

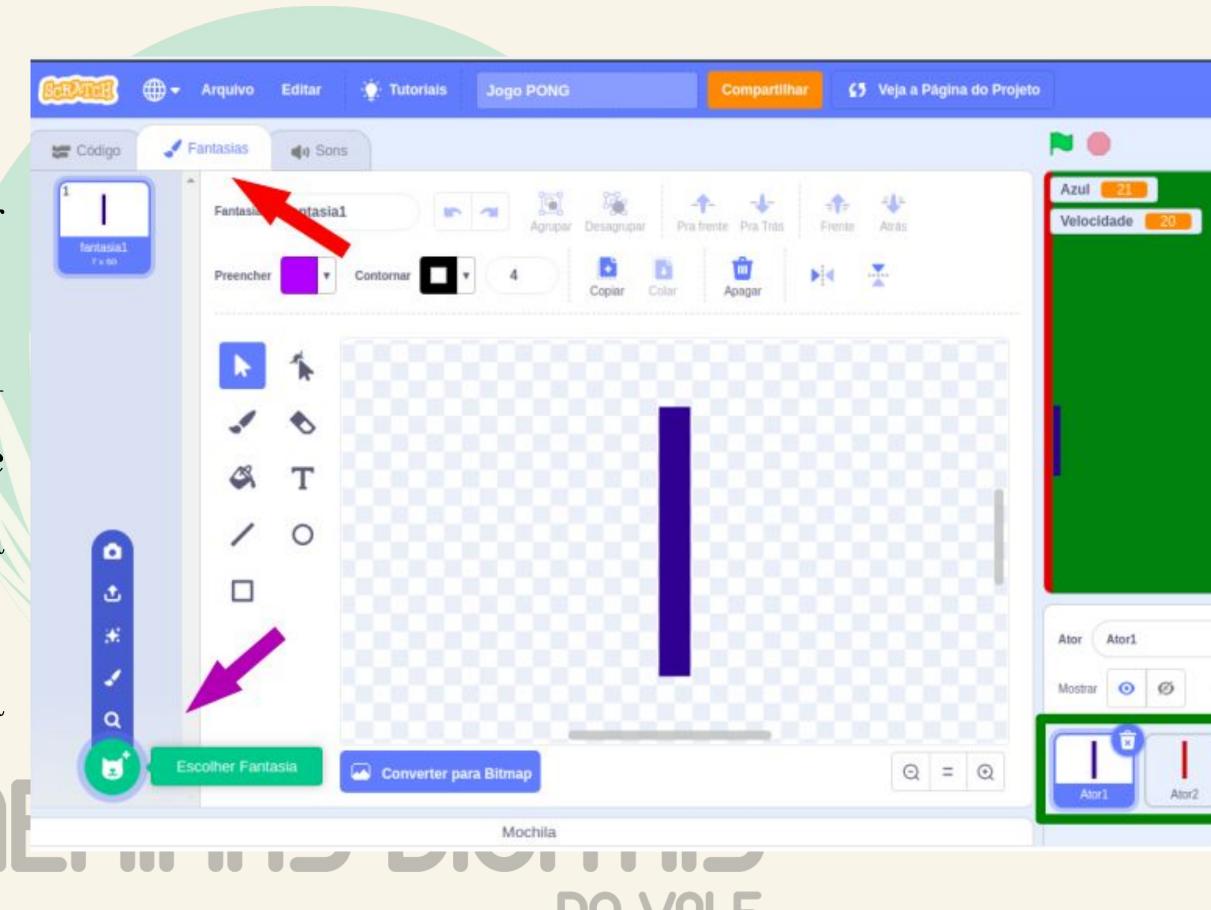
IDENTIFICANDO CADA ELEMENTO

Retângulo Vermelho a Esquerda identifica os blocos de programação que podem ser feitas para o ator selecionado. Ao clicar no bloco que deseja trabalhar aparece ao lado as opções de comandos na respectiva cor do bloco selecionado.

Seta Vermelha mostra as alterações que podem ser feitas no ator selecionado. A primeira o código, a segunda a fantasia, que pode ser alguma alteração na aparência do ator, e por último, sons que podem ser atribuídos ao ator selecionado.

