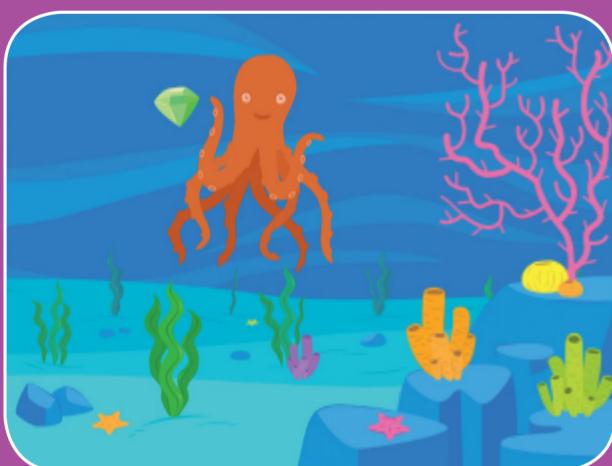
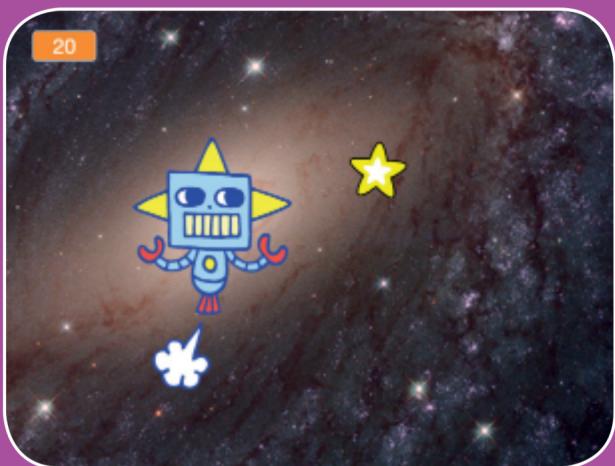


Cartões

Jogo de Pega-pega



Faça um jogo no qual você precisa pegar um ator para marcar pontos.



Cartões

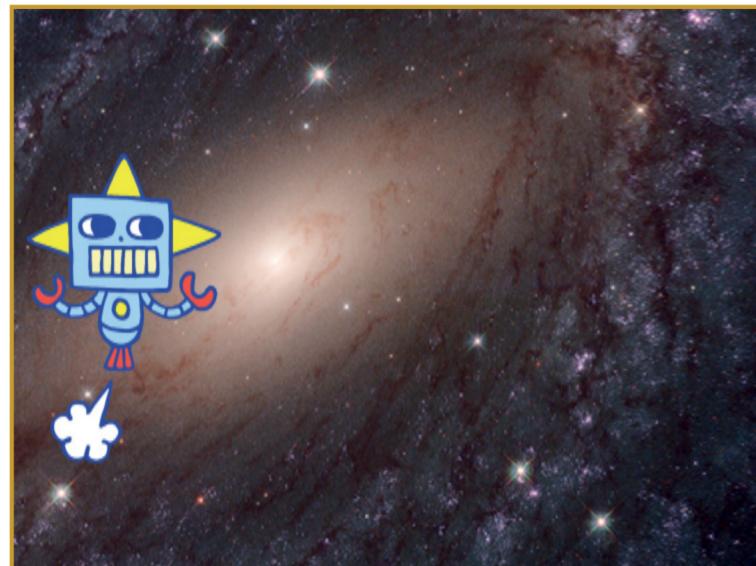
Jogo de Pega-pega

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Mova para a direita e para a esquerda**
- 2. Mova para cima e para baixo**
- 3. Pegue a estrela**
- 4. Reproduza um som**
- 5. Marque pontos**
- 6. Crie novos níveis**
- 7. Exiba uma mensagem de vitória**

Mova para a direita e para a esquerda

Pressione as setas do teclado para mover o ator para a direita e para a esquerda.



Mova para a direita e para a esquerda

scratch.mit.edu



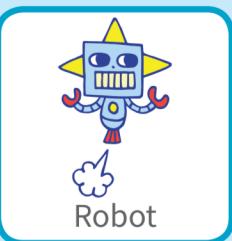
PREPARE-SE



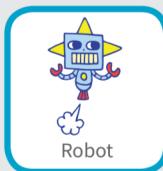
Escolha um cenário.



Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha seta para direita.



Escolha seta para esquerda.

Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

TESTE

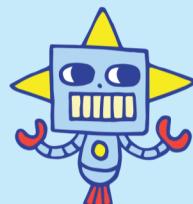
Pressione as setas do teclado.



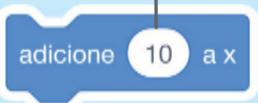
DICA

x é a posição no palco da esquerda para a direita.

Use um número negativo para mover o ator para a esquerda.

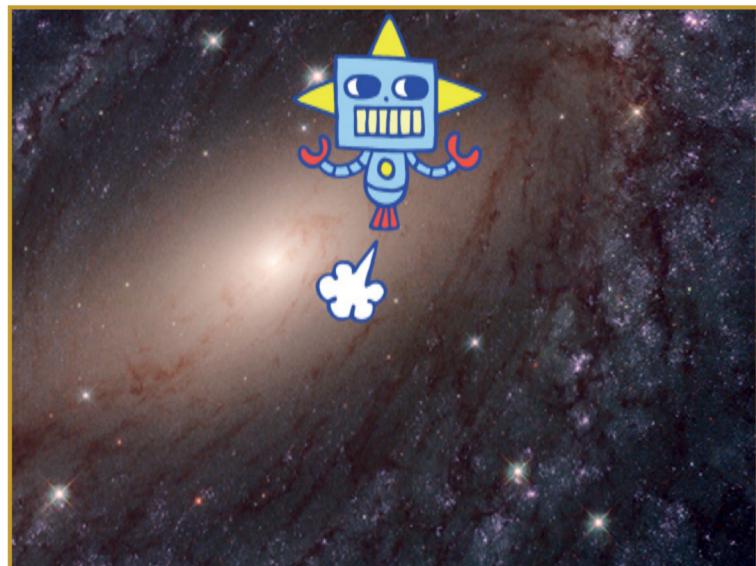


Use um número positivo para mover o ator para a direita.



Mova para cima e para baixo

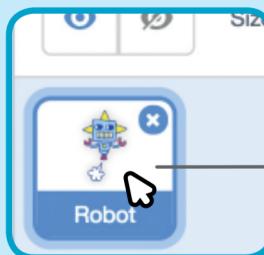
Pressione as setas do teclado para mover o ator para cima e para baixo.



Mova para cima e para baixo

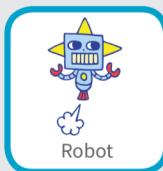
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no ator para selecioná-lo.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a tecla **seta para cima**.



Use **adicone a y** para mover o ator para cima.

Escolha a tecla **seta para baixo**.

Use o sinal de menos para o ator se mover para baixo.

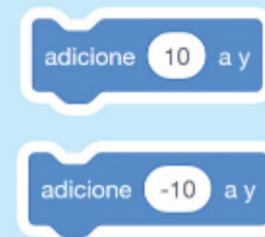
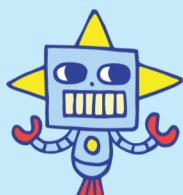
TESTE

Pressione as setas do teclado.



DICA

y é a posição no palco de cima para baixo.

