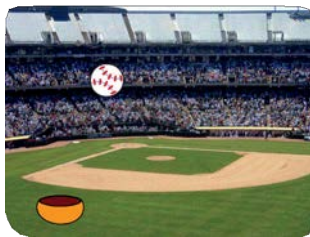


Cartões

Jogo da Coleta



Crie um jogo no qual você pega coisas que caem do céu.

Cartões

Jogo da Coleta

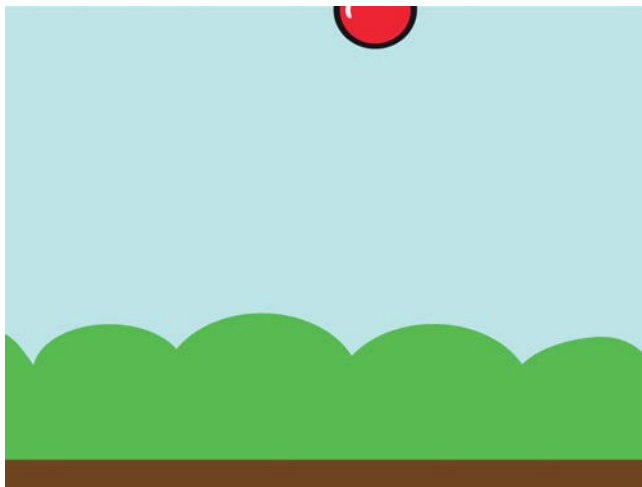
Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Vá para o topo
- 2 Faça cair
- 3 Mova o coletor
- 4 Colete!
- 5 Marque pontos
- 6 Pontos extras
- 7 Você ganhou!

Vá para o topo



Comece em um ponto aleatório no topo do palco.



Vá para o topo

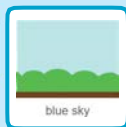
scratch.mit.edu/catch



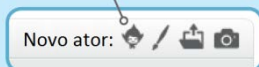
PREPARE-SE



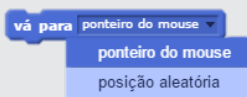
Escolha um pano de fundo.



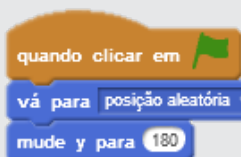
Escolha um ator, por exemplo, a maçã.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha posição aleatória no menu.



Digite 180 para ir para o topo do palco.

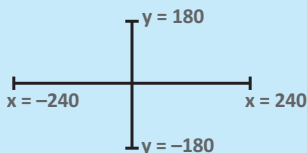
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

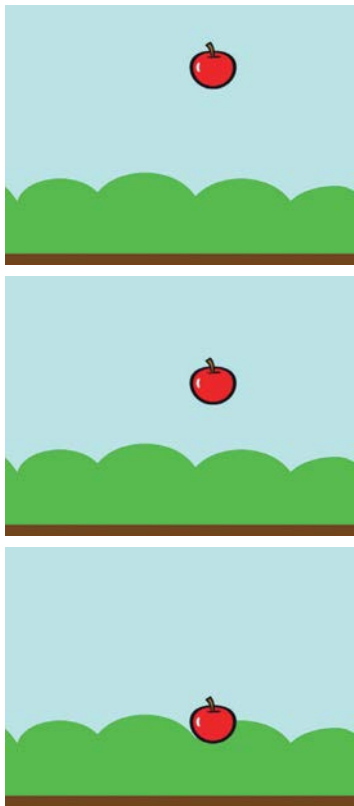
y é a posição do palco de cima para baixo.



Faça cair



Faça seu ator cair.



Faça cair

scratch.mit.edu/catch

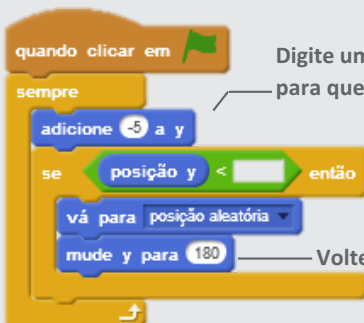


PREPARE-SE



Clique para selecionar a maçã.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite um número negativo para que ele caia.

Verifique se está — próximo da parte inferior do palco.

