

1º Quiz de Matemática

Ativar o Window

Script

Configurações

Arquivo

Editar

Quiz Matemática

Compartilhado

Veja a Página do Projeto

Tutoriais

Salvar agora

Ahrizinha

Código

Fantasia

Sons

Movimento

Aparência

Som

Eventos

Controle

Sensores

Operadores

Variáveis

Meus Blocos

Movimento

quando for clicado

mova 10 passos

gire 15 graus

gire 15 graus

vá para posição aleatória

vá para x: -137 y: -73

deslize por 1 segs. até posição aleatória

deslize por 1 segs. até x: -137 y: -73

aponte para a direção 90

aponte para ponteiro do mouse

quando for clicado

mude acertos para 0

zere o cronômetro

vá para x: -137 y: -73

diga Olá por 1 segundos

pergunte Qual é o seu nome? e espere

diga junle Bem vindo com resposta por 2 segundos

diga Vamos começar o quiz de Matemática! :) por 2 segundos

repita 10 vezes

mude a para número aleatório entre 1 e 10

mude b para número aleatório entre 1 e 10

pergunte junte a com junle x com junle b com ? e espere

se resposta = a + b então

pense Parabéns! Você acertou! por 1 segundos

acertos 0

tempo 221.265

Retro Robot

Ator Retro Robot

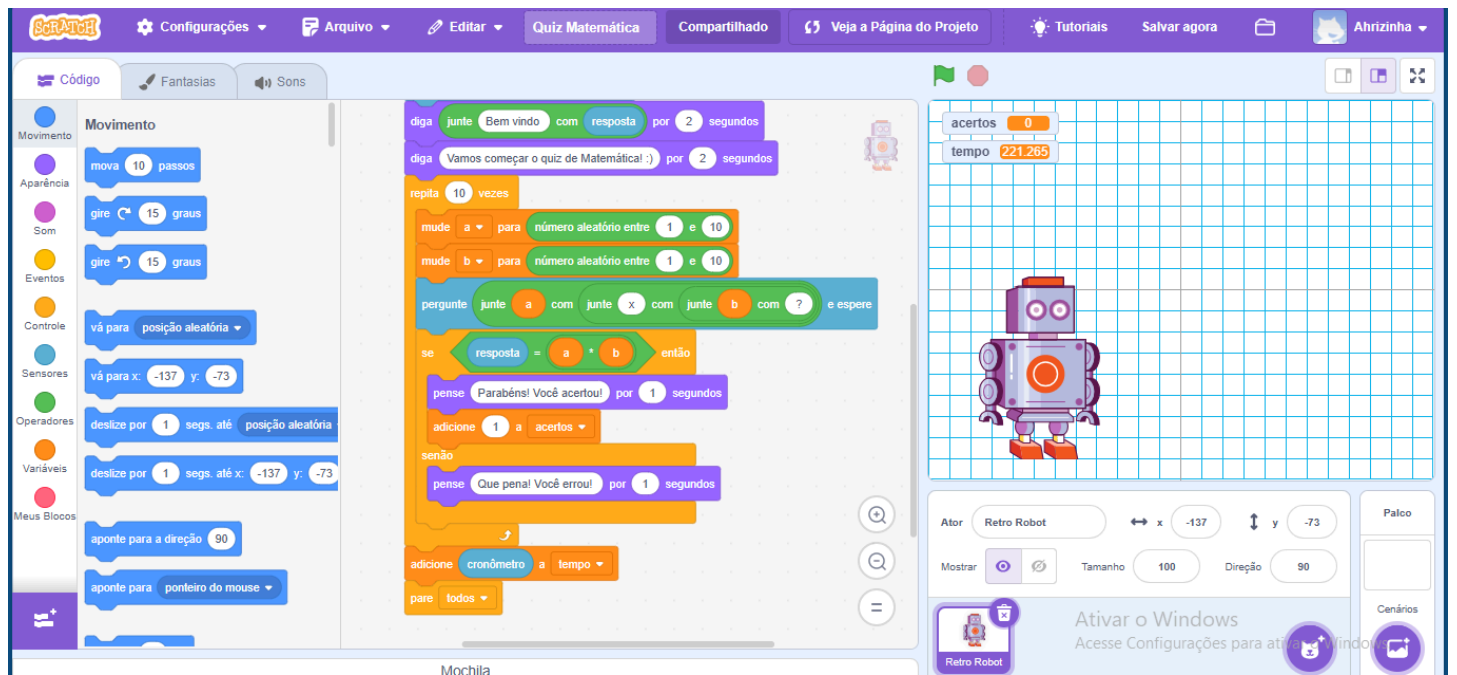
Mostrar

Tamanho 100

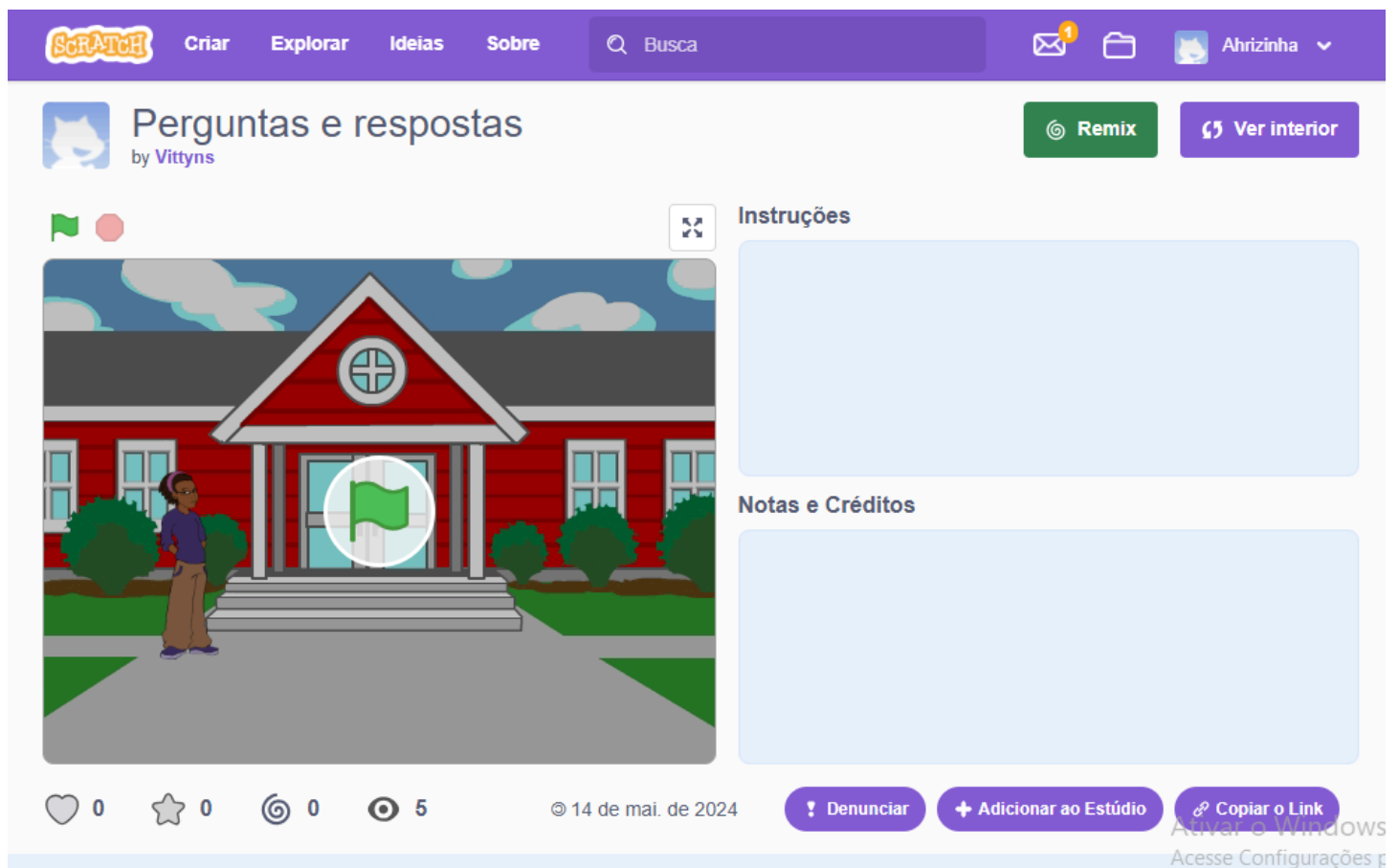
Direção 90

Palco

Cenários



2º Perguntas e Respostas



Scratch interface showing a project titled "Perguntas e respostas por Vittyns". The code area contains a script for a character named Avery to ask questions and provide feedback. The stage shows a red building with a character named Avery standing in front of it.