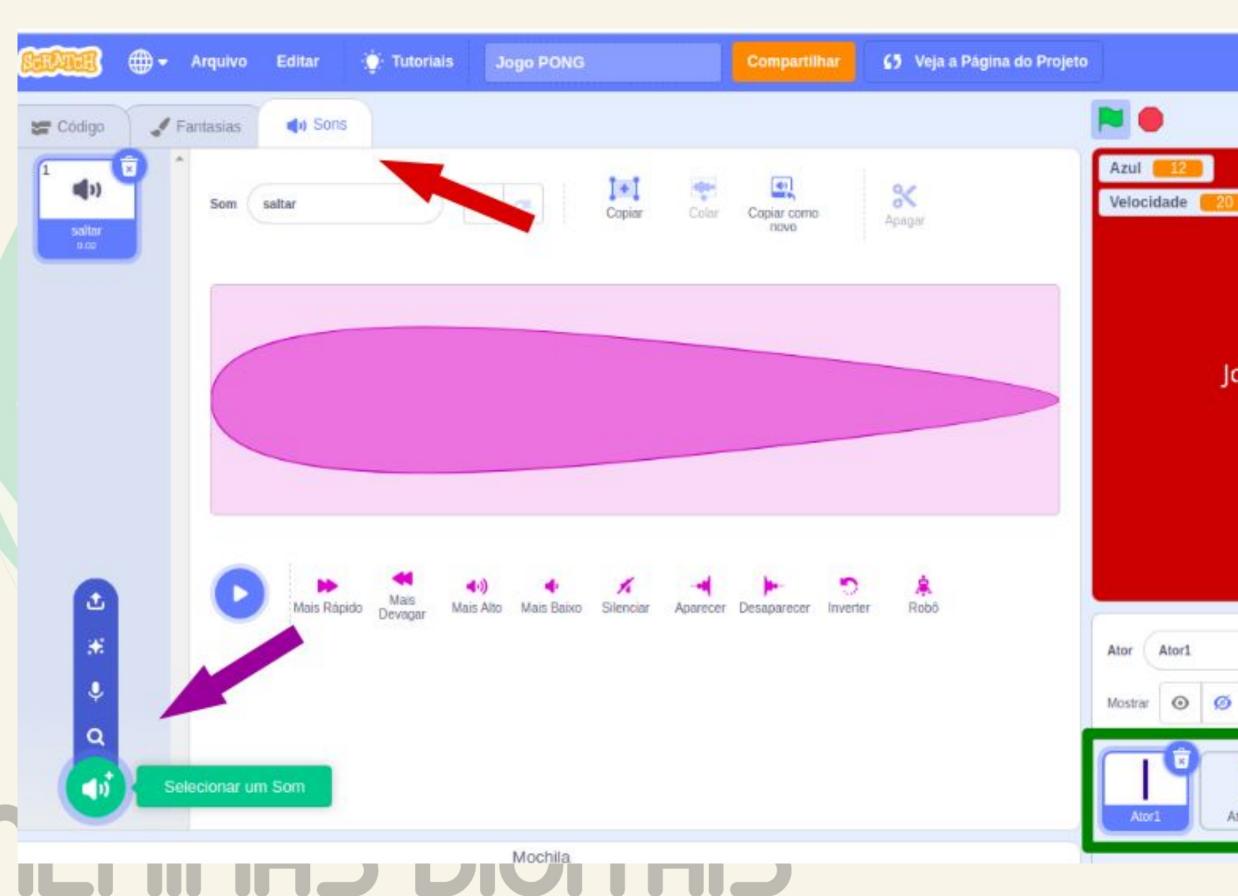


- A imagem mostra o que aparece quando clicamos em Fantasia (seta vermelha).
- Podemos acompanhar no ator selecionado (retângulo verde canto inferior direito) qual fantasia está sendo usada, e também nos possibilita alterar a fantasia ou incluir novas ao ator.
- Ao clicar no ícone mostrado na seta lilás e nos trará opções de fantasias existente na ferramenta



vermelha). Identificamos o som que está sendo usado no ator selecionado (retângulo verde)

 podemos alterar o som ou incluir outros, ao clicar no ícone mostrado na seta lilás.

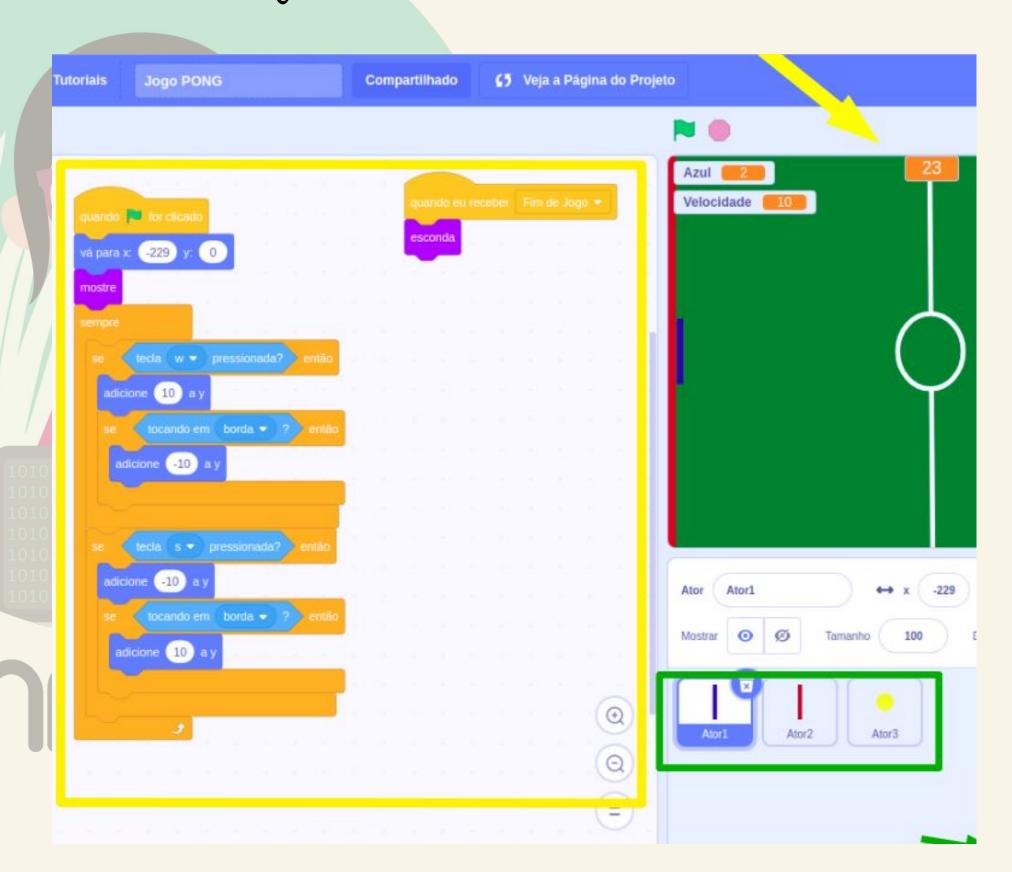


Quadro Amarelo onde são feitas e fica disponível a programação atribuída ao ator selecionado, os comandos do bloco são levadas até o Quadro Amarelo e encaixados um a

um de acordo com o desejado para o ator.

Seta Amarela

- Onde se acompanha a programação feita
- Mostra o cenário escolhido.
- Mostra como cada ator se comporta.
- Pode se conferir se o que pensou para programar está como se espera ou não.



Retângulo Verde

• Onde ficam os atores.

• Para trabalhar com cada um deles basta clicar em cima que logo ficará com seu entorno azul mostrando a seleção.

E possibilita caso queira, excluir, como está demonstrado com a seleção do ator
1.

