

Aula 7

Personalizando o jogo

Curso

Troco 1: O jogo da venda

O que vamos aprender?



Usar variáveis para salvar dados e informações.



Utilizar e modificar variáveis.



Utilizar operadores.



Inserindo sons no jogo

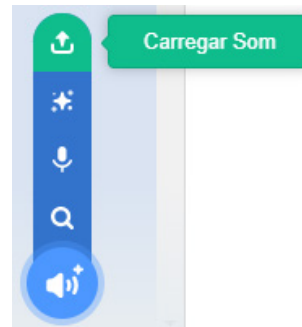
Nosso jogo está bem semelhante à realidade, mas falta algo. Ele está muito silencioso! Não temos sons. Vamos adicionar sons para que o jogo fique mais divertido. Começaremos pela moeda. Selecione esse ator clicando nele.



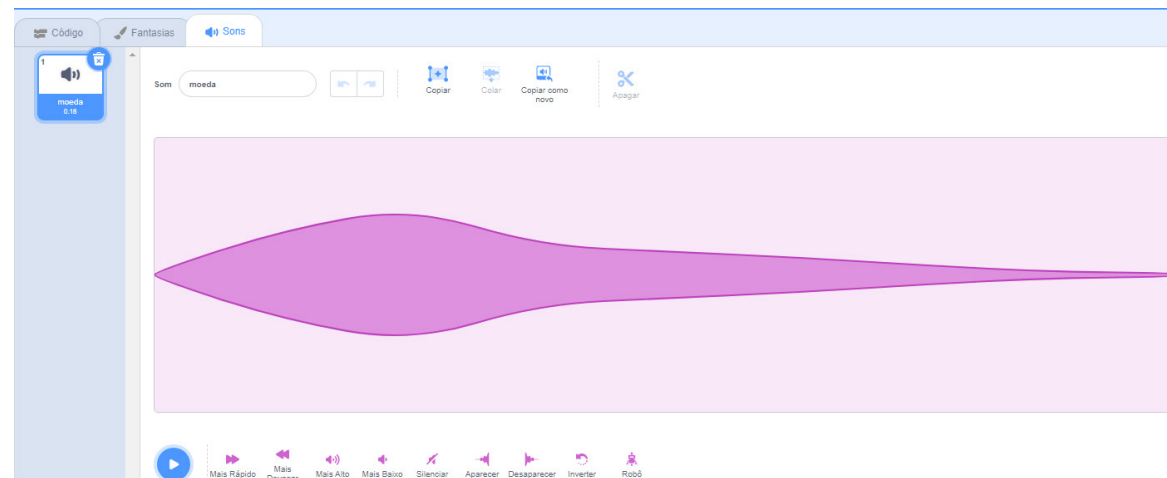
Em seguida, precisamos ir para a aba de sons.



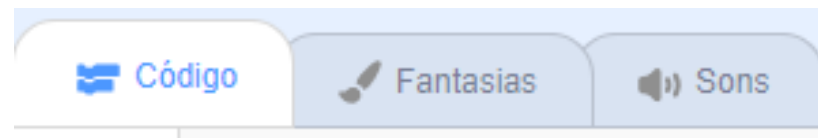
Vamos selecionar o som carregando diretamente dos sons que devemos ter salvo previamente no computador. Vamos clicar em *Carregar Som*:



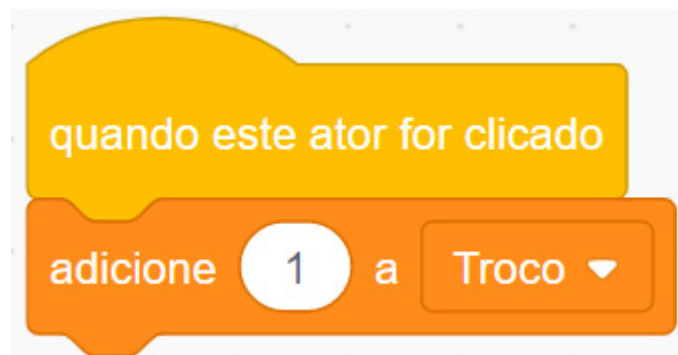
Na janela que abrir, selecione o arquivo nomeado como moeda e clique em *Abrir*. Ao fazer isso, vai aparecer a seguinte imagem na tela:



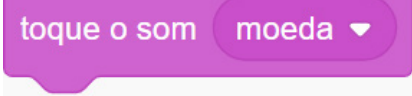
Retorne para a aba *Código*.

