

WebDev - Módulo 0

Roteiro de aula

Aula 3: Hora da decisão!



Tópicos da aula:

- Lógica de Programação;
- Estrutura de decisão;
- Scratch.



Atividades da Aula

→ Atividade 1: Explorando o Scratch

- ◆ Após a demonstração da pessoa facilitadora, acesse o Scratch <<https://scratch.mit.edu/>> e tente fazer os mesmos passos demonstrados.

→ Atividade 2: Hora da decisão

- ◆ Em duplas ou trios: Agora é hora de colocar o conceito de blocos de decisão em prática!
- ◆ Vocês vão utilizar tudo que vimos até aqui para movimentar o gato ao clicar com o mouse, da seguinte maneira:
 - A cada clique, o gato deve dar 50 passos.
 - Quando ele estiver do lado direito da tela, deve falar “Estou do lado direito!”
 - E quando ele estiver do lado esquerdo, a mensagem deve informar isso da mesma forma!
 - Hora de colocar o se/senão para trabalhar e resolver nosso problema!
- ◆ Tempo de execução: 25 minutos.



Momento Aprendizagem em Pares

→ Atividade: Praticando no Scratch!

- ◆ Ao movimentar a personagem pela tela, vocês precisam fazer dois ajustes:
 - 1- Não deixe ele sair fora da tela, quando isso for acontecer ele deve virar para voltar (então vai ficar bloqueado de fugir da visualização).
 - 2- No momento que isso acontecer, precisará tocar um som para avisar o usuário que ele não deve sair da tela com o personagem!

- ◆ Vocês devem usar as estruturas de decisão para ajustar esses dois pontos!
- ◆ Duração da atividade: 55 minutos.



Para ajudar



Links interessantes:

- [Como programar em blocos no Scratch!](#)