – Animando atores

Durante a aula, criamos um código para animar a personagem *Bat*, no qual misturamos o morcego com um caranguejo, transformando-o em “morceguejo”. Pensando nisso, analise o código abaixo e identifique qual é a função do bloco **espere**, no código da personagem.



Agora, selecione uma alternativa correta:

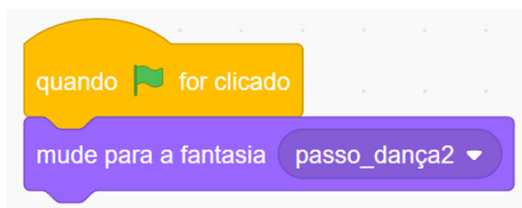
- a) Faz a personagem esperar um tempo antes de executar a próxima ação.
- b) Faz a personagem esperar até que uma condição seja satisfeita para executar a ação.
- c) Faz a personagem esperar até que o jogador pressione uma tecla para executar a ação.
- d) Faz a personagem esperar até que um evento específico aconteça para executar a ação.

Questão 3 – Dançando com atores

Que tal criarmos uma coreografia incrível para a nossa personagem? Imagine que ela é um superastro do pop e precisa fazer uma apresentação épica! De acordo com esse cenário, identifique quais blocos você pode utilizar para simular uma dança em nosso ambiente de programação.

Selecione a alternativa correta:

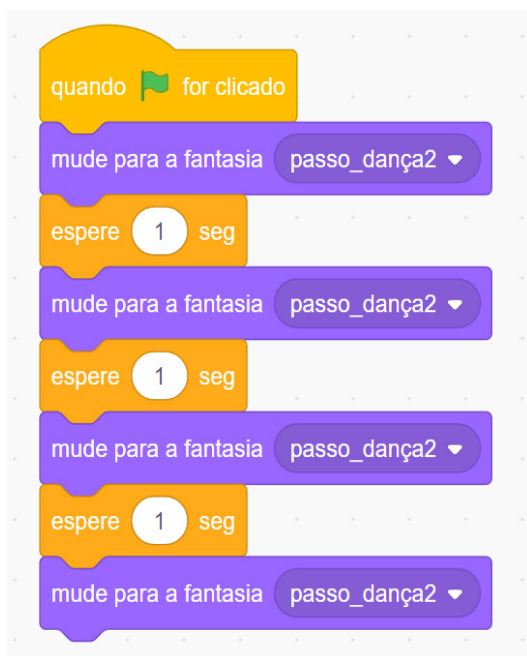
a)



c)



b)



d)

