




Aula 5

Cenários criativos

► **Unidade**

**Lógica de programação:
exploração criativa**

O que vamos aprender?

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

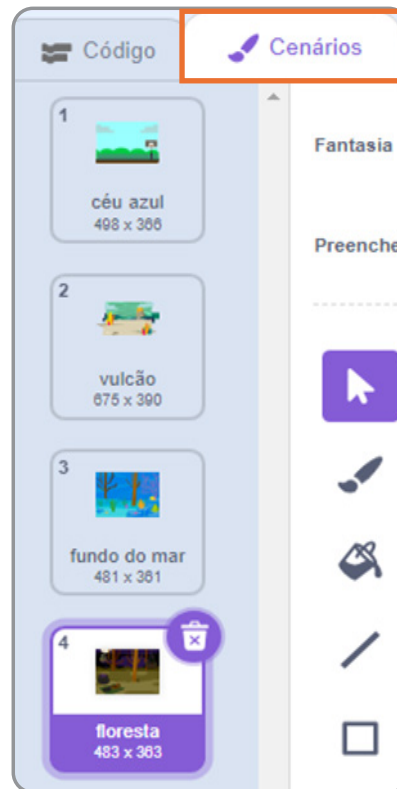



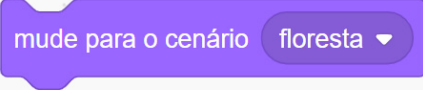
Finalizando o projeto



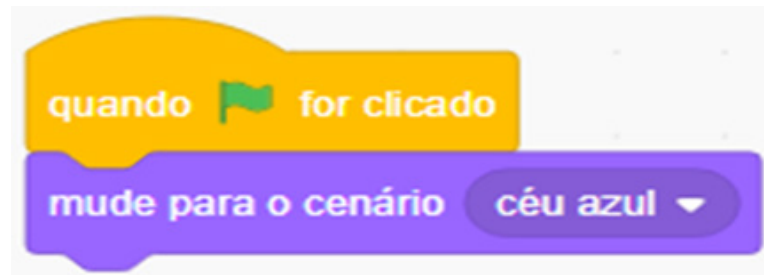
Na aula anterior, criamos cenários incríveis para as nossas personagens. Nesta aula, vamos revisar os cenários criados e programar um algoritmo para alterá-los, usando um novo bloco de repetição. Ao final, compartilharemos o projeto finalizado!

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:

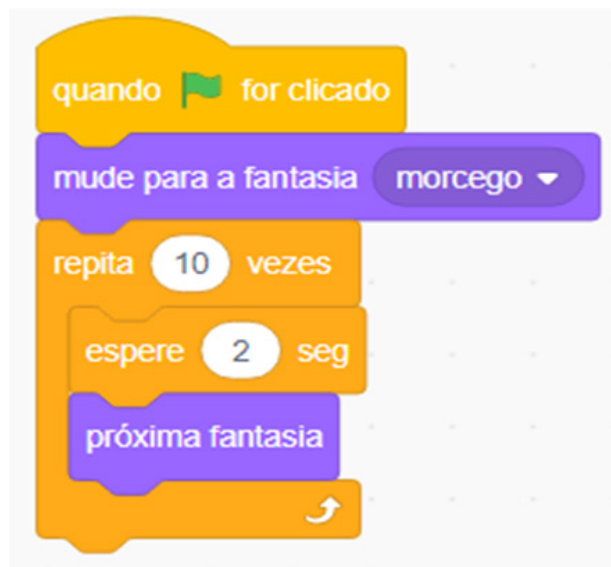


Com todos os cenários prontos, começaremos a programá-los. Para isso, da seção *Controle*, arrastaremos o bloco  para a área de programação. Em seguida, da seção *Aparência*, arrastaremos o bloco , encaixando-o abaixo do bloco de controle. Depois, no menu suspenso desse bloco, alteraremos a opção *floresta*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

Observe:


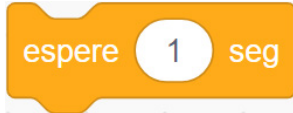


O script do cenário será muito parecido com o que criamos para as personagens na aula passada. Para isso, clique em uma personagem para visualizar seu script na área de programação. Observe a imagem:



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

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 , encaixando-o na chave do primeiro bloco dessa seção e alterando seu valor para 2.

Observe as alterações:

