

Aula 5

Cenários criativos

► Unidade

Lógica de programação: exploração criativa

Questão 1 – Passeando pela tela

Fernanda está desenvolvendo um jogo em que, ao iniciar, o ator fica caminhando pela tela por tempo indeterminado. Lembramos que a animação que traz o efeito de caminhar tem apenas duas fantasias. Como podemos ajudar Fernanda a criar essa animação? Analise as alternativas abaixo e selecione a que mais se aproxima do efeito desejado.

a)



b)



c)



d)

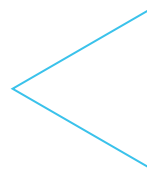


Questão 2 – Fotos no zoológico

Você está programando um jogo em que o ator tira fotos de animais no zoológico. Cada vez que o jogo é iniciado, ele tira uma foto e muda para um novo animal. Pensando nisso, leia as afirmações abaixo e classifique-as em verdadeiras (V) ou falsas (F):

- () Para garantir que o aplicativo tire fotos de todos os animais do zoológico, você deve usar o bloco **repita** e definir o número de repetições como o número total de animais.
- () Para garantir que o aplicativo tire fotos de todos os animais do zoológico infinitamente, você deve usar o bloco **repita (30) vezes**.
- () O bloco **próxima fantasia** é usado para mudar a fantasia para o próximo animal na lista.
- () O bloco **mude para o cenário** é usado para escolher um cenário específico, como “floresta” ou “ártico”.

Escreva a sequência correta de letras nas linhas a seguir:



Questão 3 – Corrida de carros

Marcelo está programando um jogo de corrida de carrinhos. Para deixar o visual do jogo mais interessante, ele decidiu criar uma animação que, ao iniciar, faz com que o carro comece em uma posição fixa e, depois, apresente a sensação de movimento até que o jogador interrompa o jogo. Observe a sequência de imagens:



Agora, analise as alternativas a seguir e selecione a que melhor cria o efeito desejado:

a)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  mude para a fantasia: carro1
```

c)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  mude para a fantasia: carro1
  sempre
    espere 1 seg
    próxima fantasia
```

b)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  mude para a fantasia: carro1
  sempre
    próxima fantasia
```

d)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  mude para o cenário: cenário1
  sempre
    próxima fantasia
```