

## Aula 4

# Explorando cenários

### ► Unidade

#### Lógica de programação: exploração criativa

### Questão 1 – Animando personagem de um jogo

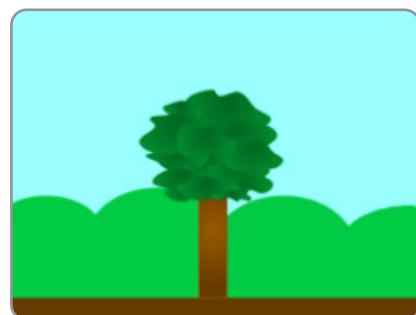
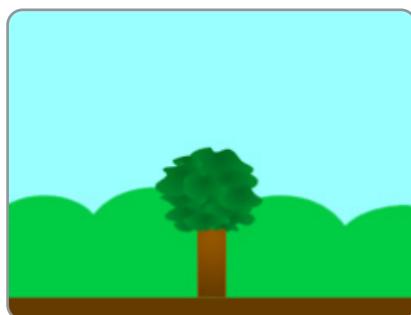
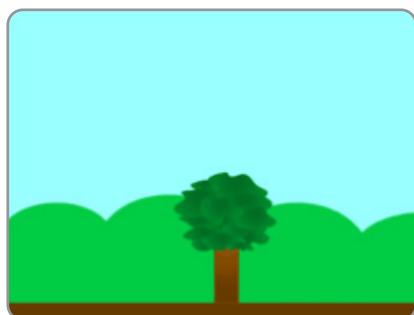
João está criando um jogo em que o ator se teletransporta, ou seja, muda de um lugar para o outro. Ele selecionou um cenário interessante para o tema e agora quer mudar também a aparência do ator. O ator possui uma sequência de fantasias, mas ele deseja utilizar apenas as fantasias *move direita* e *move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

```

when green flag clicked
  change [arvore1 v]
  repeat (3)
    next costume
    wait (1) seconds
  end
end
  
```

b)

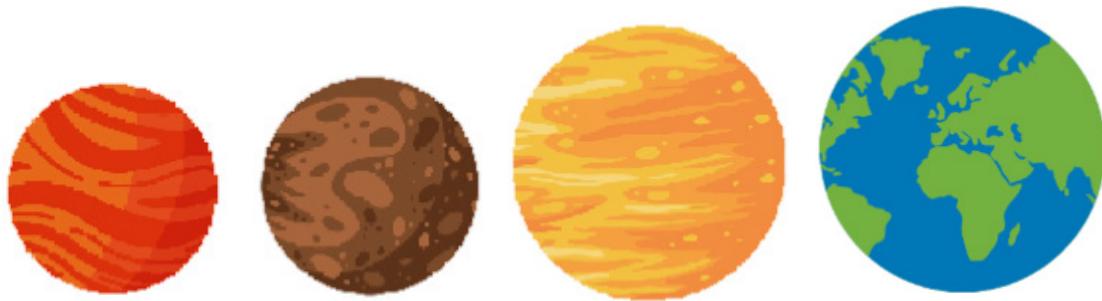
```

when green flag clicked
  change [arvore1 v]
  repeat (5)
    next costume
    wait (1) seconds
  end
end
  
```



### 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)

```

when green flag is clicked
    set costume to "Mercurio"
    wait (2) seconds
    set costume to "Venus"
    wait (2) seconds
    set costume to "Terra"
    wait (2) seconds
    set costume to "Marte"
  
```

b)

```

when green flag is clicked
    repeat (1)
        set costume to "Mercurio"
        set costume to "Venus"
        set costume to "Terra"
        set costume to "Marte"
    end
  
```

c)

```

when green flag is clicked
    repeat (3)
        set costume to "Mercurio"
        wait (1) seconds
        set costume to "Venus"
        wait (1) seconds
        set costume to "Terra"
        wait (1) seconds
        set costume to "Marte"
        wait (1) seconds
    end
  
```