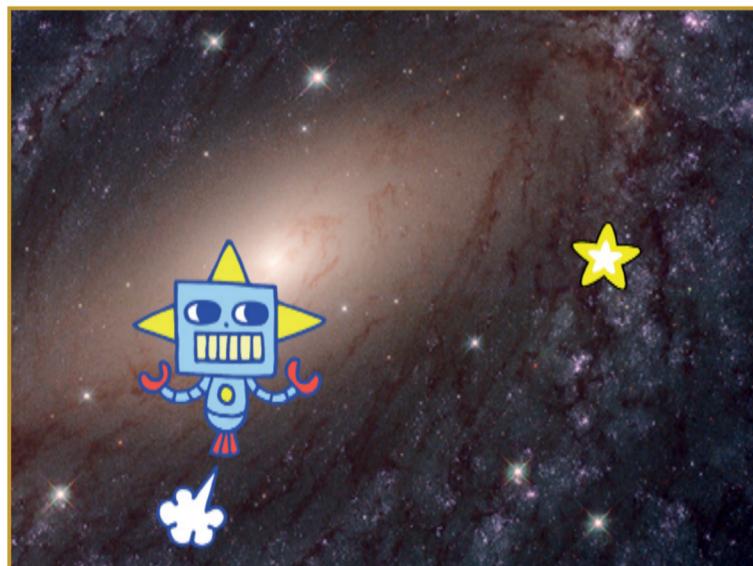
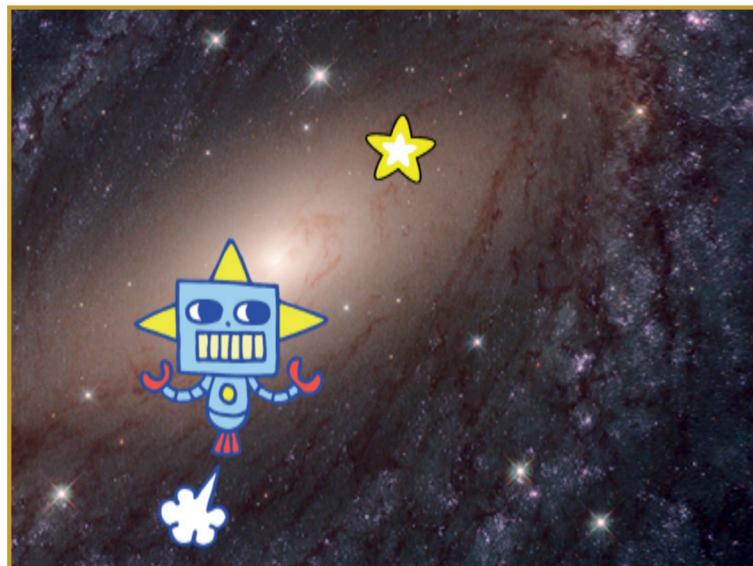


Use um número positivo para mover o ator para cima.

Use um número negativo para mover o ator para baixo.

Pegue a estrela

Escolha um ator para perseguir.

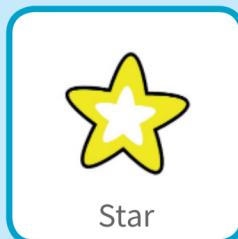


Pegue a estrela

scratch.mit.edu

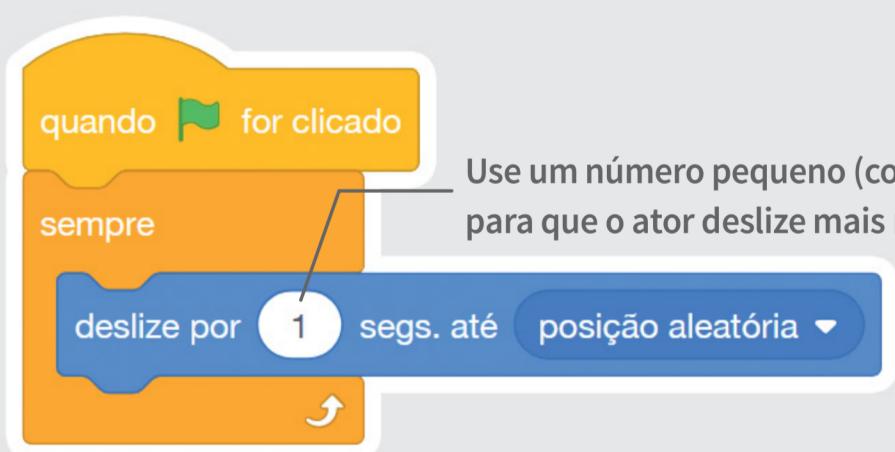


PREPARE-SE



Escolha um ator
para perseguir, por
exemplo a estrela.

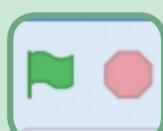
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um número pequeno (como 0.5)
para que o ator deslize mais rápido.

TESTE

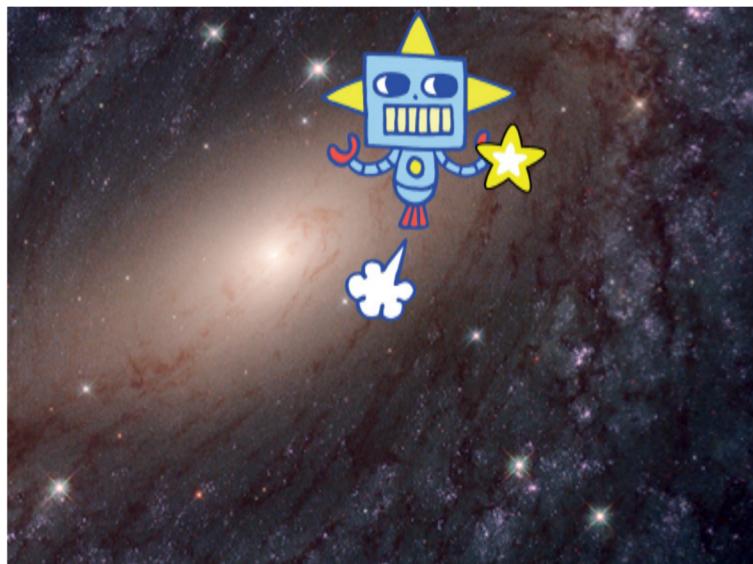
Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

Reproduza um som

Reproduza um som quando
seu ator tocar na estrela.

