

Aula 4

Explorando cenários

► Unidade

Lógica de programação: exploração criativa

Questão 1 – Animando personagem de um jogo

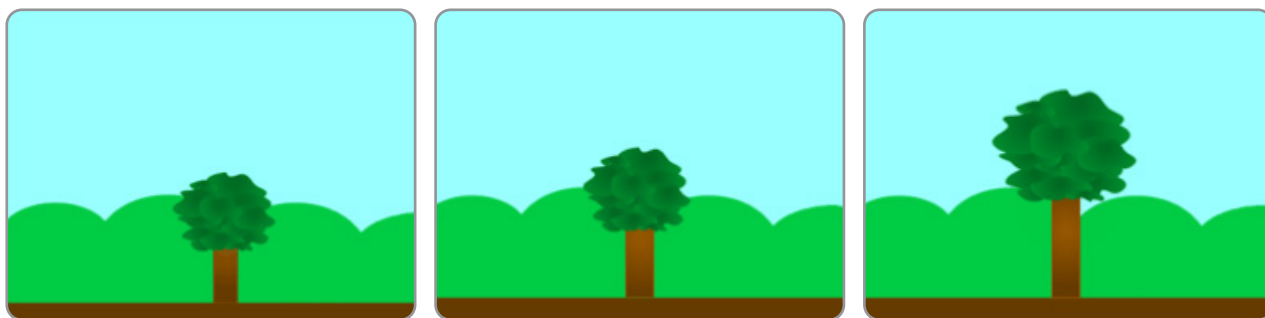
João está criando um jogo em que o ator se teletransporta, ou seja, muda de um lugar para o outro. Ele selecionou um cenário interessante para o tema e agora quer mudar também a aparência do ator. O ator possui uma sequência de fantasias, mas ele deseja utilizar apenas as fantasias *move direita* e *move esquerda* para criar a sensação de um movimento contínuo.

De acordo com esse cenário, analise as sequências de código abaixo e selecione a que mais se aproxima do comportamento esperado.



Questão 2 – Criando um diário da natureza

Maria adora a natureza e, por isso, decidiu criar uma sequência de imagens:



Sobre o código, você tem as seguintes informações:

- A árvore possui 4 fantasias;
- A primeira fantasia chama-se *arvore1*.

Pensando nisso, examine as sequências de código e selecione a alternativa que reproduz corretamente esse algoritmo:

a)

```
quando [bandeira] for clicado
  mude para a fantasia [arvore1]
  repita 3 vezes
    próxima fantasia
    espere 1 seg
```

b)

```
quando [bandeira] for clicado
  mude para a fantasia [arvore1]
  repita 5 vezes
    próxima fantasia
    espere 1 seg
```

c)

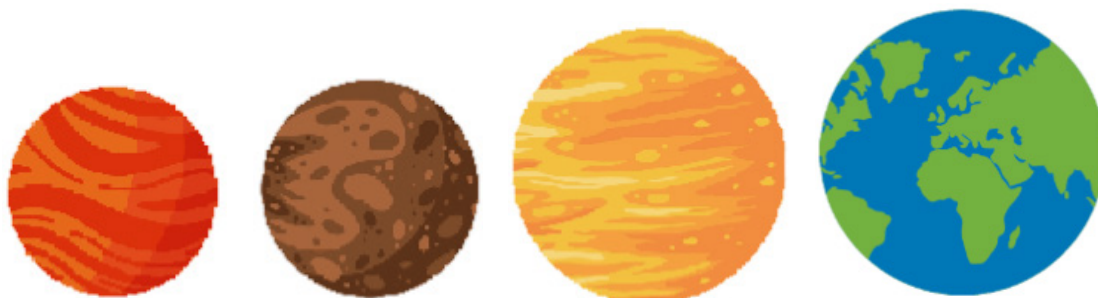


d)



Questão 3 – Criando novos planetas

Pedro quer desenvolver um jogo sobre exploração espacial. Ele precisa criar uma sequência de imagens que apresenta quatro planetas, uma única vez, ao iniciar. Observe a sequência de imagens:

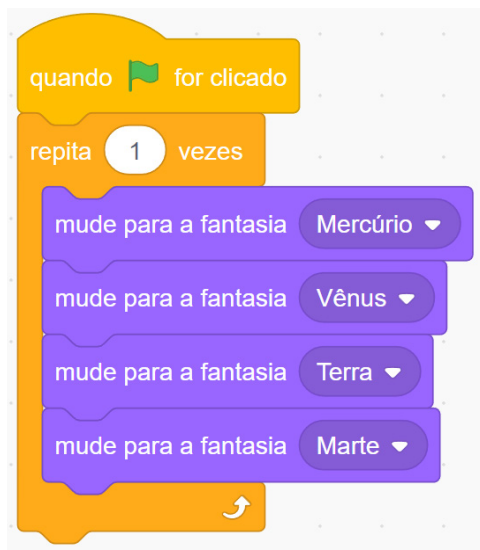


Agora, compare as alternativas a seguir com a sequência acima e selecione qual das opções mais se aproxima do comportamento desejado:

a)



b)



c)



d)

