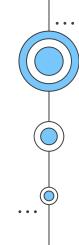


Laboratório de Iniciação à Programação

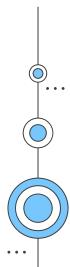
Prof. Dr. João Paulo Aramuni



Aula 03

Aparência

LIP - Manhã





Aparências relacionadas ao Ator



A diferença do dois comandos é que a primeira você define um tempo específico e a segunda ele vai ficar ativo até apertar a bandeira de stop (vermelha).

O pense funciona da mesma forma que o diga, porém o desenho é um balão (pensamento).

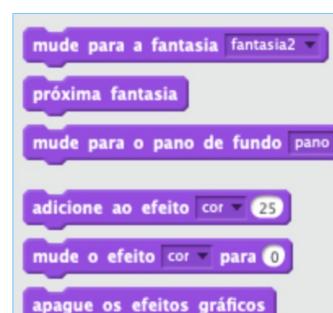
O mostre é para aparecer o personagem em determinada parte do código, e o esconda é para o personagem ficar oculto.







Aparências relacionadas ao Ator



Comando para mudar a fantasia. Útil para fazer o ator animar (andar) combinado com espere 1s.

Caso queira a fantasia em sequência, pode mudar para próxima fantasia. Se executar e tiver somente duas, ele fica alternando entre as duas.

Da mesma forma que mudamos o ator, podemos mudar o nosso plano de fundo. Podemos mudar cor, efeitos entre outras propriedades. E também pode-se remover todos os efeitos gráficos do ator.

. . .

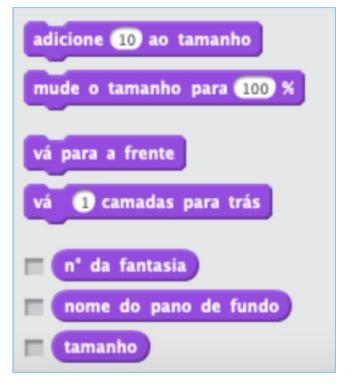








Aparências relacionadas ao Ator



Comando para aumentar o tamanho do ator em números ou porcentagem.

Comando usado para quando tem sobreposição de atores, escolhendo qual vai para frente ou para trás.

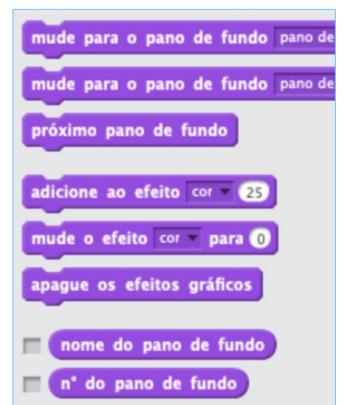
Variáveis controle para auxiliar no código.



. . .



Aparências relacionadas ao Plano de fundo



Comandos usados para personalizar o plano de fundo ao fazer determinada ação, como clicar na bandeira verde ou clicar em uma tecla.

Variáveis auxiliares para ajudar a saber qual plano de fundo está visível e o nome.

• •





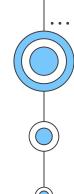
Comandos combinados



```
quando a tecla espaço v for pressionada
mude para o pano de fundo beach rio v
repita 10 vezes
mude o efeito cor v para 10
espere 0.5 seg

apague os efeitos gráficos
mude para o pano de fundo baseball-field v
```



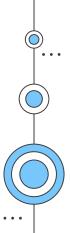


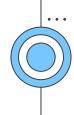
Atividade 2

Use a criatividade para criar uma história. Vocês possuem 25 minutos para criar uma mini história (gato x rato, contar uma piada animada, história em quadrinho animada). Usem do diálogo, aparências dos atores e aparência do plano de fundo. Eventos, controle, aparência e movimentos são permitidos. Não iremos utilizar som nesse momento.

A história pode ser passada ao clicar a bandeira verde ou de forma automática.

• •



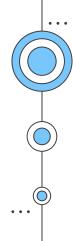


Desafio - Continuação do labirinto

Vamos adicionar instruções e customização ao nosso ator?

```
quando a tecla espaço o for pressionada
mude o tamanho para 25 %
vá para x: -218 y: 160
diga Olá! Aqui é a posição inicial do nosso labirinto por 2 segundos
deslize por 1 seg até x: 218 y: 160
espere 0.3 seg
deslize por 1 seg até x: 218 y: -158
diga E aqui é a posição final por 2 segundos
espere 1 seg
deslize por 1 seg até x: 0 y: 0
mude o tamanho para 70 %
diga Em alguns segundos você será transferido para posição inicial para darmos inicio ao nosso jogo! Não toque nas bordas por 8 se
repita 4 vezes
   adicione ao efeito cor
   espere 1 seg
   apague os efeitos gráficos
   espere 1 seg
deslize por 1 seg até x: -218 y: 160
mude o tamanho para 25 %
espere 1 seg
  vá para ponteiro do mouse
```

. . .



Obrigado!

Dúvidas?

joaopauloaramuni@gmail.com







LinkedIn



Lattes