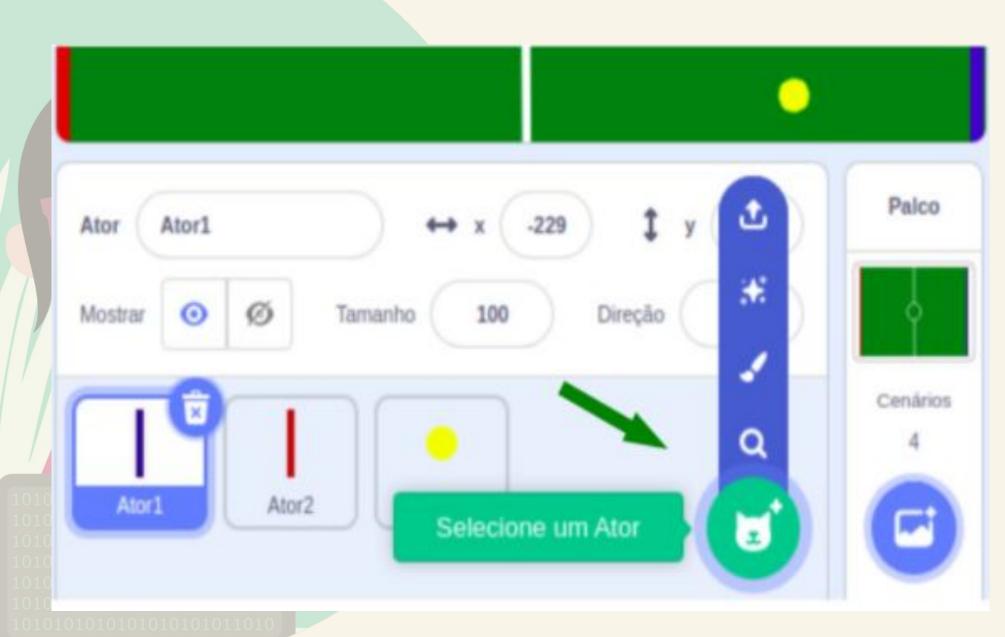


Seta Verde

possibilita adicionar novos atores.

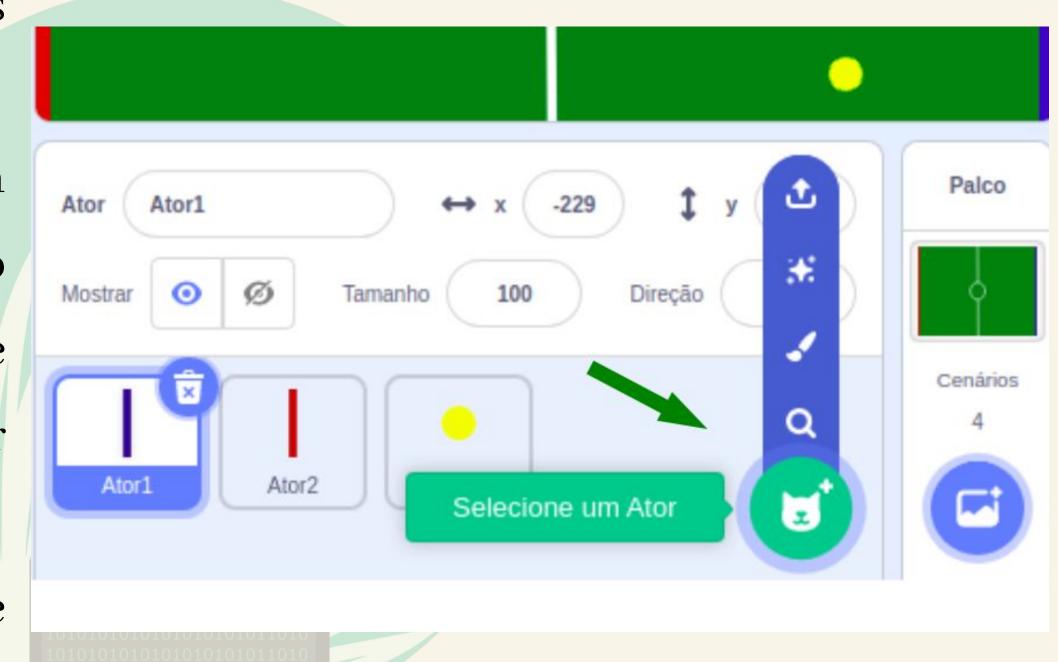
• Ao clicar no ícone ele te levará a tela onde pode selecionar os atores existentes na ferramenta.

Possibilita criarmos algum ator que desejarmos ou até mesmo fazer o upload de alguma imagem que queiramos como ator da nossa animação.



Na imagem ao lado, vemos as opções que aparecem quando clicamos nele.

- O 1º de baixo para cima, mostra um símbolo como uma lupa que caso cliquem nos leva uma tela onde podemos pesquisarmos e escolher um personagem da ferramenta;
- O 2º uma espécie de pincel, onde você mesmo pode criar seu ator;
- O 3º é uma surpresa que a própria ferramenta escolhe, de sua galeria;
- O 4º onde podemos fazer upload da imagem que desejarmos como ator, ao clicar ele direciona para seus arquivos e assim você escolhe e pode adicionar na ferramenta.