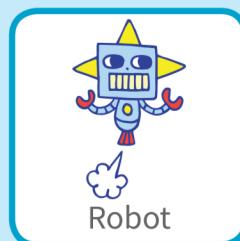


Reproduza um som

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Clique para selecionar o Robô.



Clique na guia Sons.

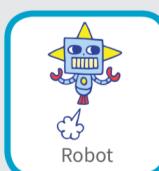


Escolha um som da Biblioteca de Sons, como Collect.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o bloco **tocando** no bloco **se então**.



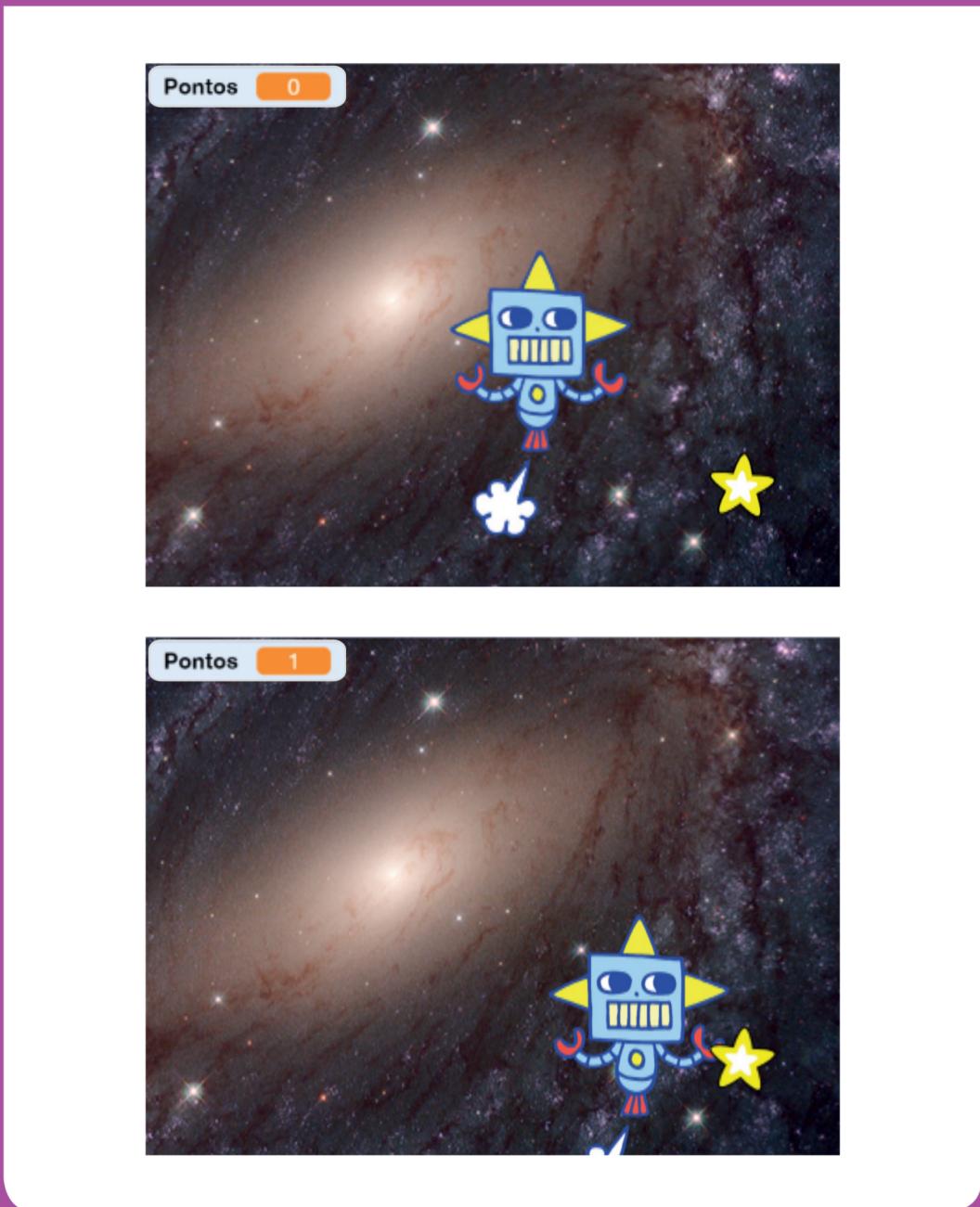
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque pontos quando tocar na estrela.



Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha Variáveis.



Clique no botão Criar uma Variável.

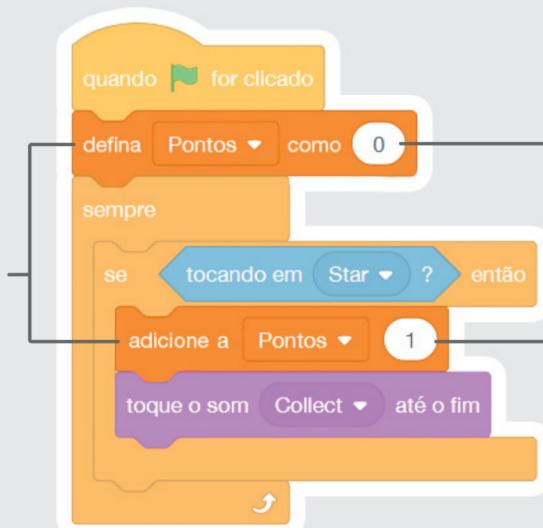


Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK**.

ADICIONE ESTE BLOCO



No menu,
selecione **Pontos**.



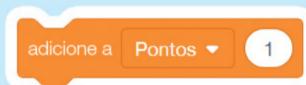
Use este bloco
para reiniciar a
pontuação.

Use este bloco
para aumentar a
pontuação.

DICA



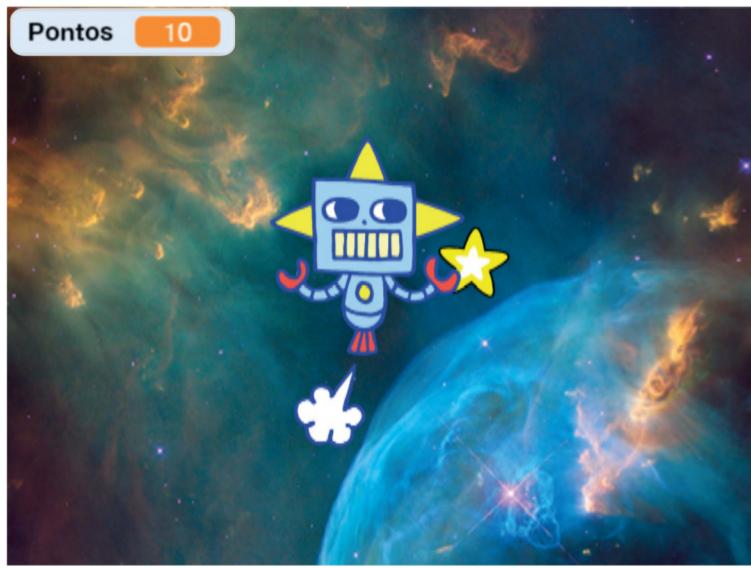
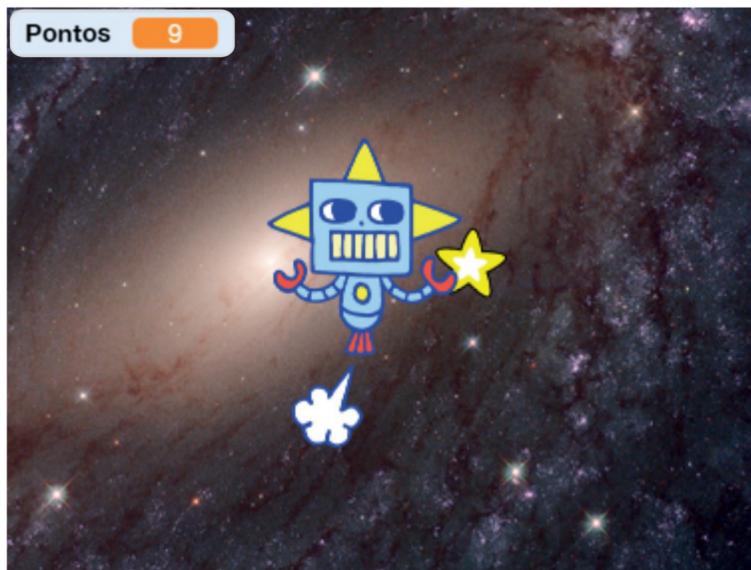
Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação.



