

Aula 1

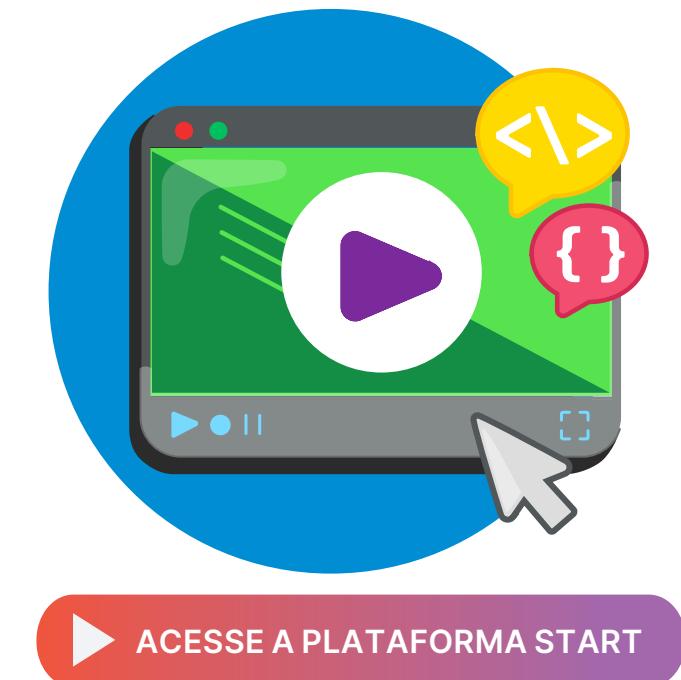
Iniciando a exploração

► **Unidade**

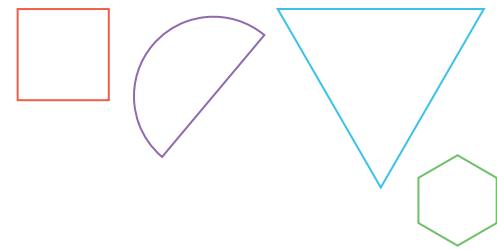
**Lógica de programação:
exploração criativa**

O que vamos aprender?

- Selecionar personagens na biblioteca do ambiente de programação.
- Duplicar e editar personagens para criar novas personagens combinadas.
- Renomear as personagens criadas.

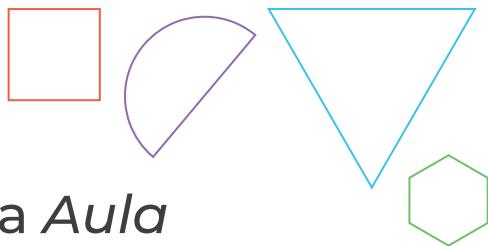


▶ ACESSE A PLATAFORMA START



Criando personagens

Nesta unidade, iremos explorar e construir dois projetos no StartLab: um jogo de troca de fantasias e outro sobre animações. Aprenderemos a misturar personagens e utilizar efeitos visuais. Nesta aula, começaremos a desenvolver o projeto *Meu mundo*, personalizando personagens que já existem para criar novas fantasias.

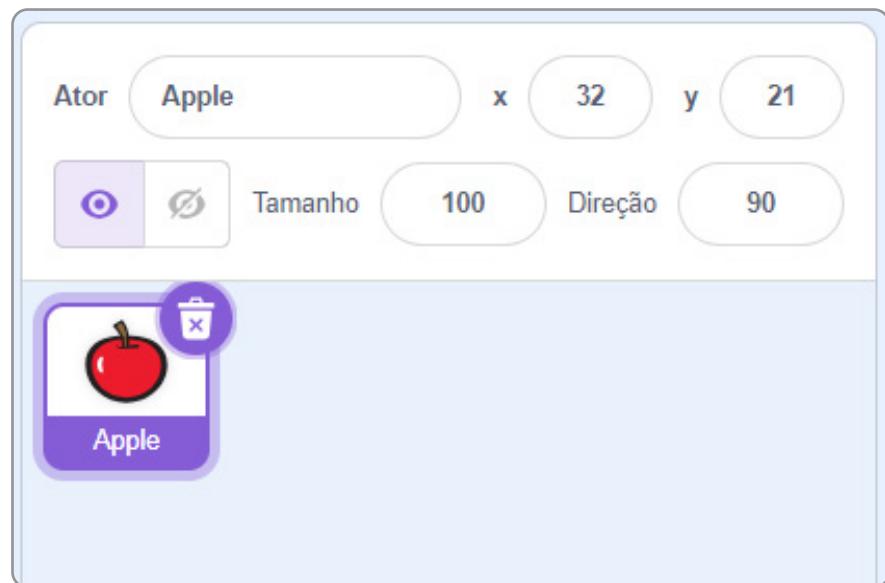


Primeiro, acessaremos a plataforma da Alura Start. Na coluna *Aula Atual*, clicaremos na seção *Comece aqui – Meu projeto*. Em seguida, clicaremos no link: *Inicie seu projeto aqui*, que nos levará ao ambiente de programação. Observe a imagem a seguir:

The screenshot shows a digital interface for a learning platform. At the top left is a book icon followed by the text "03 Comece aqui - Meu projeto". At the top right is a blue button labeled "PRÓXIMA ATIVIDADE" with a right-pointing arrow. Below the header, there's a message area with the text "Olá, estudante!" and "Muito bom ter você aqui nesta unidade!". A message continues: "Esperamos que você aprenda muito durante sua jornada e crie projetos incríveis." Below this, another message says: "Para começar a criação do seu projeto, acesse o link abaixo:". Underneath this text is a blue rectangular button with the white text "Inicie seu projeto aqui". At the bottom of the screen are two buttons: "DISCUTIR NO FÓRUM" with a globe icon and "PRÓXIMA ATIVIDADE" with a right-pointing arrow.