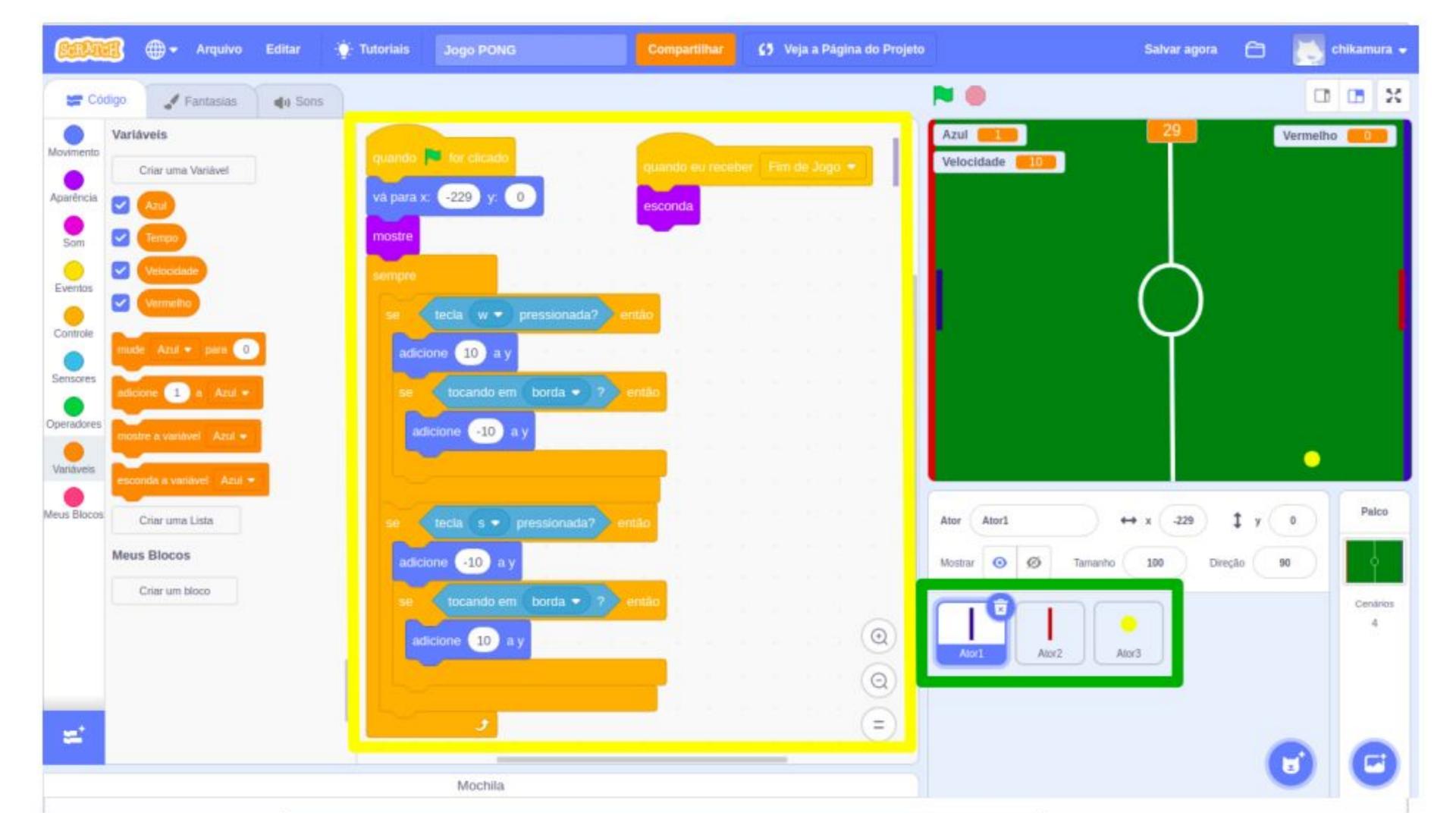
Seta Azul

- Vamos decidir a respeito de posição, sentido(seta azul), direção do ator selecionado abaixo no Retângulo Verde,
- informa também o nome do ator trabalhado e caso queiramos podemos renomeá-lo, basta clicar na caixa que está escrito "Ator" ao lado, e alterar.

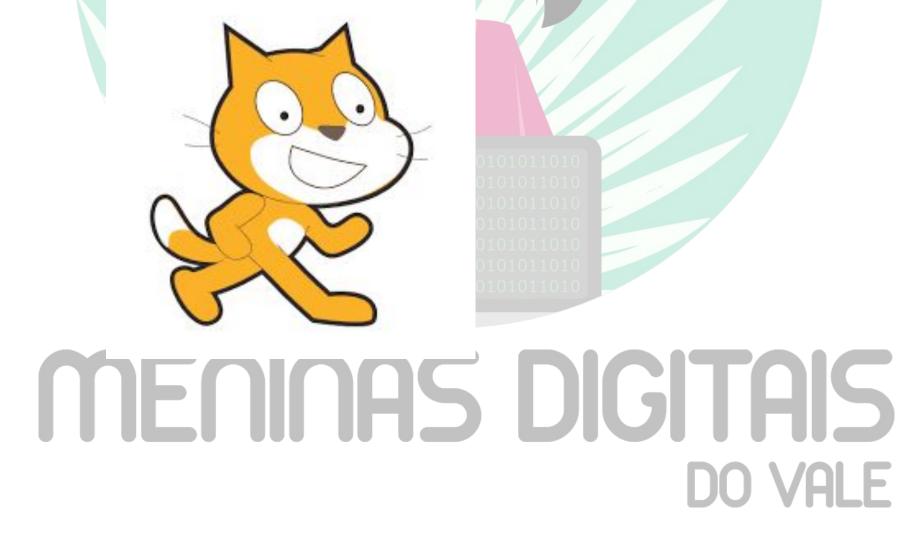


EXPLICANDO CÓDIGO EXEMPLO: PONG

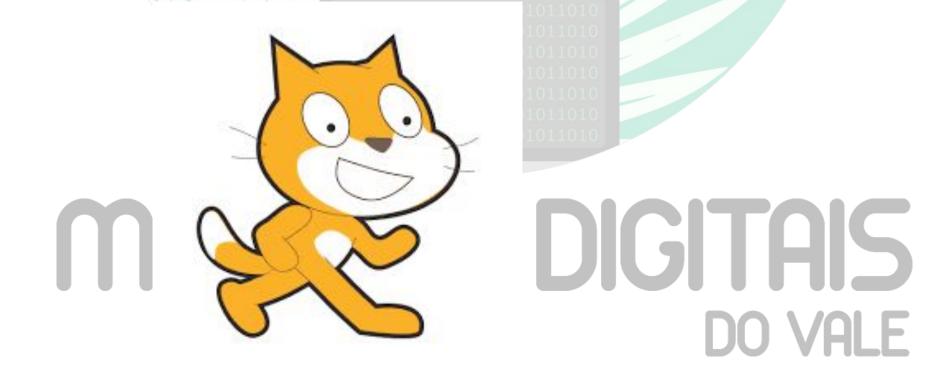
Apresentamos agora um joguinho também simples, mas que resolvemos exemplificá-lo por usar em sua programação praticamente todos os blocos e ser, assim como a animação do Gato e Rato, de fácil compreensão. É o jogo Pong, onde cada jogador tem o objetivo de defender a bola e fazer com que ela caia no campo do adversário.



• Como podemos identificar no retângulo verde, o ator que está selecionado é o Ator 1, por estar em destaque azul, e no quadro central destacado em amarelo, é sua programação que é apresentada, e diz o seguinte:



• Utiliza o bloco Evento para determinar que quando for apertada a bandeira verde que inicia a reprodução do código, o Ator 1 vá para a posição determinada pelo bloco Movimento, essa posição nós determinamos na aba acima do personagem, como mostramos anteriormente indicado pela seta azul, o Ator 1 também deve estar, como determinado pelo bloco Aparência, a mostra.