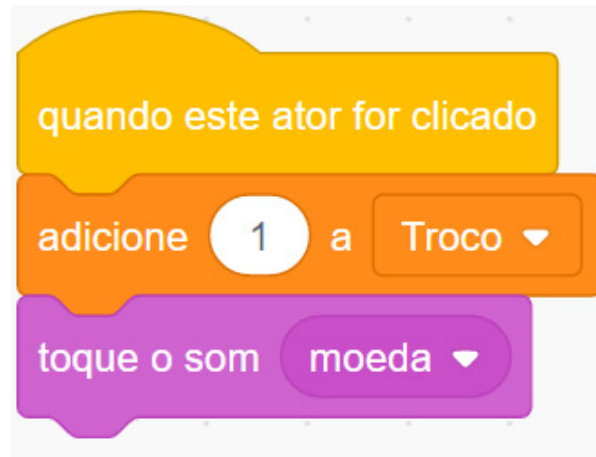


Sempre que clicarmos na moeda de 1 real, queremos ouvir o som dela. Para isso, faremos uma pequena modificação no código que já existe. Na estrutura a seguir:



vamos inserir outro bloco.

De *Som*, pegaremos o bloco . O código ficará da seguinte forma:

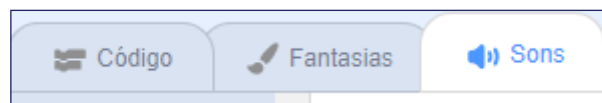


Se clicarmos na moeda, já conseguimos ouvir o novo som adicionado; agora, nossa moeda faz o seu próprio som.

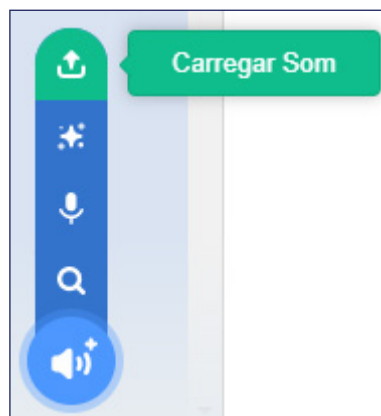
Faremos, agora, processo semelhante ao da moeda para nossa nota de 2 reais. Então, selecionaremos a cédula de 2 reais nos atores.



Em seguida, iremos à aba de *Sons*.



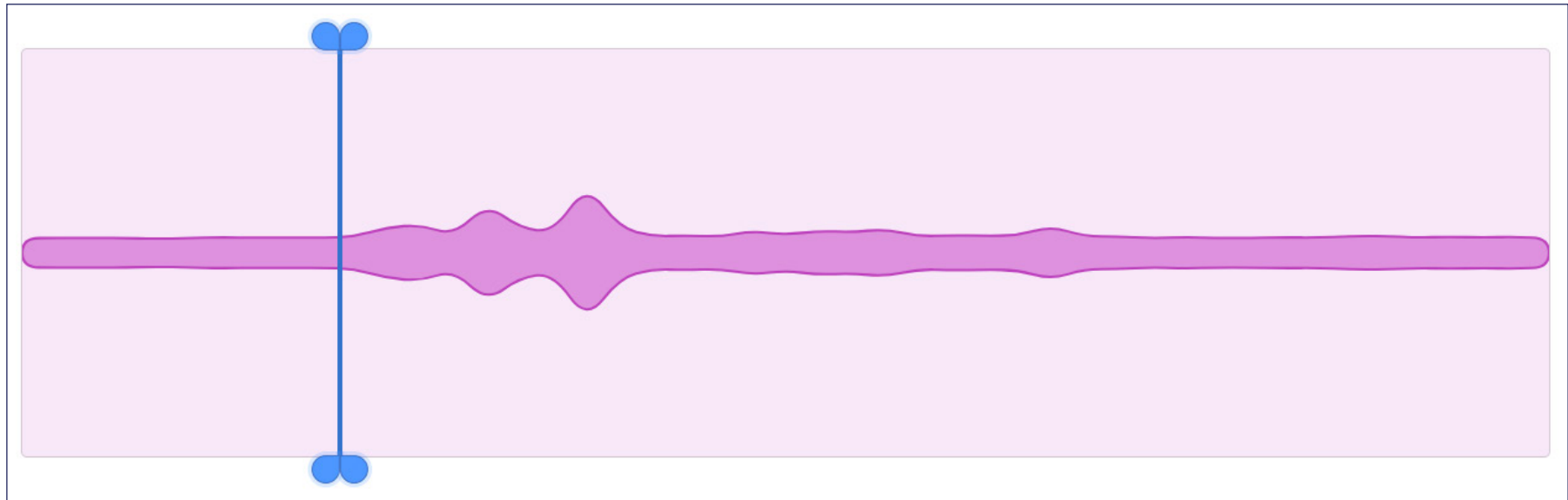
Se já tiver algum som, exclua-o.
Vá em *Carregar Som*.



