

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 5

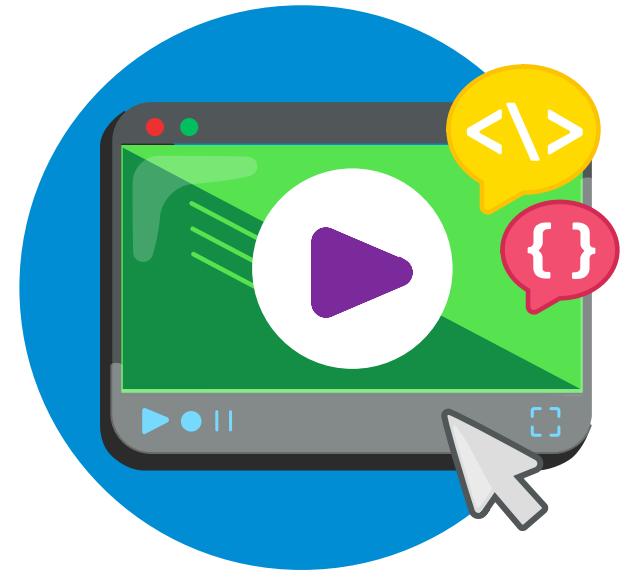
Cenários criativos

► Unidade

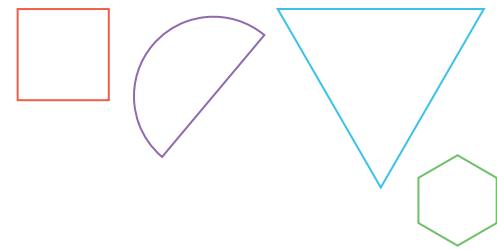
Lógica de programação:
exploração criativa

O que vamos aprender?

- Hexágono Modificar cenários variados.
- Seta Implementar o algoritmo que troca os cenários.
- Círculo Compartilhar o cenário finalizado.



▶ ACESSE A PLATAFORMA START



Finalizando o projeto

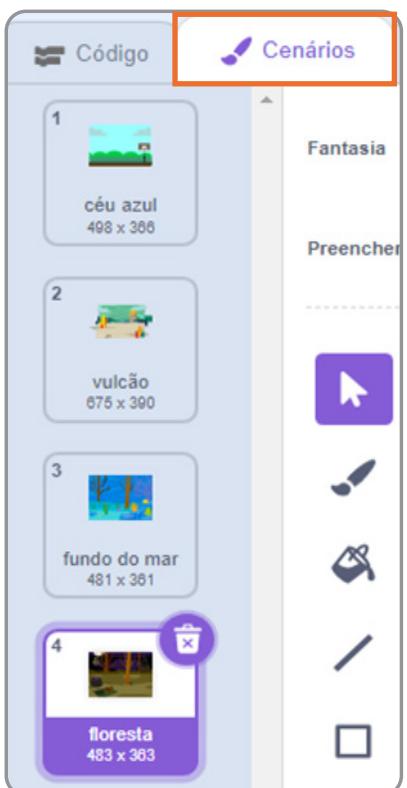


Na aula anterior, criamos cenários incríveis para as nossas personagens. Nesta aula, vamos revisar os cenários criados e programar um algoritmo para alterá-los, usando um novo bloco de repetição. Ao final, compartilharemos o projeto finalizado!

! Para iniciar a aula, sugere-se que o professor confira se todos os estudantes criaram novos cenários e se todos estão nomeados (conforme fizemos na aula 1, com as personagens) e que excluem qualquer personagem ou cenário que não estejam utilizando. Estimule-os a falarem ou apresentarem sobre suas ideias de cenários. Talvez eles possam até criar uma pequena história para esses cenários!