Volte para o topo do palco.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

DICA

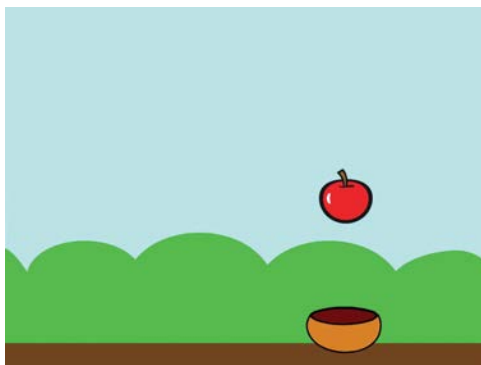
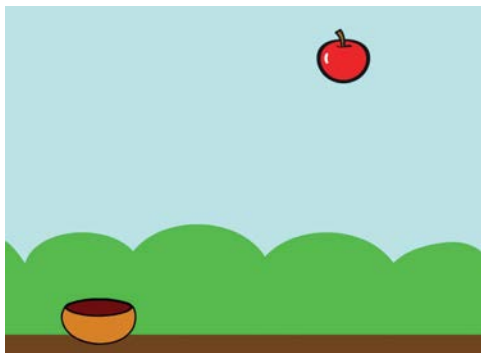
Use **mude y para 0** para mover para cima ou para baixo

Use **posição y** para definir a posição vertical do ator.

Mova o coletor



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



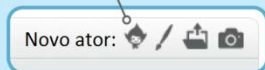
Mova o coletor

scratch.mit.edu/catch



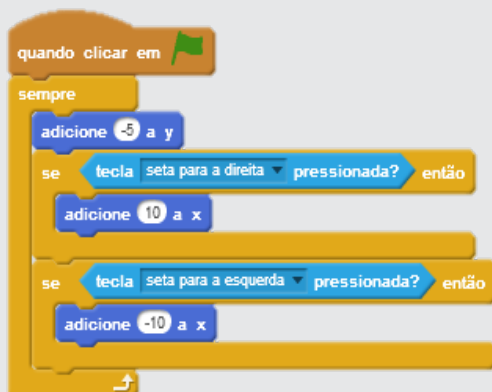
PREPARE-SE

Escolha um ator para ser o coletor, como uma tigela.



Arraste o coletor para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

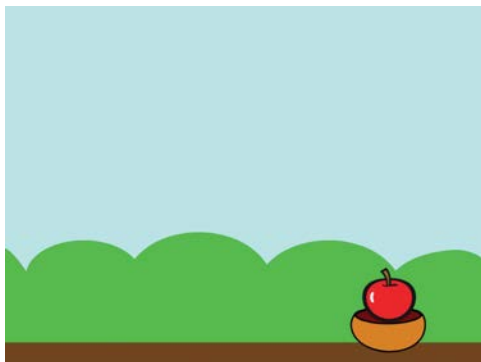
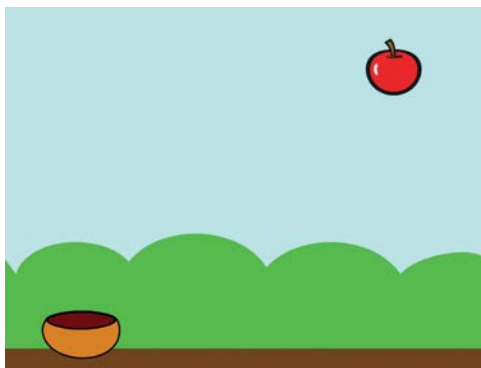


Pressione as setas do teclado para mover seu coletor.

Colete!



Colete o ator que está caindo.



Colete!

scratch.mit.edu/catch

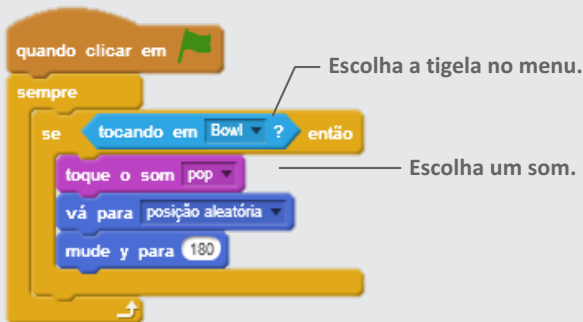


PREPARE-SE

Clique para selecionar a maçã.



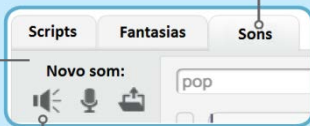
ADICIONE ESTE CÓDIGO



DICA

Se você quiser adicionar um som diferente, clique na guia Sons.

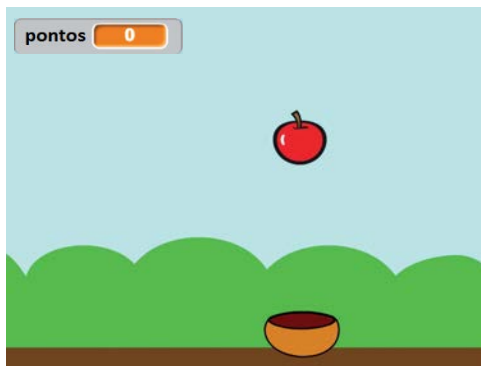
Depois, escolha um som da biblioteca de sons.



Marque pontos



Marque um ponto toda vez que
coletar um objeto.



Marque pontos

scratch.mit.edu/catch

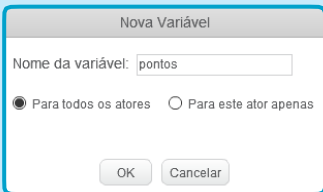


PREPARE-SE

Escolha a opção
Variáveis.



Clique no botão Criar uma variável.



Digite “pontos” para o nome da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Adicione dois novos blocos em seu script:



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

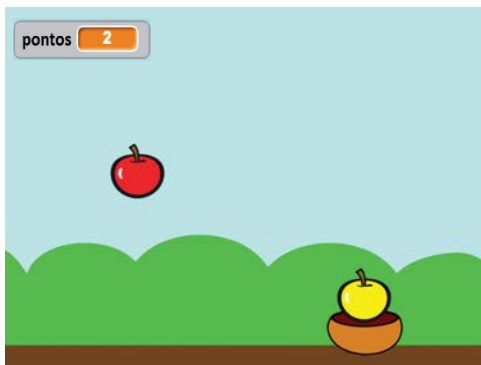
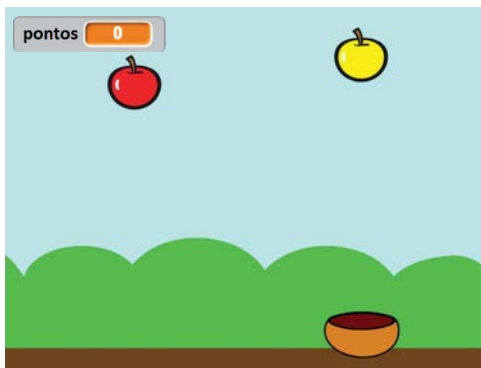
TESTE

Colete maçãs para ganhar pontos!

Pontos extras



Ganhe pontos extras quando
coletar um objeto especial.



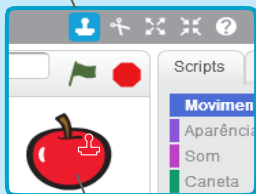
Pontos extras

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

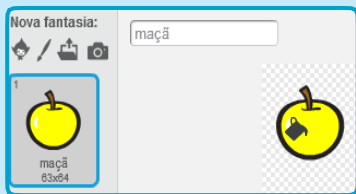
Escolha a ferramenta de duplicação.



Clique para duplicar seu ator.

Clique na guia

Costumes



Você pode usar as ferramentas de desenho para fazer seu ator ficar diferente dos demais.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



— Digite a pontuação obtida com a coleta do ator extra.

TESTE

Colete os atores extras para aumentar sua pontuação!

Você ganhou!



Quando você ganhar pontos
suficientes, exiba uma mensagem!



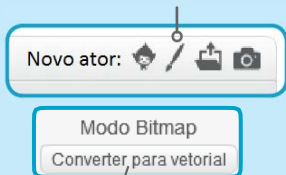
Você ganhou!

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

Clique no pincel para desenhar um novo ator.



Clique no botão Converter para vetorial.

Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como "Você ganhou!"

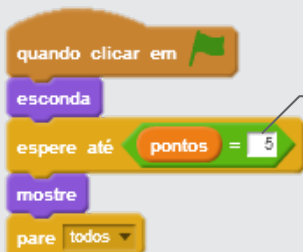


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



Insira o bloco pontos.

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

TESTE