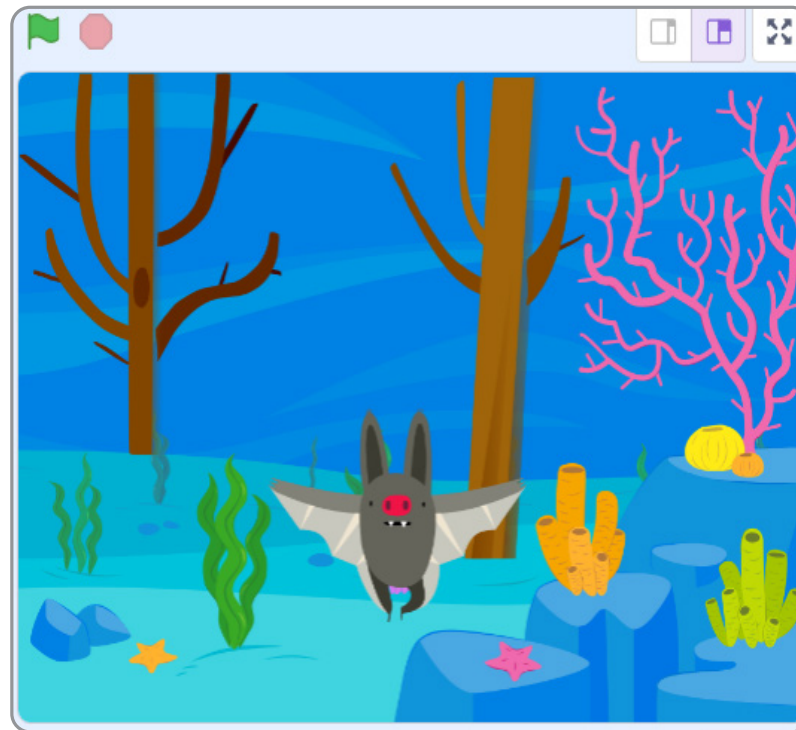



Agora, da seção *Aparência*, arrastaremos o bloco **próximo cenário**, encaixando-o abaixo do bloco de espera, dentro da chave do bloco de repetição. Observe:

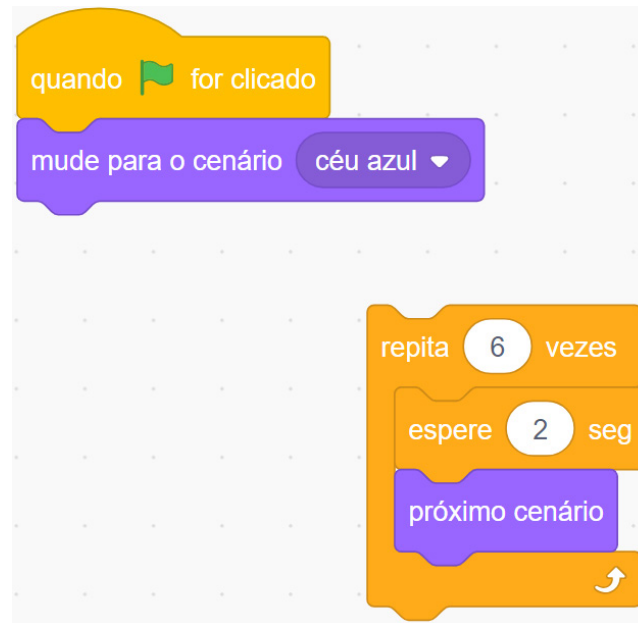


Vamos clicar na bandeira verde para testar!

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.



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

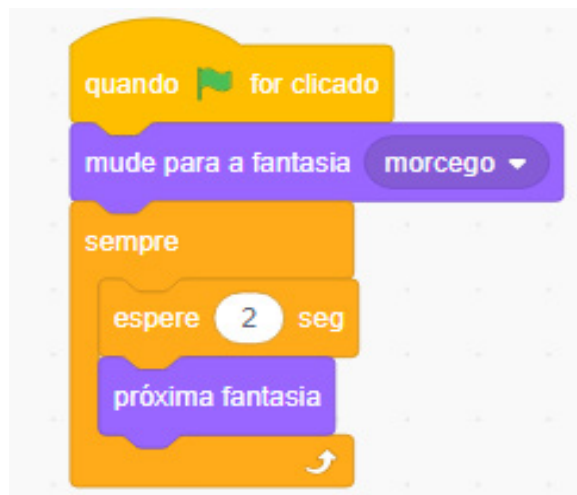


Na sequência, arrastaremos os dois blocos que estavam na chave do bloco de repetição para dentro do novo bloco de controle. Observe:



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.