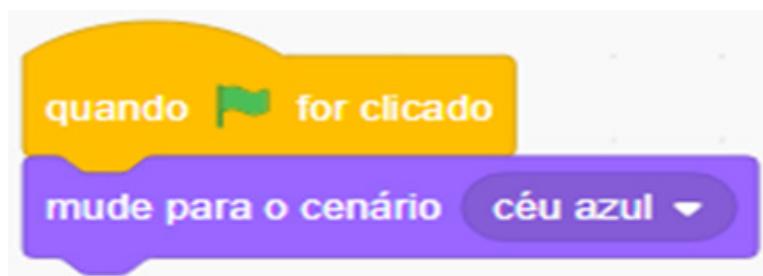
No ambiente de programação, revisaremos os cenários que foram criados. Para isso, clicaremos na opção Palco, do lado direito inferior da tela; posteriormente, na aba Cenários, localizada no canto esquerdo superior da tela, veremos a lista de cenários que criamos. Observe:





Com todos os cenários prontos, começaremos a programá-los. Para isso, da seção *Controle*, arrastaremos o bloco para a área de programação. Em seguida, da seção *Aparência*, arrastaremos o bloco , encaixando-o abaixo do bloco de controle. Depois, no menu suspenso desse bloco, alteraremos a opção *floresta* para *céu azul*.

Observe:



💡 Neste momento da aula, sugere-se reforçar aos estudantes que alguns blocos de código para os cenários são diferentes dos blocos para personagens. Mas alguns blocos são semelhantes, então utilizaremos os que estão disponíveis para programar a troca de cenário.



O script do cenário será muito parecido com o que criamos para as personagens na aula passada. Para isso, clique em uma personagem para visualizar seu script na área de programação. Observe a imagem:



A única diferença será a troca dos blocos de aparência: substituiremos os blocos com o termo “fantasia” pelos mesmos com o termo “cenário”.

! Esta imagem mostra o código da personagem *morcego*, onde os blocos de aparência utilizam o termo “fantasia” no lugar de “cenário”. Para alternar entre o código da personagem e o código do cenário, basta clicar na miniatura da personagem para selecioná-la (ela ficará marcada em roxo). Para voltar ao código do cenário, clique na miniatura no canto direito.



Continuaremos a programação recriando o script que acabamos de ver.

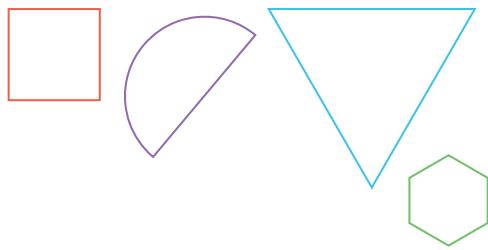
Para isso, clicaremos na seção *Controle* e arrastaremos o bloco



para baixo do bloco de aparência, alterando seu valor para 6. Em seguida, ainda na seção *Controle*, arrastaremos o bloco **espere 1 seg**, encaixando-o na chave do primeiro bloco dessa seção e alterando seu valor para 2.

Observe as alterações:

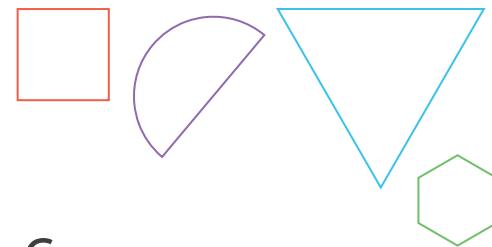




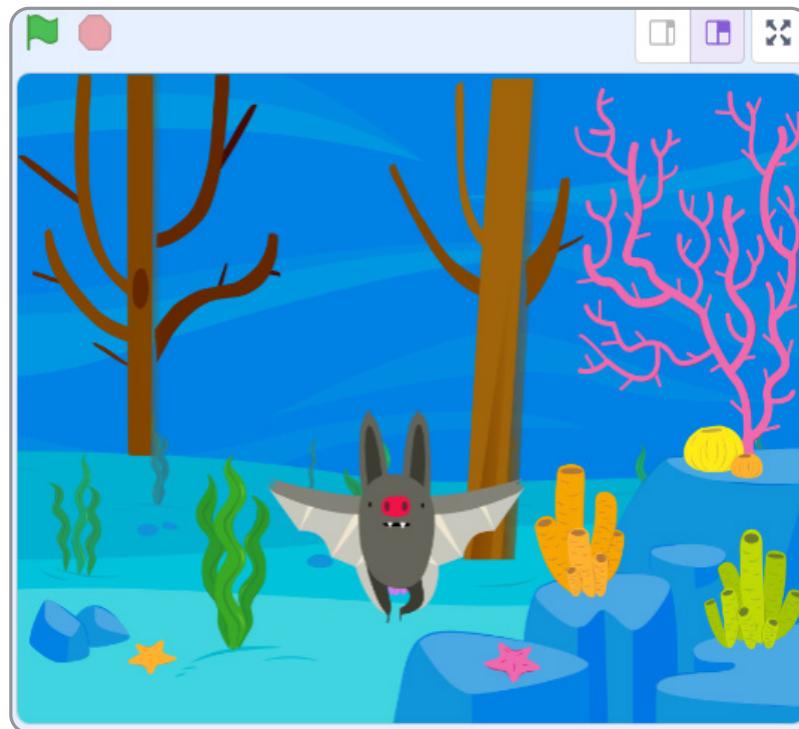
Agora, da seção *Aparência*, arrastaremos o bloco **próximo cenário**, encaixando-o abaixo do bloco de espera, dentro da chave do bloco de repetição.
Observe:



Vamos clicar na bandeira verde para testar!



Observe que o projeto alterará as personagens e os cenários 6 vezes, ou a quantidade de vezes que você escolheu, até parar. Em nosso caso, finalizará na fantasia do morcego com o cenário do fundo do mar na tela.



! É bom notar que, caso a quantidade de fantasias de personagens seja diferente da quantidade de cenários, as combinações entre personagem e cenário podem variar.

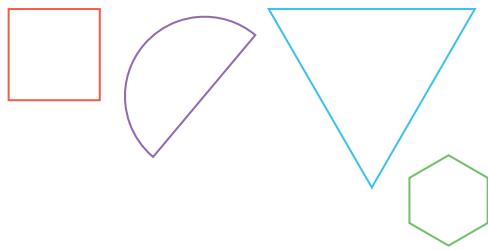


Mas queremos algo diferente: faremos com que o código continue mudando as fantasias e os cenários por tempo indeterminado, ou seja, ele não parará até clicarmos no botão Pare. Para isso, utilizaremos um bloco de controle que faz exatamente isso. Dessa forma, arrastaremos o bloco de repetição para fora do script. Observe:



Em seguida, em seu lugar adicionaremos o bloco

! Uma característica diferencial do bloco **sempre** é ser um bloco de “loop infinito”. Ele não tem uma condição para parar, portanto, continuará funcionando até que algum outro evento ou comando o informe que pare. Por esse motivo, o bloco não tem nenhuma forma de conexão abaixo dele, sendo sempre o fim do código.



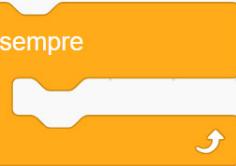
Na sequência, arrastaremos os dois blocos que estavam na chave do bloco de repetição para dentro do novo bloco de controle. Observe:



💡 Nesse momento da aula, sugere-se relembrar os estudantes de que, para arrastarmos um bloco, basta clicar com o botão esquerdo do mouse sobre ele e movê-lo para a direção desejada. Como resultado, o bloco conectado abaixo dele também será movido. Para apagar o bloco que não utilizaremos mais, basta clicar com o botão esquerdo do mouse sobre ele e, no menu de seleção que se abrirá, selecione a opção *Apagar Bloco*. Outra alternativa é movê-lo em direção ao menu de blocos, no lado esquerdo da tela, conforme realizamos na aula 3.