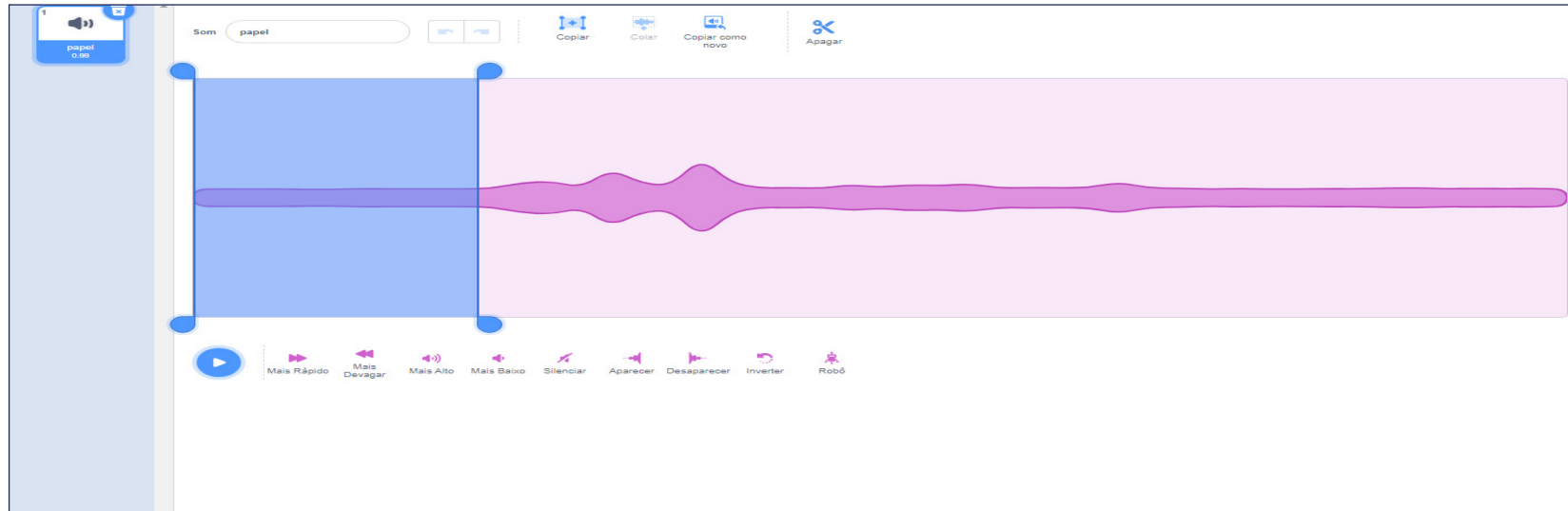
Selecione o arquivo *papel* e clique em *Abrir*. Na página, deverá aparecer a seguinte imagem.



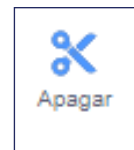
Teremos que cortar um pequeno pedaço desse som. Faremos isso clicando sobre a posição indicada.



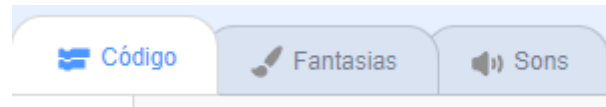
Arraste o mouse com o cursor pressionado até que toda a região fique na cor azul.



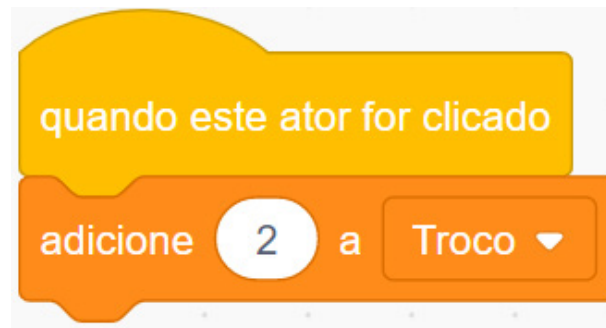
Em seguida, clique em *Apagar*.



Em seguida, devemos retornar à aba *Código*.

