

## Fundamentos de Java

### 2-9: Expressões

### Projeto:

Este projeto será desenvolvido por você ao longo do curso. Após cada lição, haverá mais a ser acrescentado, até que seja produzida uma animação completa que você poderá exportar para o Alice Player.

#### Objetivos da Lição:

- Criar uma expressão para executar uma operação matemática
- Interpretar uma expressão matemática

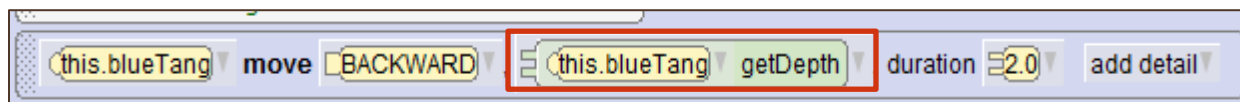
#### Instruções:

1. Abra o Alice 3 no computador.
2. Usando a guia My Projects ou File System, procure e abra o arquivo Fish\_8.a3p.
3. Usando o comando Save As do menu File, renomeie-o para Fish\_09.a3p.
4. Se você ainda não estiver no editor de código, use o botão Edit Code para ir para o editor de código.

Para esta lição, você trabalhará mais com expressões em sua animação. Você já usou expressões para calcular a profundidade dos objetos e usar esse valor em cálculos de distância.

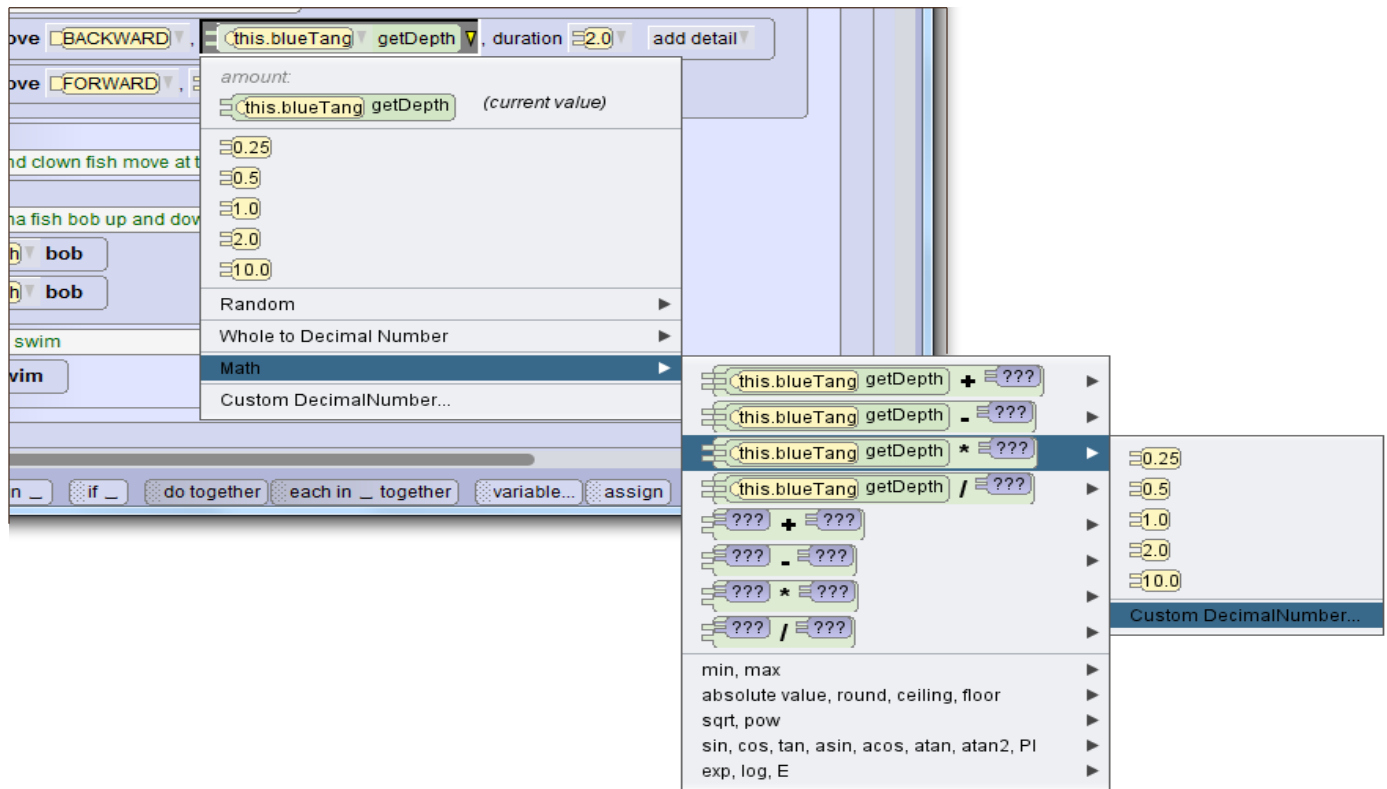
5. Atualmente, você está usando um valor fixo para a distância que o peixe cirurgião-patela nada. Você usará uma função incorporada com uma expressão para calcular a distância.

Arraste a função `getDepth` do peixe cirurgião-patela para o valor de espaço reservado da distância (10).



6. Now click on the `getDepth` function.

7. Na lista suspensa, escolha Math e, em seguida, multiply e Custom Decimal number.



8. Escolha 3 como o número decimal personalizado no teclado.
9. Agora o peixe deverá nadar 3 vezes a extensão de si mesmo.
10. Você precisará alterar a linha de avanço do código para corresponder ao código de retrocesso.
11. Execute e teste seu programa. Se quiser alterar o valor 3 para algo de sua preferência, faça isso pela seta suspensa ao lado do valor multiplicador.
12. Salve seu programa.
13. Feche o Alice 3.
14. Save your program.
15. Exit Alice 3.