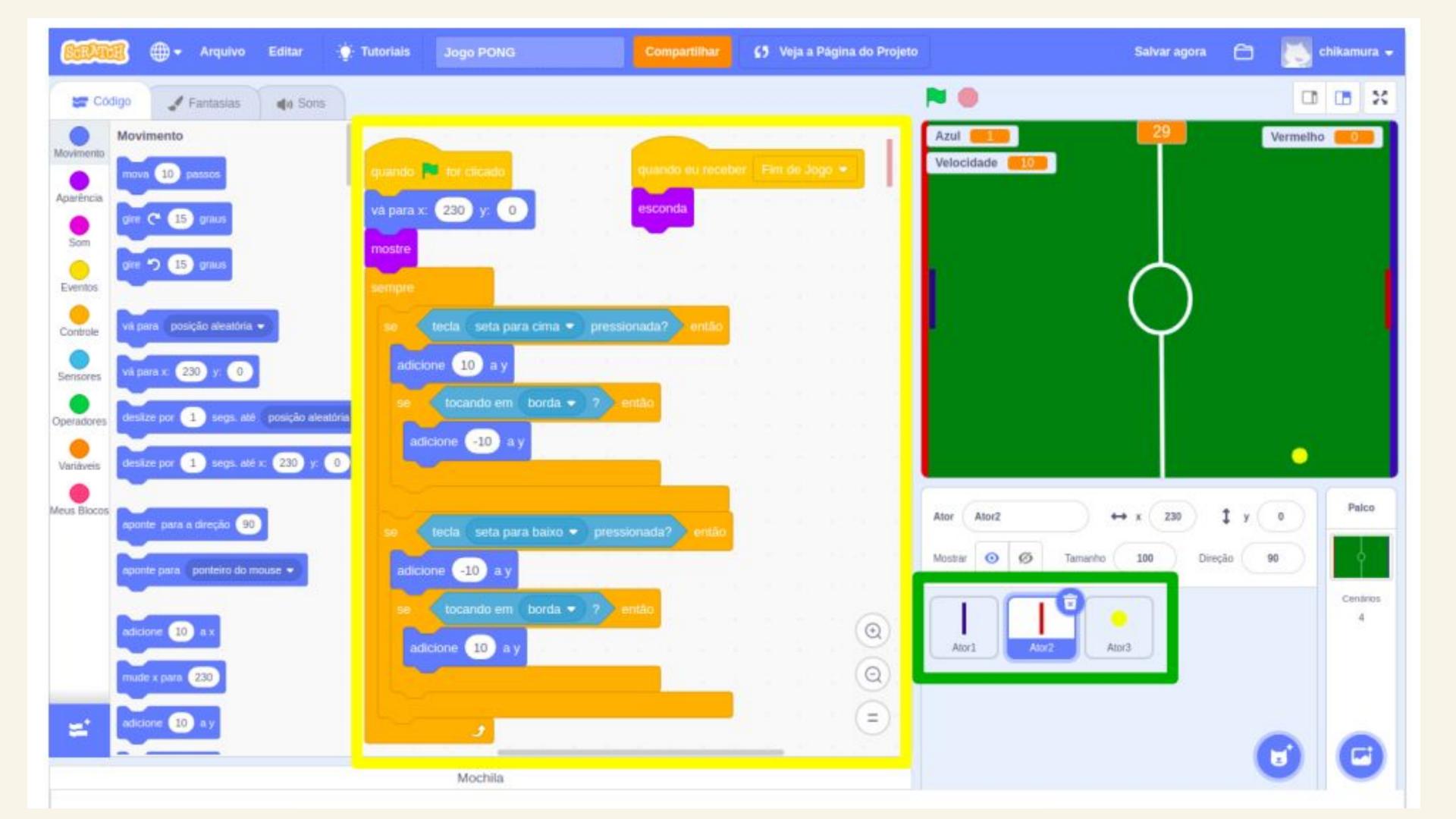
• Usando o bloco Controle, determina sempre que receber os comandos deve se comportar como determinado no comando, no caso foi usado o bloco Sensores para determinar esses comandos. Se a tecla W for pressionada, o ator deverá se deslocar 10 passos no eixo y, ou seja da vertical sentido para cima, caso toque na borda, que é o fim do cenário, ele deve voltar -10 no eixo y, ou seja para baixo .



• Se a tecla S for pressionada deverá se deslocar -10 no eixo y, ou seja vertical para baixo e caso toque na borda, deverá voltar 10 no eixo y, sentido para cima.

• Já ao lado mostra iniciando um novo Evento, que determina quando receber a mensagem "Fim de Jogo" o Ator 1 através do bloco Aparência se esconda. Lembrando que essa mensagem determinada pode ser alterada clicando na seta, caso queira qualquer uma outra só clicar na seta ao lado da mensagem e adicionar uma nova mensagem.

MENINAS DIGITAIS



Na figura anterior temos a programação do Ator 2, como podemos confirmar pela seleção em azul, no retângulo verde. Sua programação bem semelhante, se comporta da mesma forma a do Ator 1, as mudanças são os Sensores que utilizam as setas para cima ao invés do W e seta para baixo, ao invés do S e a posição que o Ator 1 foi posicionado a esquerda e o Ator 2 a direita.