Use o bloco **adicione a minha variável** para aumentar a pontuação.

Crie novos níveis

Passe para o nível seguinte.



Crie novos níveis

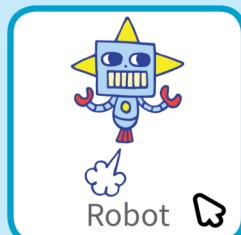
scratch.mit.edu



PREPARE-SE

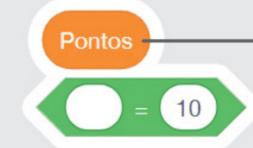
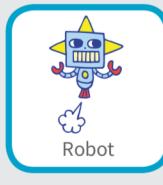


Escolha outro cenário,
como Nebula.



Selecione o Robô.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco
Pontos no bloco
de igualdade
da categoria
Operadores.



Escolha o primeiro
cenário.

Escolha o cenário
para o qual vai
mudar.



Escolha um som.

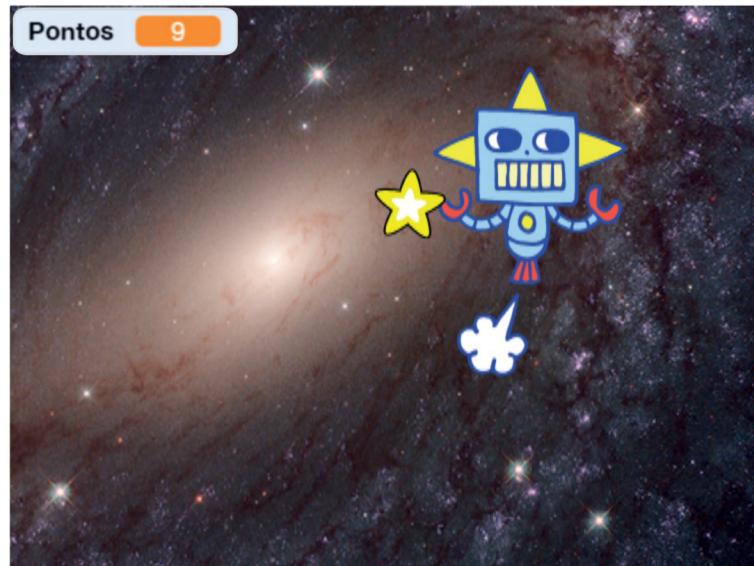
TESTE

Clique na bandeira verde para começar o jogo!



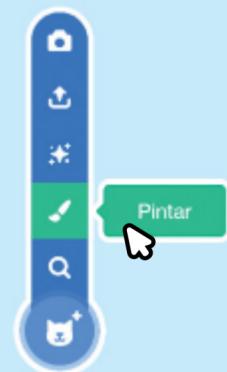
Exiba uma mensagem de vitória

Mostre uma mensagem quando passar para o nível seguinte.



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu



Clique no pincel para desenhar
um novo ator.

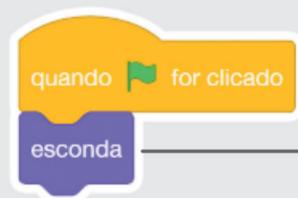
PREPARE-SE

Use a ferramenta de texto para
escrever uma mensagem, como
“Você passou para o próximo nível!”

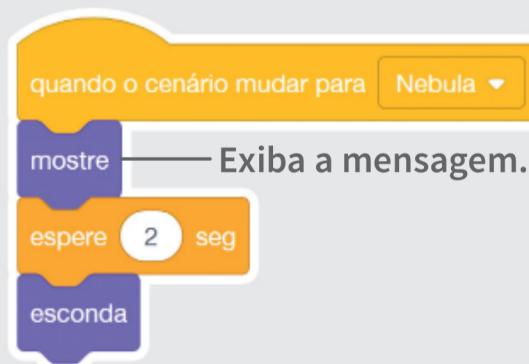


Você pode alterar a cor, o
tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Esconda a mensagem no início.



Escolha o cenário do
nível seguinte.

TESTE

Clique na bandeira verde para jogar o jogo.