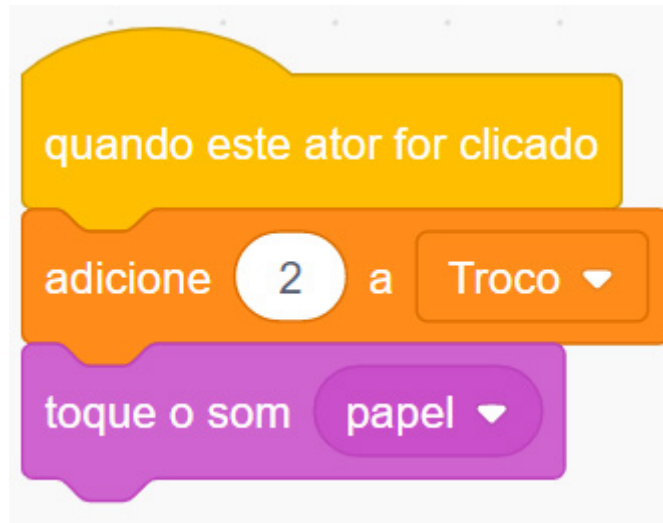


Vamos alterar o seguinte bloco:

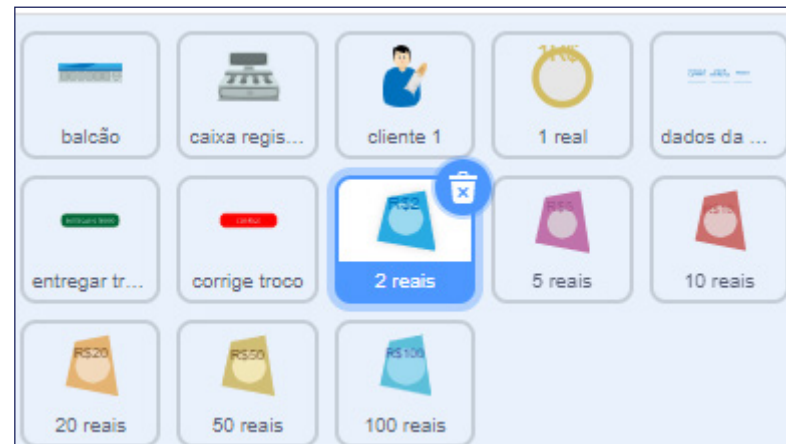


De *Som*, pegaremos o bloco .

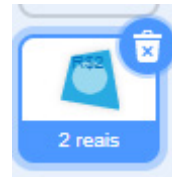
O código deve ficar da seguinte forma:



Precisamos repetir esse processo para todas as notas. Todas elas devem ficar com o som *papel*. O mesmo som! Repita o processo anterior para todas as demais notas. Lembre-se sempre de clicar no ator que vai modificar. Esse processo você deverá desenvolver sozinho.



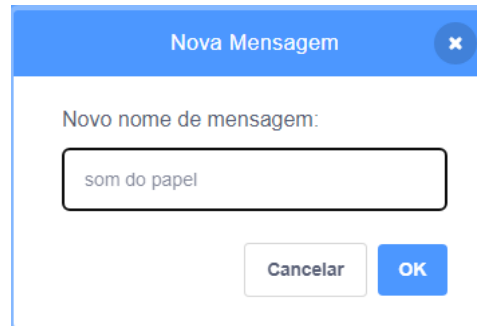
Sempre que clicarmos em qualquer nota de papel, elas devem emitir o som. Com o ator de uma das notas selecionado, 2 reais por exemplo.



Iremos em *Eventos* e pegaremos o bloco . Clique em *Nova venda* e selecione *Nova mensagem*.

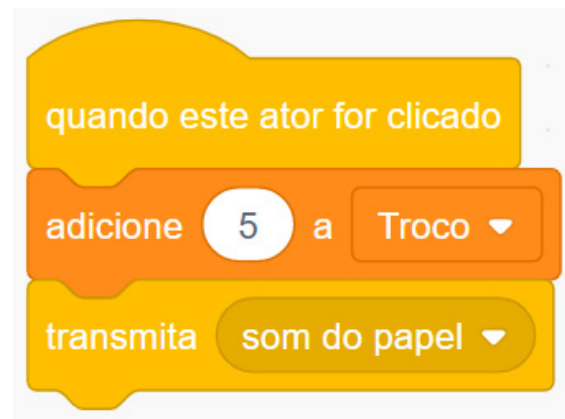


Na aba que abrir, digite *som de papel* e clique em *Ok*.