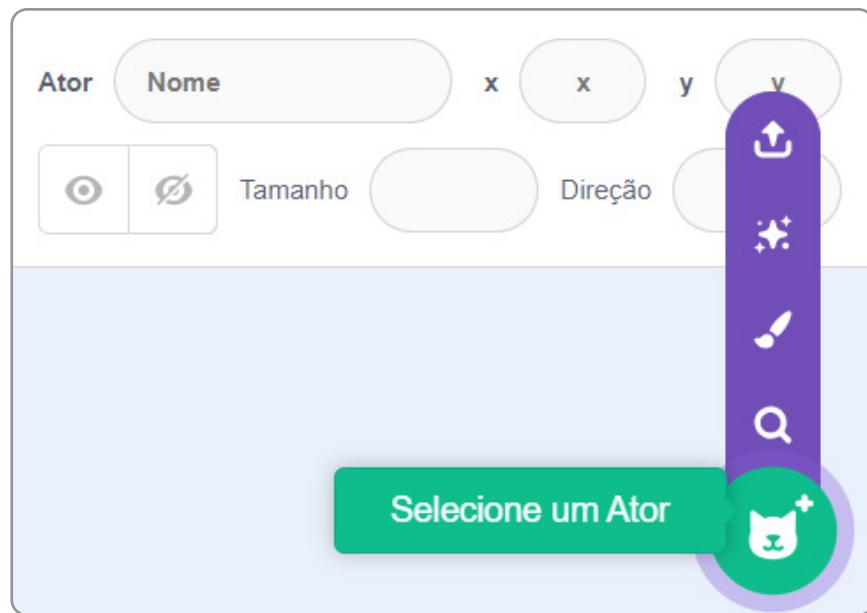


Para criar nossa história, escolheremos uma personagem no campo *Autor*, abaixo do palco, no canto inferior direito da tela. Porém, como já há uma maçã no palco, começaremos excluindo-a para depois escolher outra personagem. Para isso, selecione o ator *Apple* no campo *Autor* e clique com o botão esquerdo do mouse sobre o ícone da lixeira. Observe a imagem a seguir:

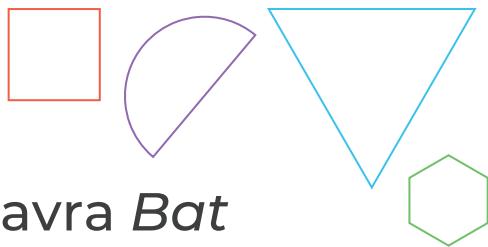




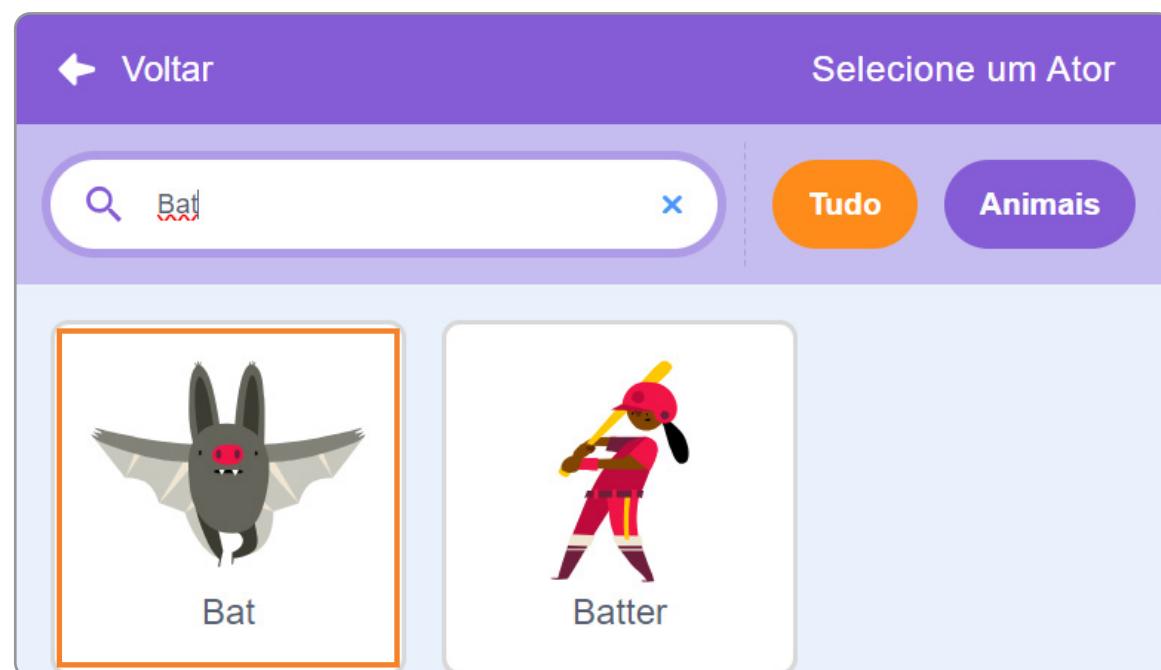
Agora, sem nenhuma personagem no palco, podemos escolher o que quisermos. Ainda no campo Ator, na parte inferior direita da tela, clicaremos no botão *Selecione um Ator*.