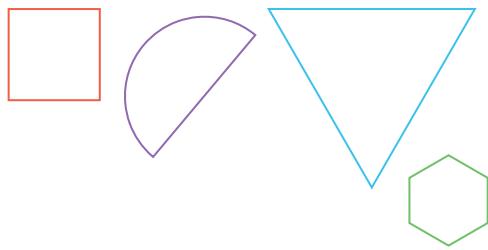


Agora, alteraremos o script da personagem. Para isso, selecione a personagem no painel de atores e, em seguida, na área de programação, repita o mesmo processo que acabamos de realizar com o cenário.

Substituindo o bloco de repetição pelo bloco . Observe as alterações na imagem abaixo:



Vamos testar? Deu certo! Agora, ao clicarmos na bandeira verde, o projeto alterará as personagens e os cenários infinitamente, até clicarmos no botão Pare.

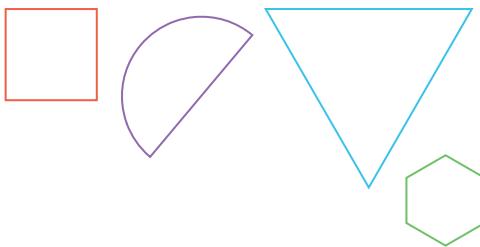


Agora, compartilharemos o projeto! Para isso, clique na opção *Salvar agora*, localizada na barra de ferramentas do StartLab, no canto superior direito da tela.



Com o projeto salvo, compartilharemos o link do projeto dentro da plataforma Alura Start. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre o link, na barra de navegação e, em seguida, no menu suspenso que aparecerá, selecione a opção *Copiar*. Após clicar nessa opção, o link estará copiado.

! A ferramenta salva o projeto automaticamente de tempo em tempo. Caso esse botão não esteja visível, significa que ele já está salvo. Muitos estudantes preferem clicar nele mesmo assim; para isso, basta mover qualquer coisa dentro do projeto e o botão reaparecerá.



Retorne ao menu da aula atual e busque pela atividade **Compartilhe seu projeto**. Nela você encontrará o campo *Insira o link para o seu projeto*. Observe:

07 **Compartilhe seu projeto** PRÓXIMA ATIVIDADE

Você concluiu mais uma unidade e aposto que conseguiu desenvolver um projeto incrível!

E agora que tal **compartilhar o que você construiu?** Esse passo é importante para que seu professor ou professora veja como está seu desenvolvimento e te ajude a melhorar cada vez mais.

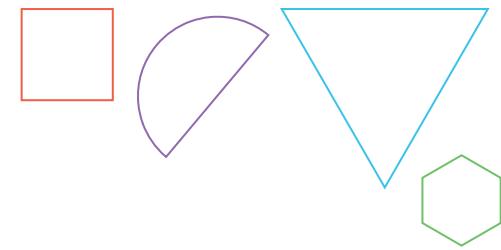
Envie, na caixa abaixo, o **link do projeto** que você construiu durante essa unidade.

Insira o link para o seu projeto

O link deve começar com http:// ou https://

Você usou **0 de 3** tentativas para submeter o link

ENVIAR LINK PRÓXIMA ATIVIDADE



Para adicionar o link, basta clicar com botão esquerdo do mouse e, no menu suspenso que se abrirá, escolha a opção *Colar*. Logo verá o link de seu projeto no campo de envio. Observe o exemplo a seguir:

Insira o link para o seu projeto

1-criando-jogo-perguntas-onomatopeias/marcelo-paludetto/project/projeto3?projectId=cHJvamV0bzMzOTIyIzU0NzUyNQ=

O link deve começar com `http://` ou `https://`

Você usou 0 de 3 tentativas para submeter o link

ENVIAR LINK PRÓXIMA ATIVIDADE

Por fim, clique no botão verde *ENVIAR LINK*. Assim, seu professor ou professora terá acesso ao projeto.

Até a próxima aula!

 CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL