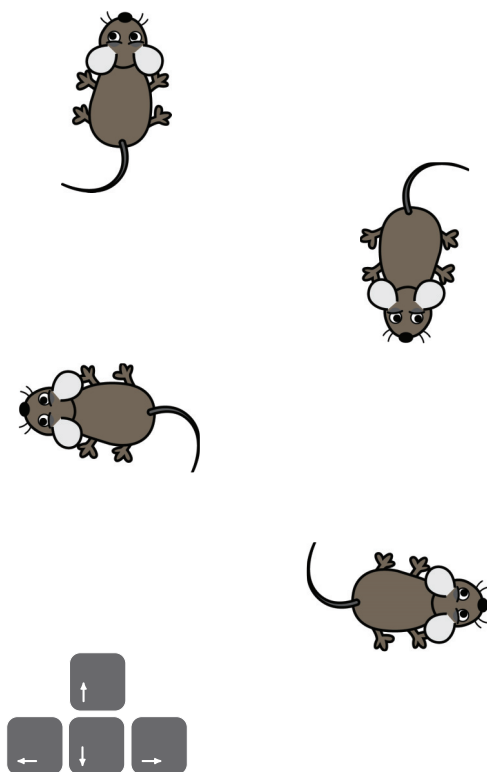


Movimentos com o teclado

Use as setas do teclado para mover seu ator.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Movimentos com o teclado

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando a tecla seta para cima for pressionada

aponte para a direção 0 graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para baixo for pressionada

aponte para a direção 180 graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para a esquerda for pressionada

aponte para a direção -90 graus

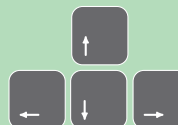
mova 10 passos

quando a tecla seta para a direita for pressionada

aponte para a direção 90 graus

mova 10 passos

FAÇA ISSO!



Pressione as setas do teclado para mover o ator!

DICA EXTRA

Seu ator está de cabeça para baixo?
Você pode alterar seu estilo de rotação.

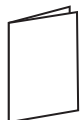
mude o estilo de rotação para esquerda-direita

esquerda-direita

não girar

em todas as direções

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Diga algo

O que você quer dizer?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Diga algo



PREPARAÇÃO

Novo ator:



Selecione um ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

diga por 2 segundos

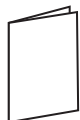
Digite a mensagem que quiser.

FAÇA ISSO!



Clique no ator para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



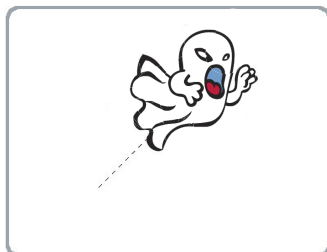
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Deslize

Faça um movimento suave de um ponto a outro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Deslize



PREPARAÇÃO

Novo ator:



Importe uma fantasia, ou desenhe seu próprio ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando clicar em



deslize por 1 segundos até x: 20 y: 80

deslize por 1 segundos até x: 10 y: -20

deslize por 2 segundos até x: -110 y: -100

Experimente números diferentes.

Quanto tempo

Posição horizontal

Posição vertical



Clique na bandeira verde para iniciar.

FAÇA ISSO!

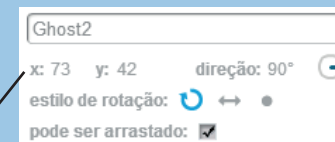
Para ver as posições x e y de um ator:

DICA EXTRA



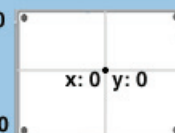
Clique em i

As posições x e y são mostradas aqui.



x: -240 y: 180

x: 240 y: 180

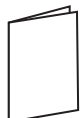


x: -240 y: -180

x: 240 y: -180

Aqui estão as posições x e y no palco.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



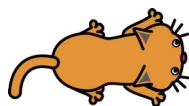
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Siga o mouse

Siga o cursor do mouse.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Siga o mouse



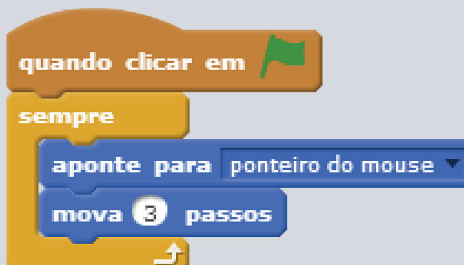
PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha o gato ou outra fantasia.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

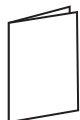


FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Dance Twist

Reproduza um clipe musical e dance no estilo twist.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Dance Twist

PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha uma imagem de uma pessoa pronta para dançar

Novo som:



Grave ou importe um clipe musical. Mantenha sua duração curta!

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando a tecla **d** for pressionada

toque o som **twist**

mude o efeito **rodamoinho** para **50**

espere **0.25** segundos

mude o efeito **rodamoinho** para **0**

espere **0.25** segundos

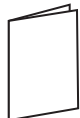
Escolha o modo "rodamoinho" no menu.

FAÇA ISSO!

D

Pressione a tecla para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Turbilhão interativo

Distorça uma foto usando o movimento do mouse.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Turbilhão interativo



PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha o esquilo ou outra foto para distorcer.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando clicar em



sempre

mude o efeito rodado para posição x do mouse



Insira o bloco
posição x do mouse aqui.

Escolha o modo "rodado" no menu.



Clique na bandeira verde para iniciar.

FAÇA ISSO!

DICA EXTRA

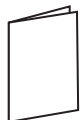
Perceba como os números variam conforme você move o mouse.

x: 150 y: -100

Novo ator:



Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Faça uma animação

Faça uma animação simples.



