

Aula 4

Pega-pegas e esconde-esconde

► Unidade

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

Questão 1 – Esconde-esconde

Maria está programando o recurso de esconde-esconde no StartLab: quando o jogador clicar no case, ela quer que o case desapareça por 2 segundos e depois reapareça. Ela já encontrou os blocos de evento e de aparência.

Pensando nisso, organize os blocos a seguir na sequência em que devem ser utilizados para esconder a personagem ao clicar e fazê-lo reaparecer após dois segundos.

espere [2] segundos

esconda

quando o ator for clicado

mostre

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:



Questão 2 – Velocidade

João criou um jogo no StartLab em que o sapo persegue o case e a variável **velocidade** vai sendo incrementada a cada acerto.

Depois de muitas tentativas, o jogo ficou impossível porque a velocidade subiu demais. João deseja que, ao reiniciar o jogo, a dificuldade volte a um valor controlável.

De que forma João deve garantir que a variável de velocidade não deixe o sapo invencível ao reiniciar o jogo?

- A) Redefinir a variável **velocidade** para 10 logo no início, antes de outros blocos.
- B) Redefinir a variável **velocidade** somente quando o case for clicado durante a partida.
- C) Não redefinir a variável e confiar que o jogador ajuste o ritmo manualmente.
- D) Definir a variável **velocidade** para um valor alto no início para acelerar o desafio.



Questão 3 – Tempo de fuga

Lucas quer transformar o projeto em um híbrido de pega-pega e esconde-esconde. Assim, ao clicar para se esconder, ele quer ganhar 3 segundos de folga e, ao reaparecer, a velocidade do sapo deve aumentar devagar para que o desafio do jogo seja progressivo.

Que ajuste Lucas deve fazer para dar tempo ao jogador ao esconder e depois aumentar a velocidade do sapo gradualmente?

- A) Usar **quando o ator for clicado**, executar **esconda**, **espere 3 segundos**, **mostre** e aumentar a variável **velocidade** em 0,2 a cada ciclo.
- B) Aumentar **velocidade** imediatamente ao esconder, sem inserir **espere** entre **esconda** e **mostre**.
- C) Ao esconder, reduzir o tamanho do case, sem alterar a variável **velocidade** para manter o ritmo.
- D) Usar **quando a bandeira for clicada** para disparar o esconder a cada ciclo sem evento de clique durante o jogo.