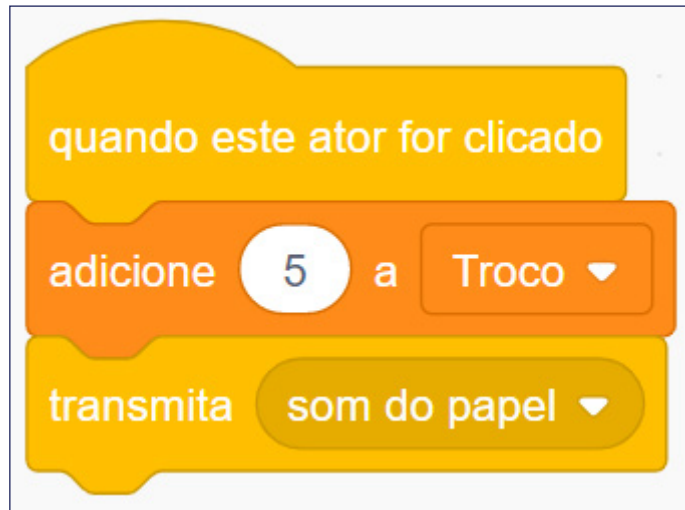


A screenshot of a 'Nova Mensagem' (New Message) dialog box. The title bar is blue with the text 'Nova Mensagem' and a close button (X). Below the title bar, the text 'Novo nome de mensagem:' is followed by a text input field containing the text 'som do papel'. At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Cancelar' (Cancel) and 'OK'.

Compartilharemos esse código com todas as notas. Para isso, devemos ir em cada cédula e no bloco:

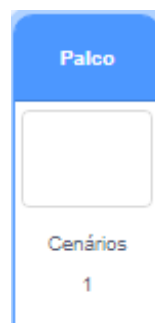


De *Eventos*, pegaremos o bloco  e colocaremos no bloco anterior:

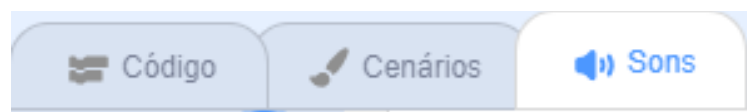


Porém, o som ainda não está sendo reproduzido.

Carregaremos, então, o som no palco. Para isso, clicaremos em *Cenários*.



Vá na aba *Sons*.

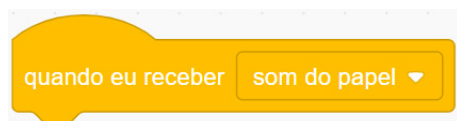


Exclua o som que está lá. Carregue o som de papel novamente e edite como já fizemos. Essa etapa você deverá realizar sozinho.

Retorne para a aba *Código*.



Nós enviamos uma mensagem em cada nota, “Som do papel”, agora precisamos fazer com que o palco a receba. Em *Eventos* pegaremos o bloco



Em seguida, iremos em *Som* e pegaremos o bloco . O código ficará assim:



E, agora, todas as cédulas que enviaram mensagens sobre o “Som do papel”, estarão reproduzindo o áudio.

Instruções e créditos

Precisamos dar instrução às pessoas que jogarão nosso jogo. No Scratch, clicaremos no ícone no canto superior direito em [Veja a Página do Projeto](#). Abrirá a seguinte tela.



Nessa página, podemos verificar se o jogo funciona e também escrever instruções.

Instruções

Diga as pessoas como utilizar seu projeto (por exemplo, quais teclas usar).

Preencha com as instruções que você desejar.

Instruções

Para iniciar o jogo, clique na bandeira verde.
Para adicionar valor no troco, clique na moeda ou nas notas.
Para entregar o troco para a pessoa, clique no botão entregar troco.

Desafio

Temos, agora, um jogo de entregar troco, temos diversas notas e temos valores aleatórios. Vimos várias coisas diferentes de programação, temos diferentes clientes, sempre que abrimos a nossa loja para entregar o troco, temos clientes diferentes com valores de compra diferentes. Quando eu entrego o produto, o cliente agradece e já vem o próximo cliente; caso o troco esteja errado o cliente nos avisa. Deixamos os valores aleatórios do total da compra e o valor aleatório do valor entregue pelo usuário para conseguirmos manipular melhor a quantidade de troco, para podermos devolver o troco utilizando diferentes notas. Adicionamos sons e criamos instruções sobre como jogar nosso jogo. Para treinar o que foi visto durante a aula, adicione novos sons às cédulas além do som “Papel.mp3”.