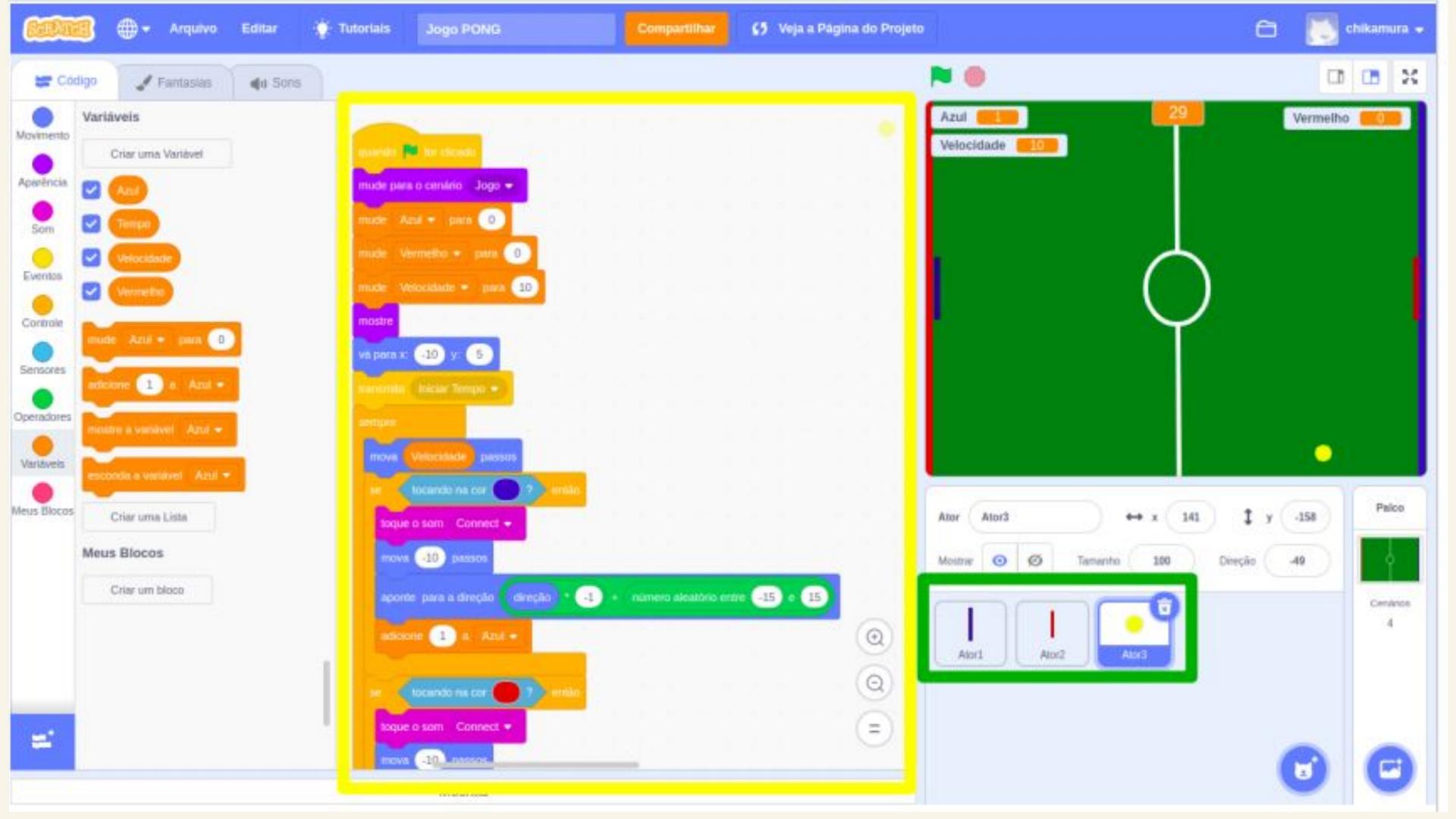


Vamos apresentar agora o ator que desempenha

o papel principal no jogo, nele estão os comandos determinantes, ações que ocorrerão ao longo do tempo e de acordo com ações feitas pelos atores 1 e 2 que irão se movimentar ao







Verificando o retângulo verde, confirmamos que o ator que está selecionado é o 3, a bola do nosso jogo.

- No quadro Amarelo vemos a programação onde ele utiliza comando do bloco de Eventos.
- Quando for clicado a bandeira verde para iniciar o jogo utiliza-se um bloco Aparência para informar que o cenário seja mudado para o do jogo e utilizando bloco das Variáveis ele dá o comando para que seja reiniciado os valores das variáveis azul e vermelho, que fizemos como referência aos placares, e que mude a velocidade para inicial a qual é a 10, mais à frente vamos ver que a velocidade ela vai aumentando de acordo com o tempo então ao iniciar o jogo ela deve voltar para a velocidade inicial.

O bloco **Aparência** diz que a bola deve ser mostrada no início do jogo e ir para direção determinada no bloco **Movimento** no caso é no eixo -10 de X e 5 de Y.

• Com o bloco Eventos determina que inicie a contagem do tempo informando a mensagem "Iniciar Tempo" que no caso nós registramos como sendo 30 segundos em contagem regressiva, esse processo será detalhado mais à frente em um outro evento.