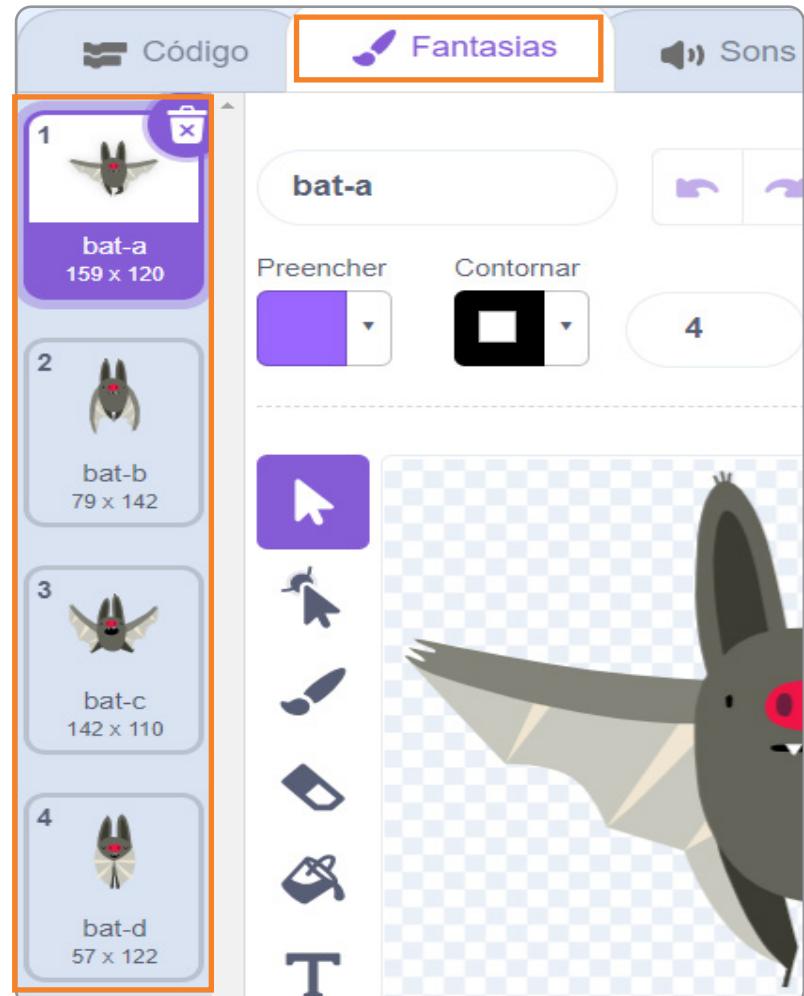
Ao clicar nesse botão, seremos redirecionados a uma nova tela com o mesmo nome.

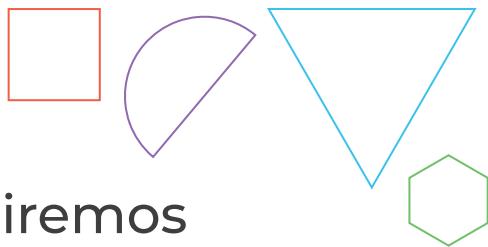


Na tela que se abrirá, digitaremos, no campo de busca, a palavra *Bat* e selecionaremos o ator que é um morcego. Observe:



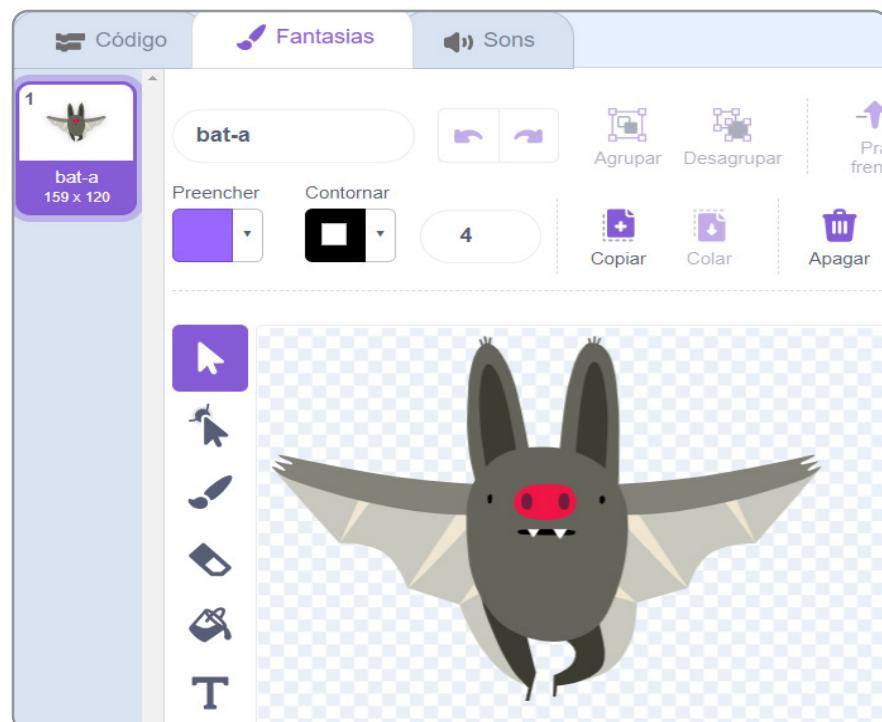
Agora que definimos e adicionamos a personagem ao projeto, veremos todas as opções de fantasia que o ator tem. Para isso, clicaremos na aba *Fantasias*, na parte superior esquerda da tela. Ao clicar nessa aba, observaremos, na lateral esquerda, quatro opções de fantasias para esse ator. Observe a imagem ao lado:





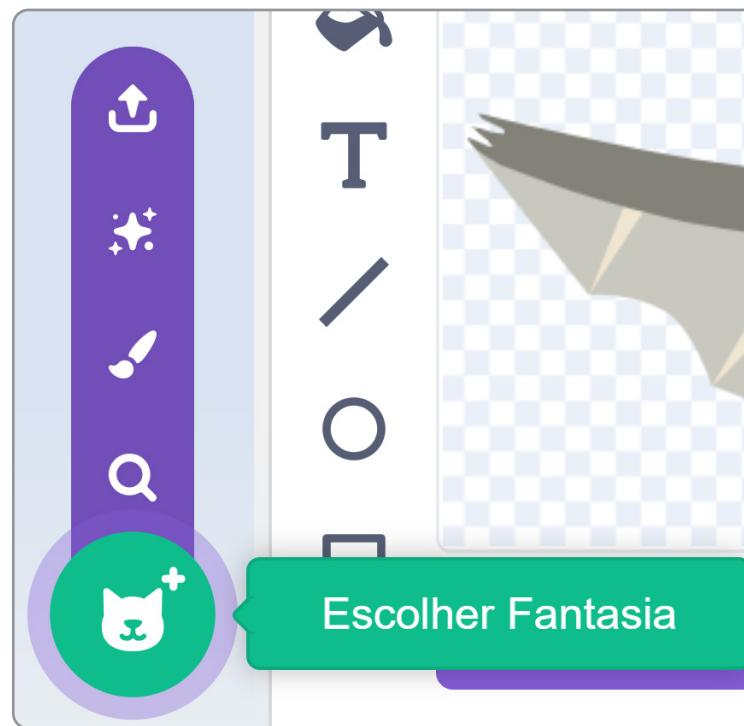
Como utilizaremos somente a primeira fantasia, *bat-a*, excluiremos as outras três, como fizemos para excluir a maçã no início da aula. Clicaremos com o botão esquerdo do mouse no ícone da lixeira de cada uma das outras fantasias, permanecendo apenas a que utilizaremos.