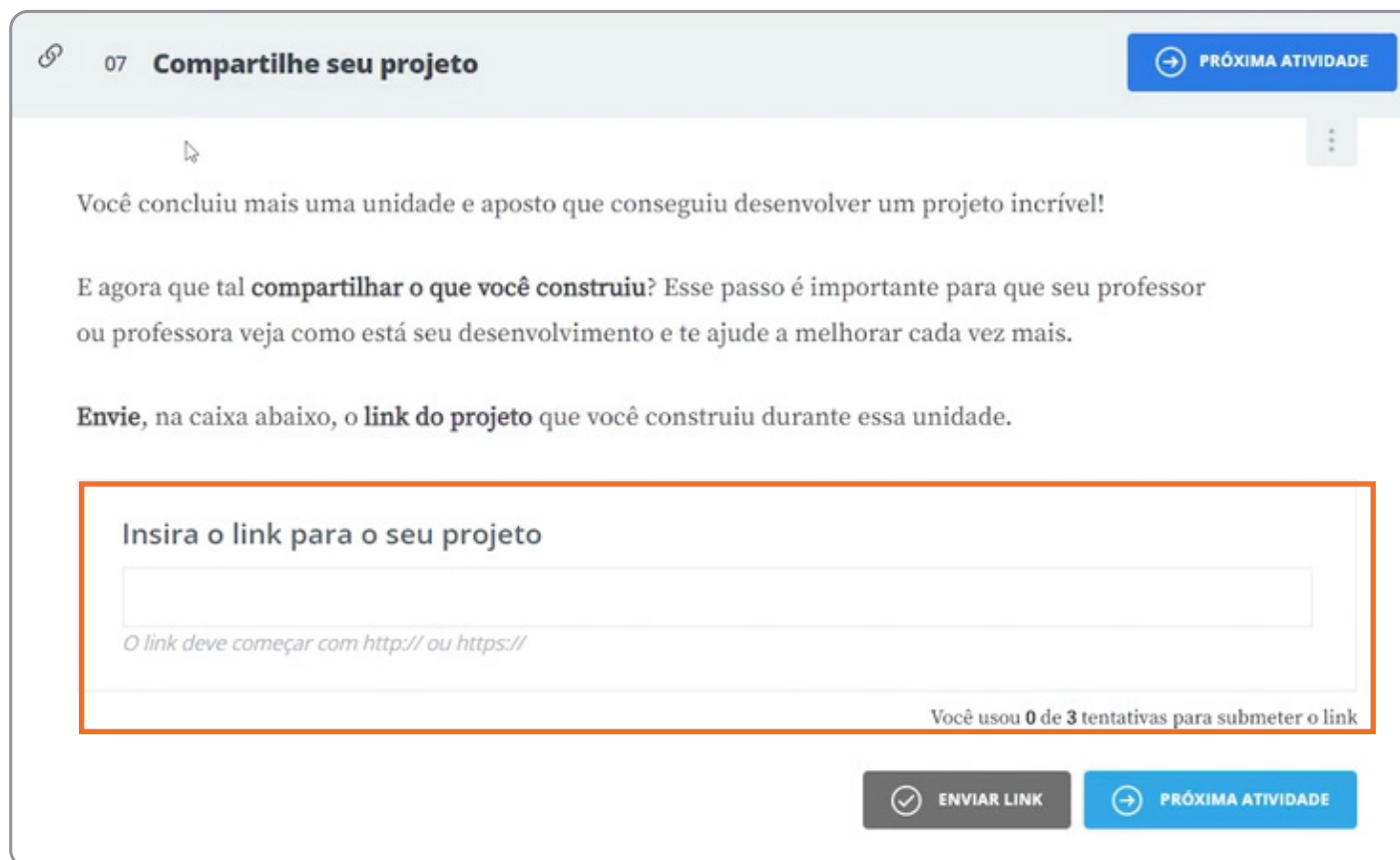


Agora, compartilharemos o projeto! Para isso, clique na opção *Salvar agora*, localizada na barra de ferramentas do StartLab, no canto superior direito da tela.



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.

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.

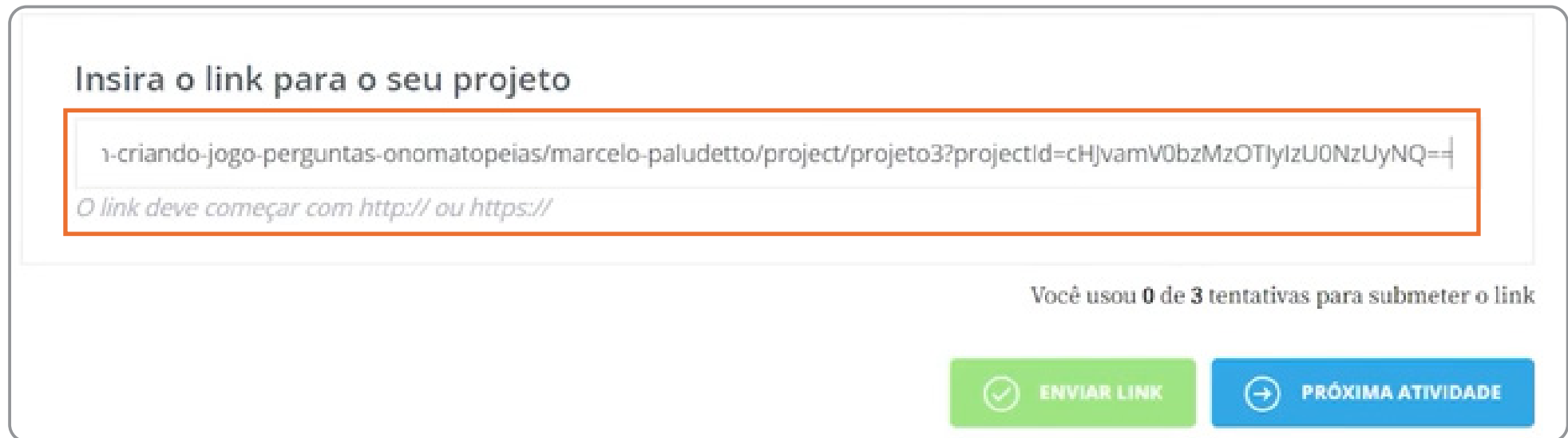
Insira o link para o seu projeto

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!

Bons estudos!