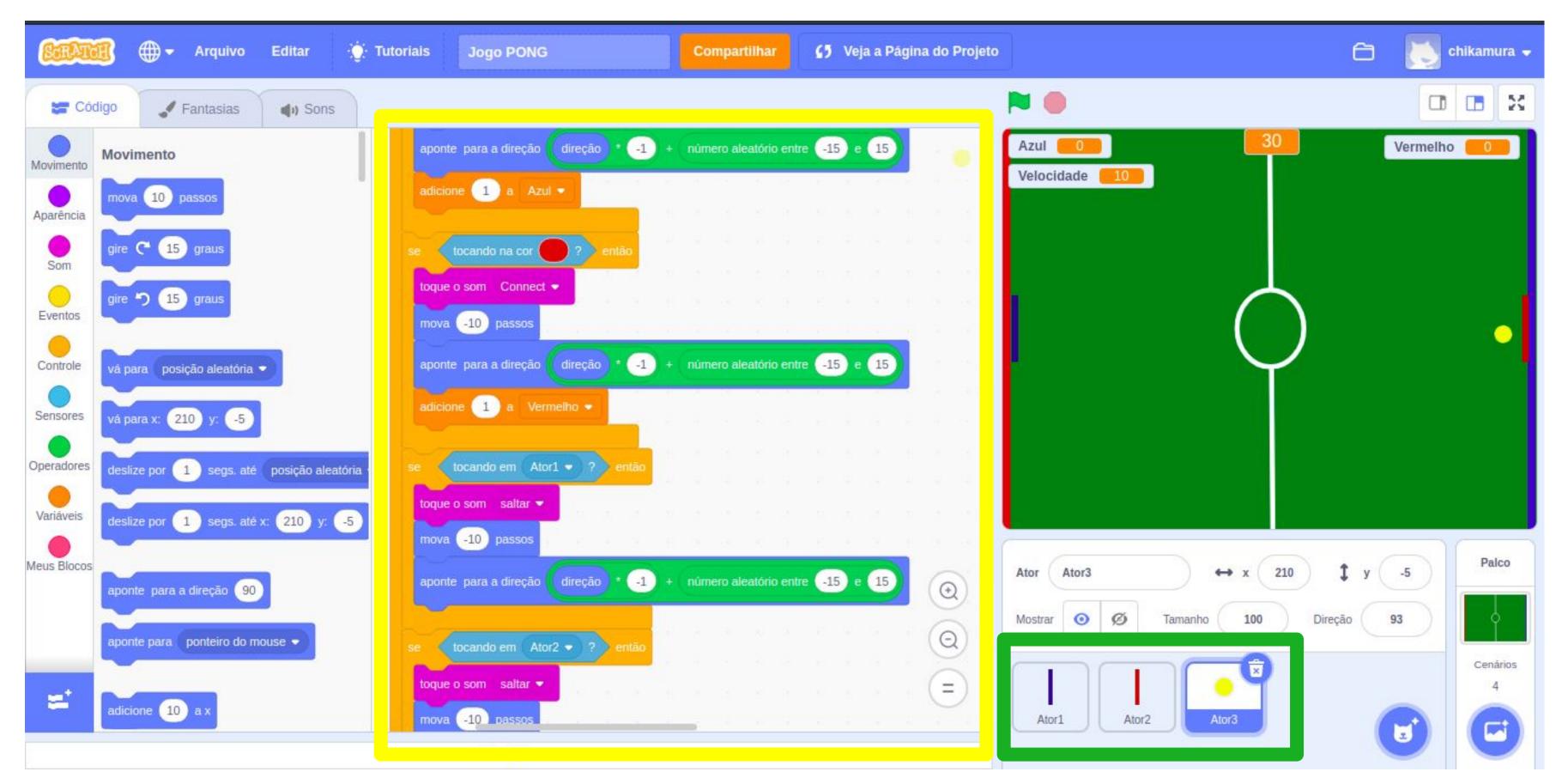
- Usando o bloco Controle ele determina algo que deverá sempre acontecer após todo o processo anterior.
- Com o bloco Movimento determina que a bola movimente-se de acordo com a Variável "Velocidade".
- Um bloco Controle inicia uma condicional onde com bloco Sensor ele identifica aqui sempre que tocar na na cor azul, que no caso é o campo adversário, emita um som determinado pelo bloco Sons que foi escolhido na galeria o som "Connect"

COLONG DICITAIC

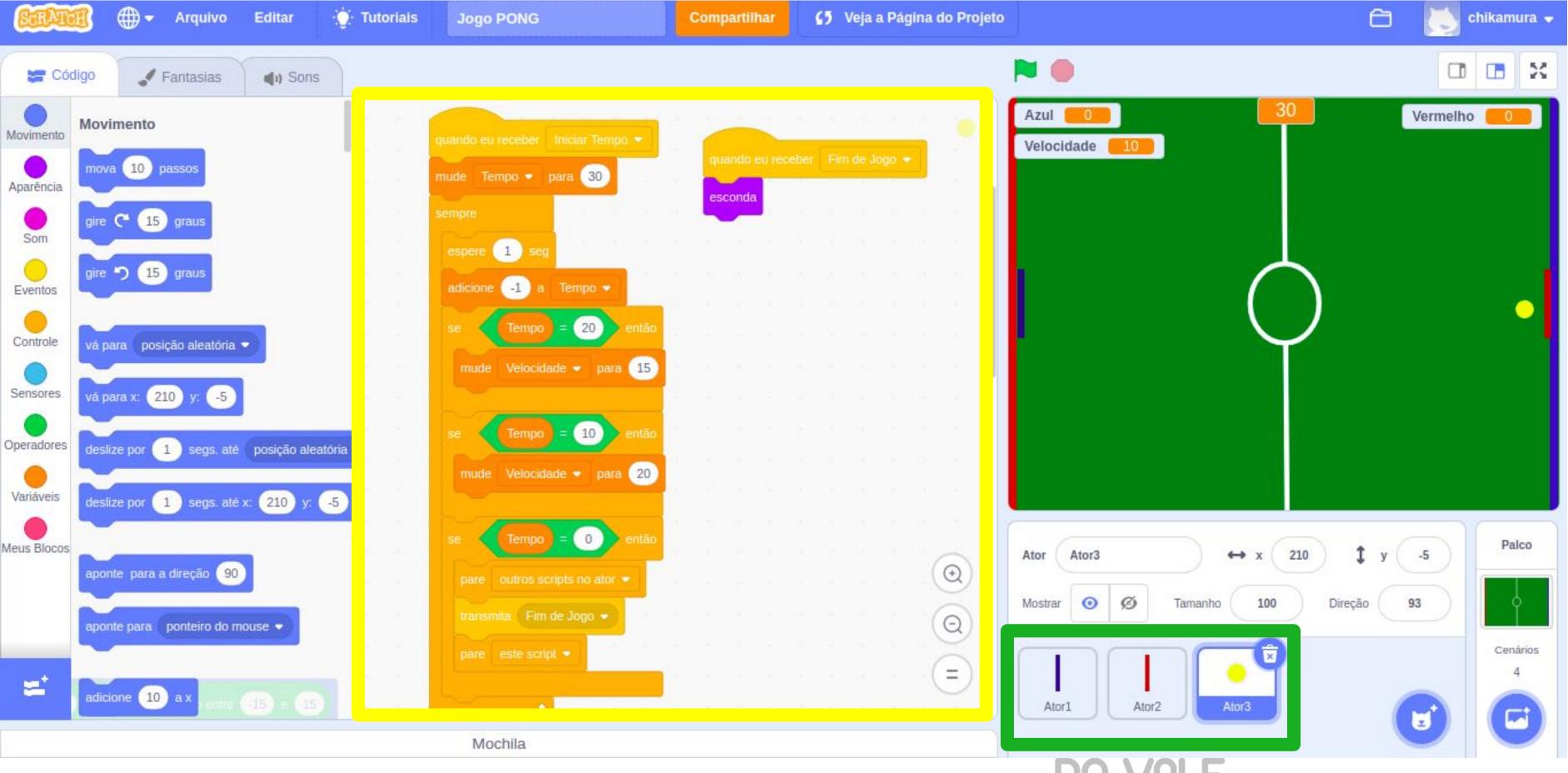
- Com o bloco Movimento determina qual a bola deve se mover 10 dez passos contrários, (-10) apontando para a direção que com os blocos Operadores determina um movimento aleatório que identifica a direção inicial e multiplica por -1 trocando seu sentido e a torna aleatória entre 15 e -15.
- Como a bola tocou o campo adversário, que é a cor azul, o bloco Controle determina que adicione 1 ao placar da variável azul.
- Situação semelhante acontece caso a bola toque a cor vermelha, a diferença é que, como o campo do adversário que foi tocado pela bola foi o vermelho, irá adicionar placar a variável vermelha.