Observe:





Agora, escolheremos uma segunda fantasia para que possamos misturar e criar uma nova. Para isso, clicaremos no botão *Escolher Fantasia*, localizado no canto inferior esquerdo da tela. Observe a imagem a seguir:





Nessa nova tela, além dos atores, suas fantasias também aparecerão. Em nosso caso, digitaremos no campo de busca *Crab-b*, mas reforçamos que você pode escolher a fantasia que desejar. Observe:



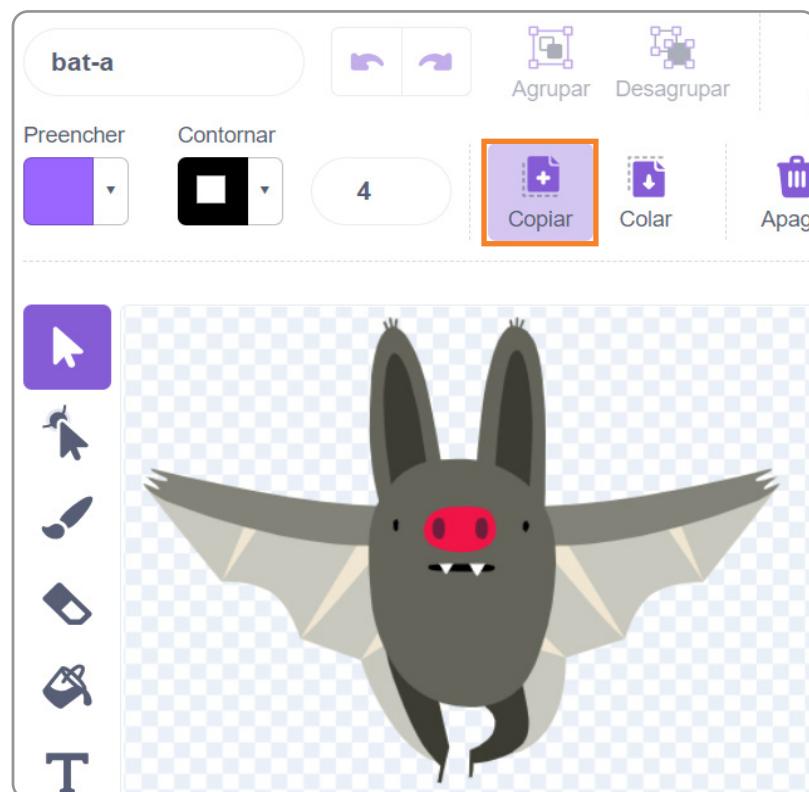


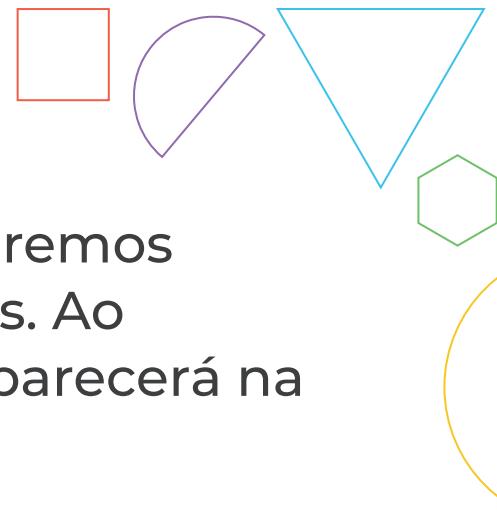
Agora, com as duas fantasias selecionadas, criaremos uma terceira, duplicando o caranguejo. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre a fantasia do ator e, no menu suspenso que aparecerá, clique em **duplicar**. Observe:



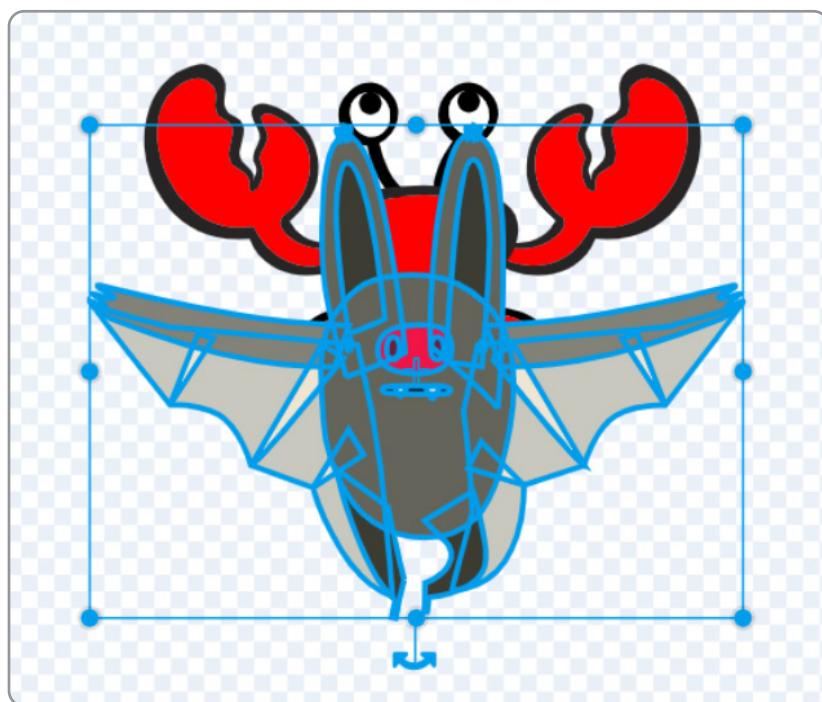


Com as três fantasias definidas, retornamos à primeira, o morcego, para copiá-la. Para isso, selecione novamente a fantasia *bat-a* e, em seguida, clique na opção *Copiar*, localizada no menu de ferramentas, acima da imagem. Observe:



