

WebDev - Módulo 0

Roteiro de aula

Aula 5: Reprise



Tópicos da aula:

- Laço de repetição;
- Scratch;
- Plataformas e softwares para a jornada.



Atividades da Aula

→ Atividade 1: Tudo rodando

- ◆ Em duplas ou trios.
- ◆ Agora é hora de usar todos os recursos que já vimos do Scratch. Já sabemos como adicionar blocos, como tomar decisões e agora podemos também **criar laços para repetir ações**.
- ◆ Nessa atividade vocês devem fazer o gato andar pelos cantos da tela até que seja pressionada a tecla de espaço. Então vamos fazer o gato ficar andando em círculos, por quantas vezes forem necessárias, até que a tecla "Espaço" seja pressionada no teclado!
- ◆ Tempo estimado de atividade: 20 minutos.
- ◆ Material de apoio:
<<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>>



Momento Aprendizagem em Pares

→ Atividade: Jogo no Scratch - Pong

- ◆ Que tal, criar um jogo com o Scratch!
- ◆ Isso mesmo, dentro da plataforma podemos criar projetos mais interativos e temos vários tutoriais para ajudar com isso.
- ◆ Siga o tutorial do [jogo Pong](#) para criar seu próprio jogo dentro da plataforma!
- ◆ O objetivo do jogo, portanto, será **fazer uma bola, ou qualquer outro objeto por vocês escolhido, quicar e marcar pontos para vencer**.
- ◆ Tempo de atividade: 55 minutos
- ◆ Atenção: Peça ajuda ou ajude seus colegas durante a atividade! Lembre-se: a colaboração é a chave de tudo!



Para ajudar



Links interessantes:

- [Revisão do Jogo Pong Cards](#)