Code:

```
quando for clicado
  diga Olá por 2 segundos
  diga Seja bem vindo(a) ao nosso jogo de perguntas e respostas. por 3 segundos
  diga Eu sou a professora Anna por 2 segundos
  pergunte Como você se chama? e espere
  mude Nome para resposta
  diga junto Olá, com junto Nome com , é um prazer te conhecer. por 2 segundos
  diga Estou muito feliz em ter mais um aluno! por 2 segundos
  diga Vamos para o palco do nosso show de perguntas e respostas. por 3 segundos
  pergunte Diga ok para continuar. e espere
  mude ok para resposta
  próximo cenário
  diga Muito bem, vamos para sua primeira pergunta. por 4 segundos
  pergunte Quanto é 2 X 2? e espere
  se 4 = resposta então
```

Stage:

Ator: Avery
Mostrar: ☒ ☐
Tamanho: 70
Direção: 90

Palco:

Cenários:

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows

Scratch interface showing the same project, but with additional code blocks added to the script. The stage shows the same red building with Avery.

Code:

```
pergunte Quanto é 2 X 2? e espere
se 4 = resposta então
  diga Parabéns, você acertou! por 2 segundos
senão
  diga infelizmente essa não é a resposta. por 2 segundos
pergunte Quanto é 2 X 8? e espere
se 16 = resposta então
  diga Parabéns, você acertou! por 2 segundos
senão
  diga infelizmente essa não é a resposta. por 2 segundos
pergunte Quanto é 20 + 20? e espere
se 40 = resposta então
  diga Parabéns, você acertou! por 2 segundos
senão
  diga infelizmente essa não é a resposta. por 2 segundos
```

Stage:

Ator: Avery
Mostrar: ☒ ☐
Tamanho: 70
Direção: 90

Palco:

Cenários:

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows

Scratch interface showing a project titled "Perguntas e respostas por Vittyns". The code editor displays a script for a character named Mochila. The script includes a "Movimento" block with "mova 10 passos" and "gire 15 graus". It then asks the user "Quanto é 18 - 7?" and waits for a response. If the response is 40, it says "Parabéns, você acertou!" for 2 seconds. If not, it says "Infelizmente essa não é a resposta." for 2 seconds. This pattern repeats for the question "Quanto é 10 / 2?". After the second question, it says "III, pergunta difícil agora." for 2 seconds, asks "Quem descobriu o Brasil?", and waits for a response. If the response is "Pedro Álvares Cabral", it says "Isso mesmo, você é bom!" for 2 seconds. The script ends with "aponte para ponteiro do mouse".

The stage shows a red building with a white cross on the roof. The character Mochila is standing in front of the building. The interface includes a top bar with "Configurações", "Arquivo", "Editar", "Remix", "Veja a Página do Projeto", "Tutoriais", and "Ahrizinha". The bottom right corner shows a "Palco" (Stage) area with a "Mostrar" button, a "Tamanho" (Size) slider set to 70, and a "Direção" (Direction) slider set to 90. A "Cenários" (Scenes) area is also visible.

Scratch interface showing the same project "Perguntas e respostas por Vittyns". The code editor displays a script for a character named Mochila. The script includes a "Movimento" block with "mova 10 passos" and "gire 15 graus". It then asks the user "Qual o plural de peixe?" and waits for a response. If the response is "peixes", it says "Isso mesmo, você é bom!" for 2 seconds. If not, it says "Poxa, da próxima você consegue." for 2 seconds. After the question, it says "Oh, infelizmente acabou o nosso tempo." for 3 seconds. The script then says "Muito obrigada por participar." for 2 seconds, "Vejo você na próxima." for 2 seconds, and "Até mais." for 2 seconds. The script ends with "aponte para ponteiro do mouse".

The stage shows a red building with a white cross on the roof. The character Mochila is standing in front of the building. The interface includes a top bar with "Configurações", "Arquivo", "Editar", "Remix", "Veja a Página do Projeto", "Tutoriais", and "Ahrizinha". The bottom right corner shows a "Palco" (Stage) area with a "Mostrar" button, a "Tamanho" (Size) slider set to 70, and a "Direção" (Direction) slider set to 90. A "Cenários" (Scenes) area is also visible.