<http://scratch.mit.edu>

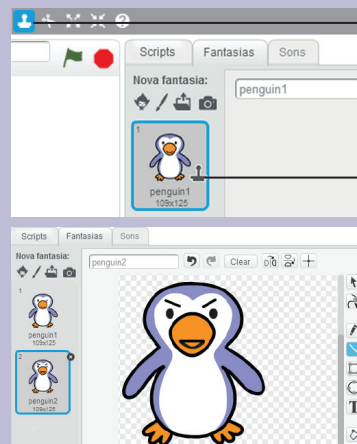
9

SCRATCH

Faça uma animação



PREPARAÇÃO

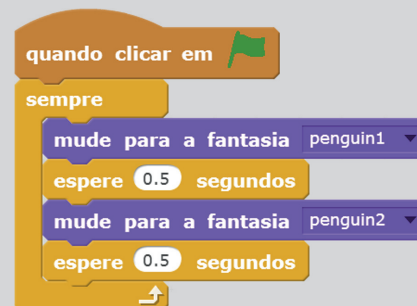


Clique na ferramenta de carimbo para duplicar.

Clique no ator para duplicar a fantasia.

Use as ferramentas de desenho para deixar a nova fantasia diferente.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

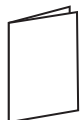


FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



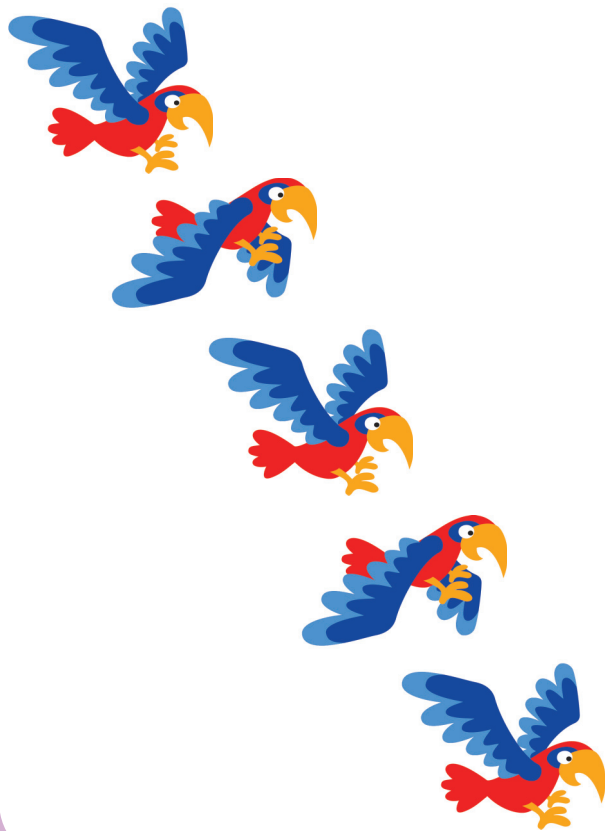
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

ANIMAÇÃO EM MOVIMENTO

Anime um personagem conforme ele se move.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

ANIMAÇÃO EM MOVIMENTO



PREPARAÇÃO

Novo ator:

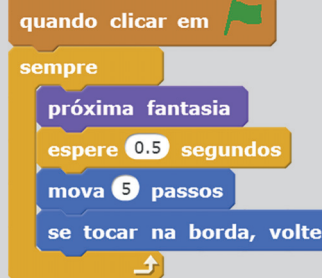


Clique para abrir a biblioteca de atores.



Escolha um ator que tenha duas ou mais fantasias.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

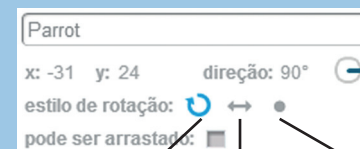


DICA EXTRA

Seu ator está de cabeça para baixo?
Você pode alterar seu estilo de rotação.

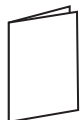


Clique em i



girar esquerda-direita não girar

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Botão surpresa

Crie seu próprio botão.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

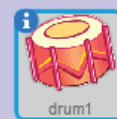
Botão surpresa

PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha um tambor
(na categoria Coisas).



Clique em **i**

Drum1

x: 66 y: 14 direção: 90°

estilo de rotação:

Você pode alterar o nome do seu ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

mude o efeito cor para 25

toque o tambor escolha número entre 1 e 18 por 0.2 batidas

mude o efeito cor para -25

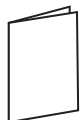
Insira o bloco **ESCOLHA NÚMERO ENTRE**

FAÇA ISSO!



Clique para ver (e ouvir) o que ele faz.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

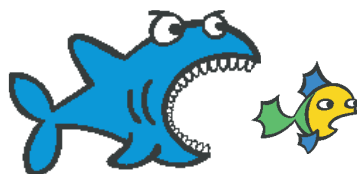
Marque a pontuação

Adicione um painel de pontuação em seu jogo.

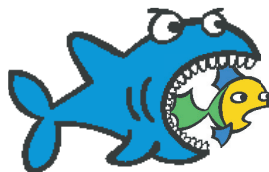
pontuação 0



pontuação 0



pontuação 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Marque a pontuação

pontuação 1



PREPARAÇÃO

Escolha os dados
Clique.

Digite "pontuação" para o nome da variável e clique em OK.

Scripts
Fantasias
Sons

Criar uma variável
Criar uma lista

Nova Variável

Nome da variável: pontuação

☒ Para todos os atores ☐ Para este ator apenas

OK Cancelar

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando clicar em
mude pontuação para 0
sempre
gire escolha número entre -30 e 30 graus
mova 5 passos
se tocando em Fish1 então
mude pontuação para 1
toque o som pop até o fim
mova -100 passos
```

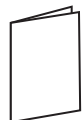
Use o menu para selecionar o ator que você vai perseguir.
Aumenta a pontuação em 1 ponto.

FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.