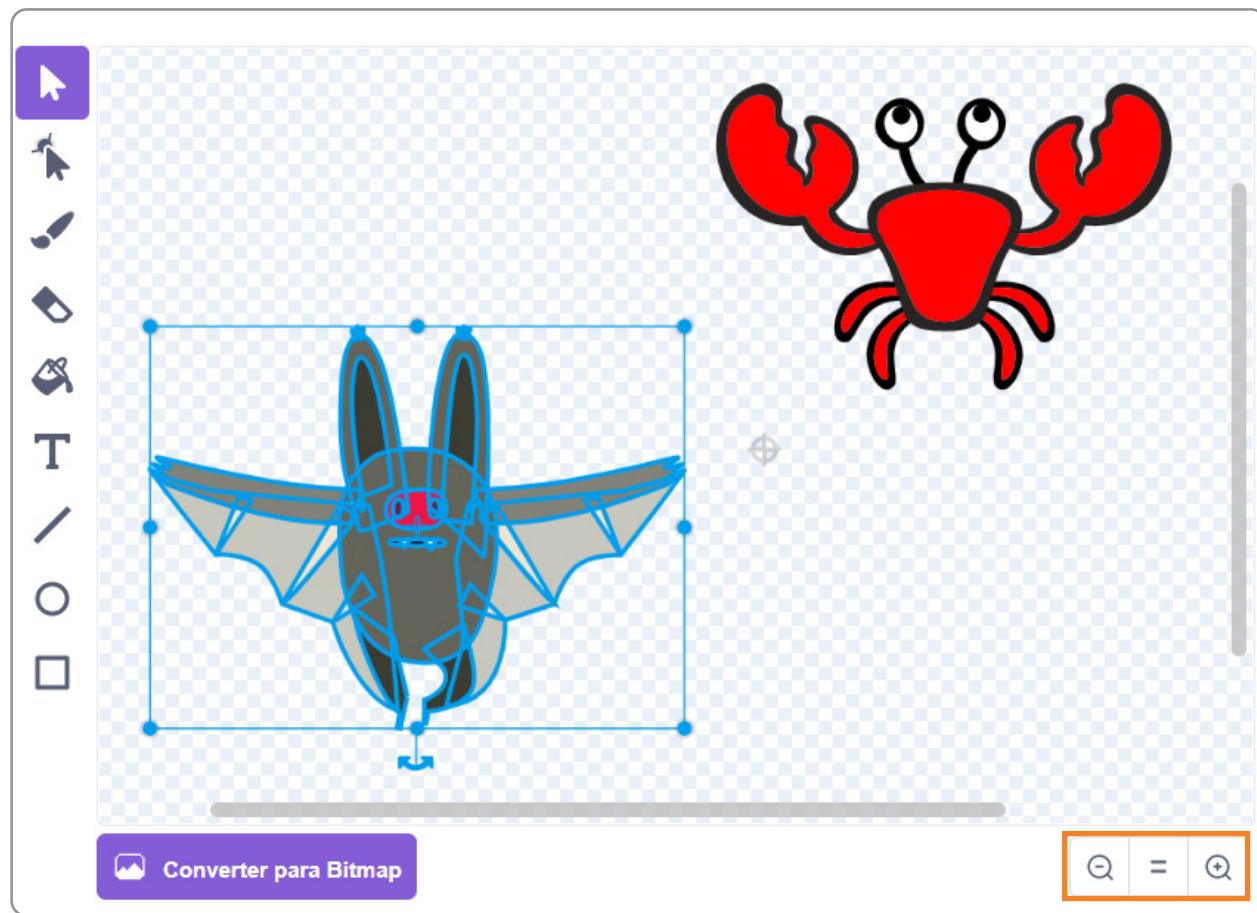


Agora, selecionaremos a fantasia *Crab-b2*. Em seguida, clicaremos na opção *Colar*, também localizada no menu de ferramentas. Ao realizarmos esse comando, observaremos que o morcego aparecerá na tela, em cima do caranguejo. Observe a imagem a seguir:



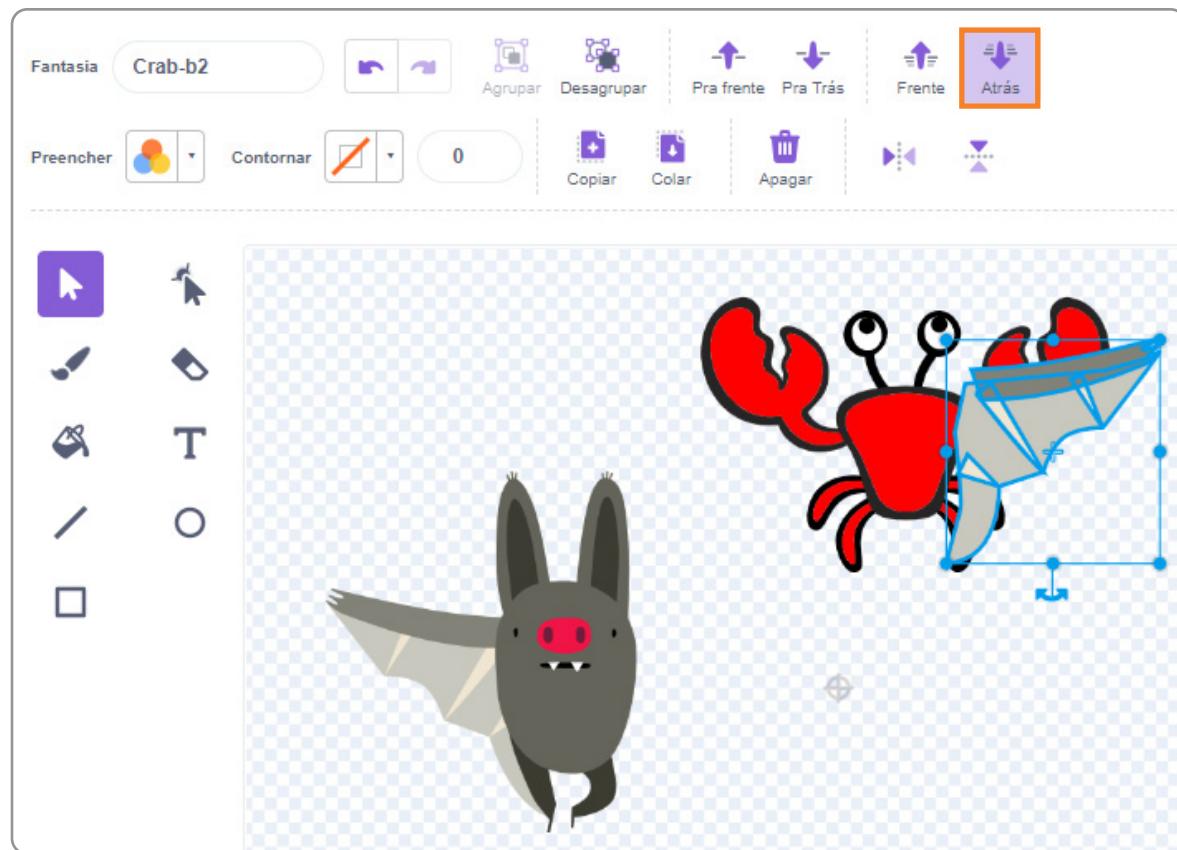


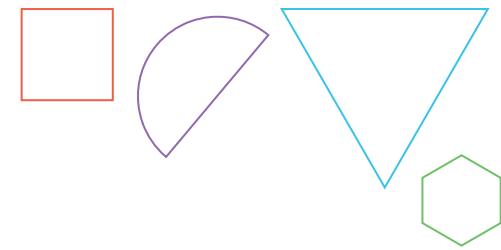
Moveremos o morcego um pouco para o lado, para que as imagens não fiquem sobrepostas. Posteriormente, na parte inferior da tela, veremos dois botões: um com o sinal de **menos** e outro com o sinal de **mais**. Esses botões, servem para afastar (-) ou aproximar (+) a imagem.





Agora, combinaremos as duas personagens! Começaremos selecionando e movendo a asa direita do morcego, encaixando-a junto à garra direita do caranguejo. Para ajustar corretamente, com a asa ainda selecionada, usaremos a opção *Atrás*, localizada no menu de ferramentas. Essa opção levará a asa para trás do caranguejo. Observe a imagem a seguir:



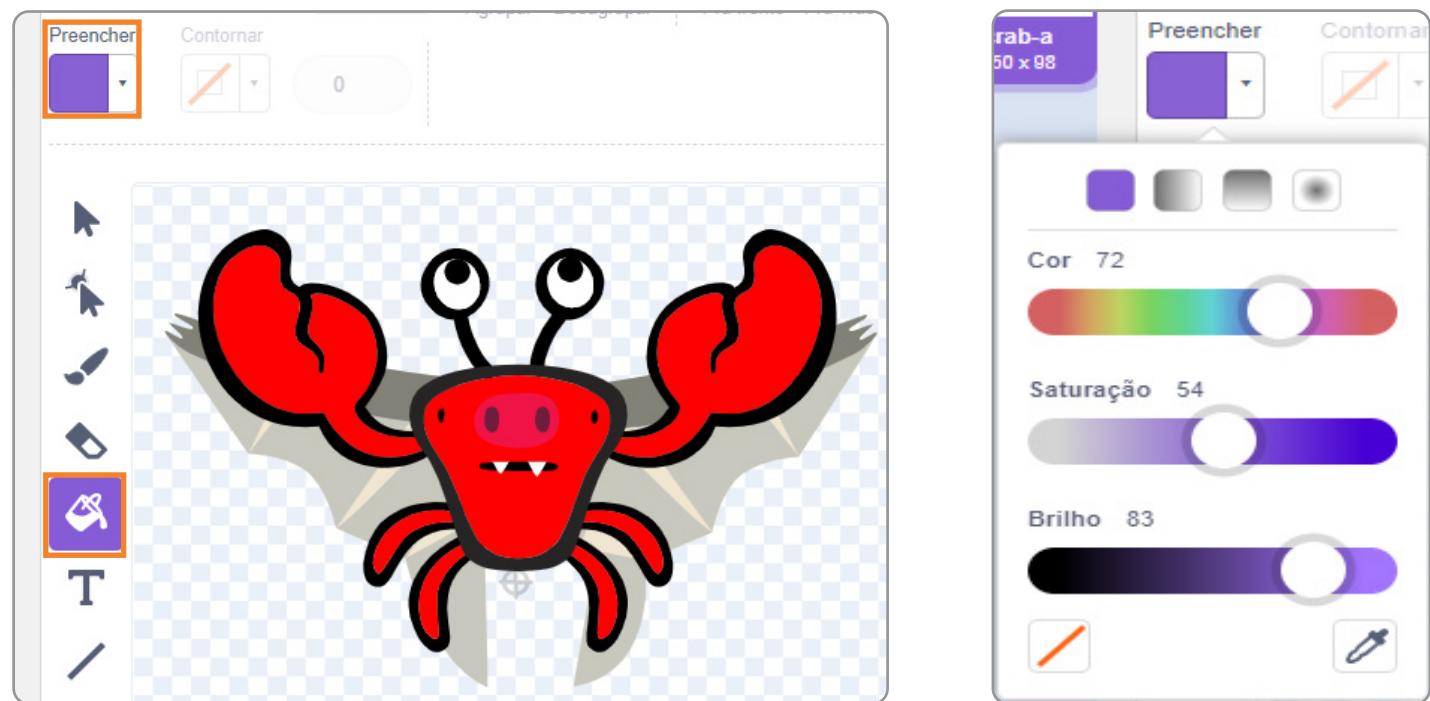


Agora, moveremos todas as partes que desejarmos. Observe como ficou nossa personagem:



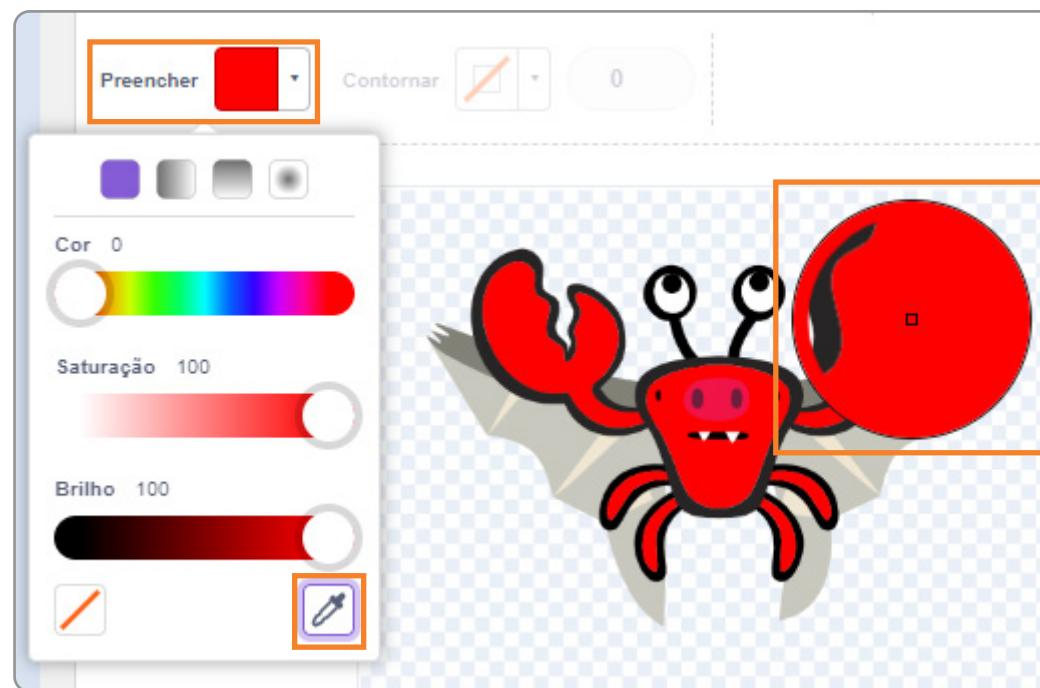


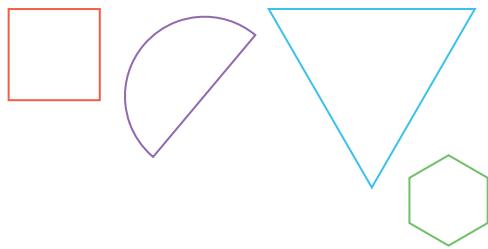
Em seguida, alteraremos as cores da personagem com a ferramenta *Preencher*, representada pelo ícone do balde de tinta, no lado esquerdo da imagem. Ao selecioná-la, ficará em destaque somente o campo *Preencher*. Clicaremos no menu desse campo e uma paleta de cores se abrirá. Observe a sequência de imagens:



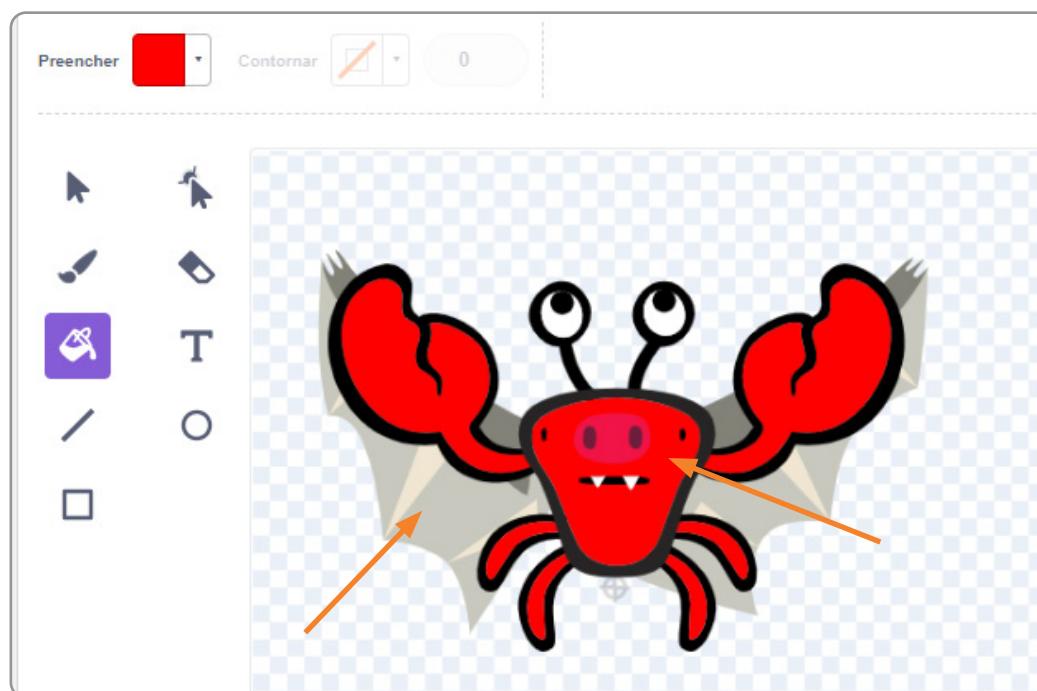


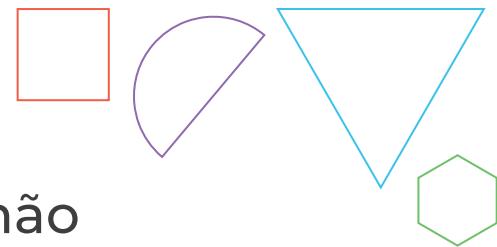
Para mantermos a cor da personagem, usaremos a opção **conta-gotas**, localizada no canto inferior direito da paleta de cores, e passá-la sobre o ator. Ao mover o cursor, uma lupa aparecerá sobre a imagem. Clique com o botão esquerdo sobre o caranguejo para copiar a cor, e o campo *Preencher* mudará de roxo para vermelho. Observe:



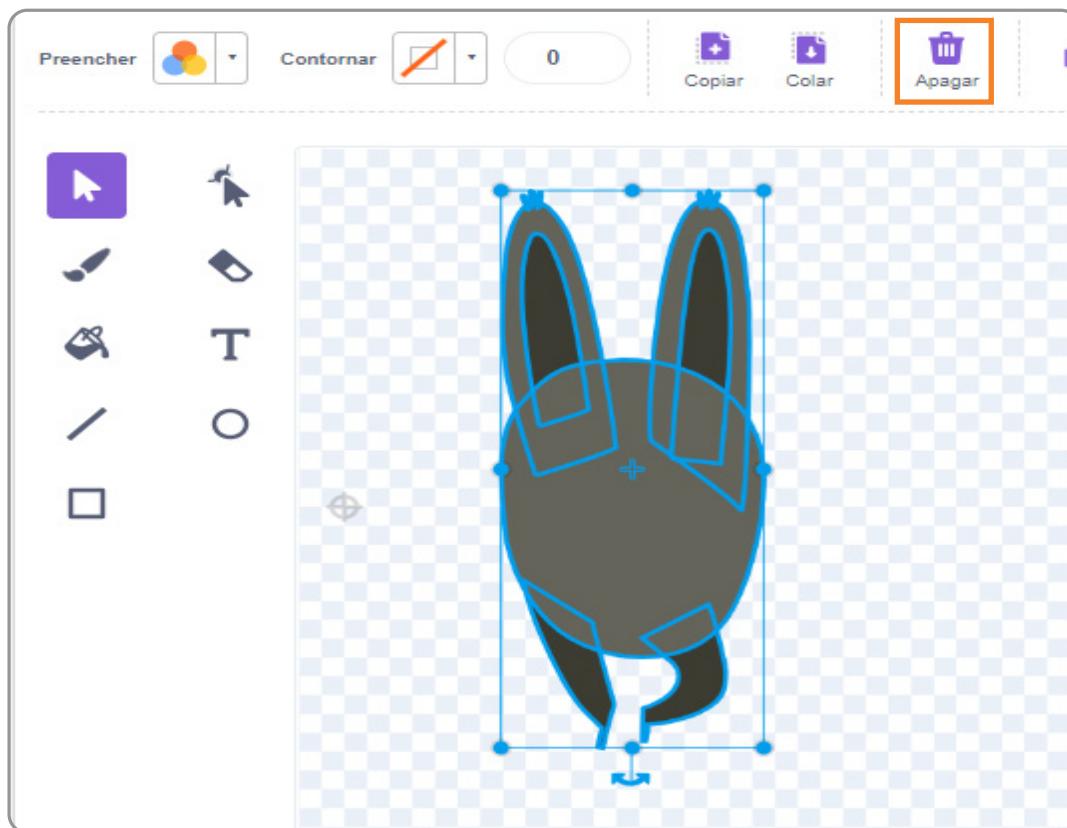


Com a cor selecionada, clicaremos sobre os olhos e asas do morcego, que adicionamos ao caranguejo, para pintá-los de vermelho. Observe:



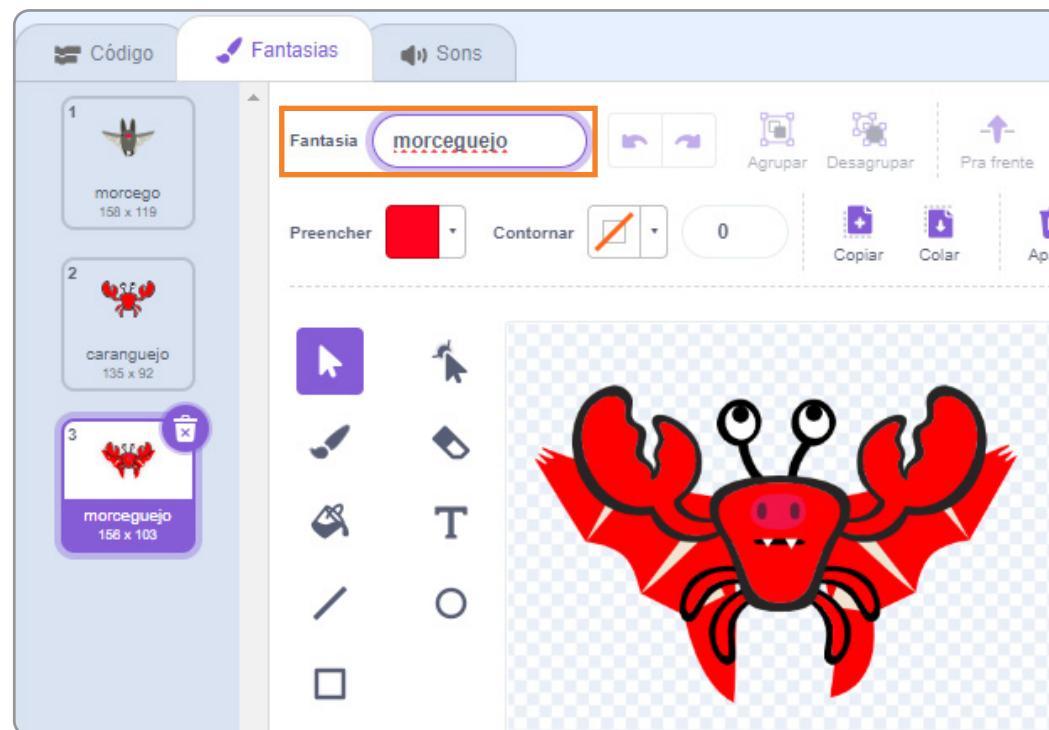


Feito isso, podemos excluir as partes da fantasia bat-a que não utilizaremos; para isso basta clicar na ferramenta *Selecionar*, selecionar as partes e clicar no ícone da lixeira, *Apagar*. Observe:





Agora, temos três fantasias! Para finalizar, alteraremos o nome delas; para isso, basta selecionar uma por vez e, no campo *Fantasia*, localizado na barra de ferramentas, digitar o nome desejado. Em nosso caso, as chamaremos de *morcego*, *caranguejo* e a personagem que acabamos de criar, *morcegueijo*. Observe:



Antes de sair, não se esqueça de salvar seu projeto, clicando em *Arquivo > Salvar agora*. Isso deve ser feito em toda aula para garantir que seu projeto fique seguro ao longo das aulas.

Bons estudos!