MENINAS DIGITAIS

- Já o outro controle condicional determina ações quando toca nos atores, o comportamento será o mesmo que quando tocam no campo adversário.
- O que irá mudar é no bloco Sons que foi determinado que ao tocar nos atores emita o som saltar.
- E para fechar esse bloco de condicional ele determina o Movimento que se a bola tocar na borda ela volte e não ultrapasse o cenário, o campo.



DO VALE



DO VALE

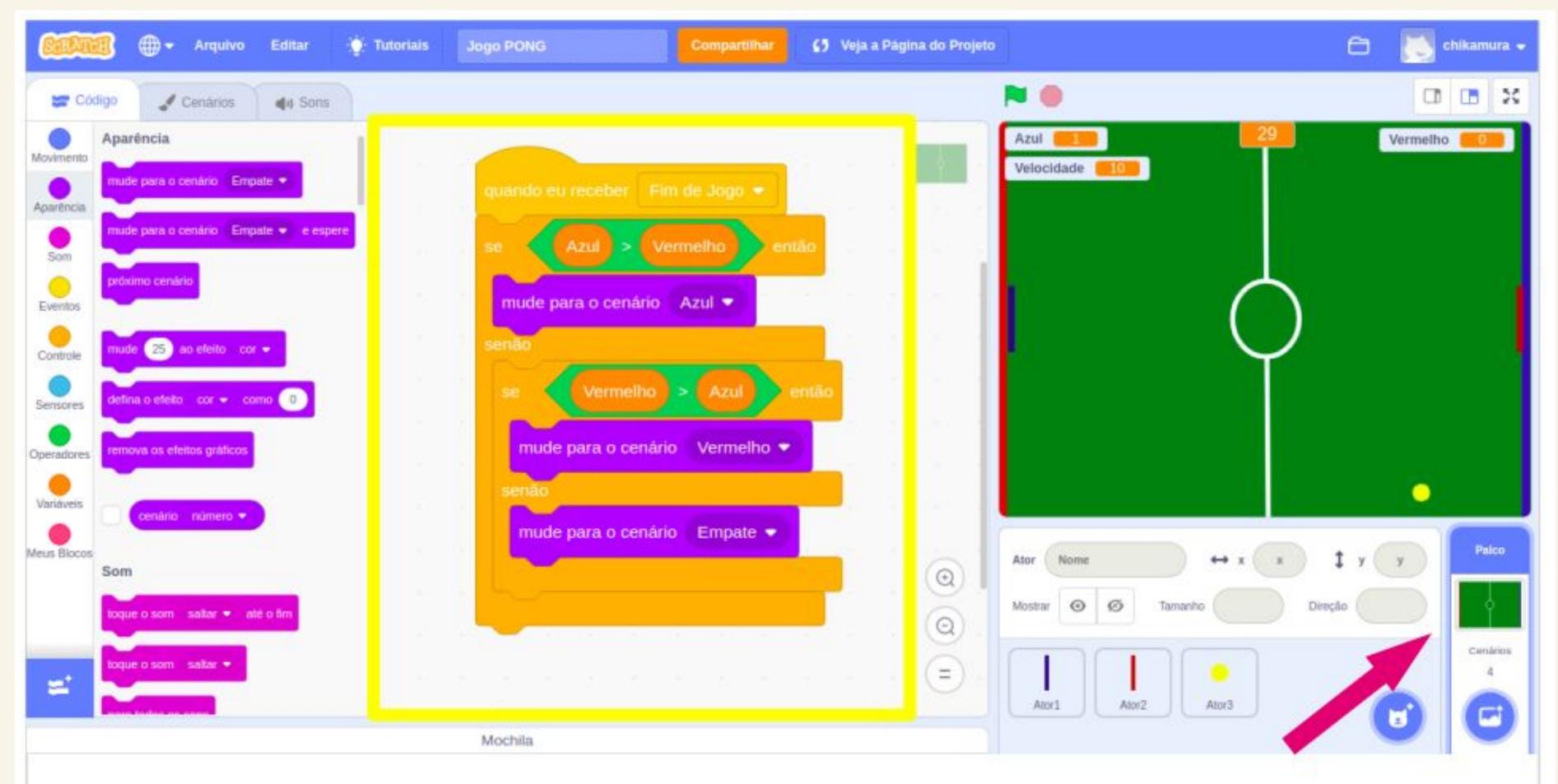
Vamos explicar agora o Evento que se inicia a receber a mensagem "Iniciar Tempo" já mencionado no processo anterior.

• Pelo bloco Variável é determinado que ao receber essa mensagem mude o tempo para 30.

• O bloco de Controle determina que sempre espere 1 segundo, utilizando o bloco de Variáveis determina para que ele seja regressivo, adicionando -1, assim mostra que o tempo vai iniciar em 30 segundos, esperar um segundo e diminuir 1 (-1).

- Agora inicia-se a condicional sobre a mudança da velocidade, através do bloco Controle utiliza-se Operadores onde ele vai comparar a Variável tempo, quando for igual a 20 ele deve mudar a velocidade para 15, ou seja, aumentar.
- Como foi já informado anteriormente, ao iniciar o jogo a velocidade é 10. Continuando as condicionais de aumento da velocidade, nós temos outro bloco de Controle onde fala quando o tempo for igual a 10 ele mude a velocidade para 20.
- Para fechar esse evento de tempo, é determinado que quando o tempo for igual a zero o Ator 3 pare de se movimentar e que seja enviada a mensagem "Fim de Jogo".

→ E ao lado mostra o Evento que acontece ao receber essa mensagem que o ator 3, a bola, executa e altere a Aparência para esconda.



Para os cenários também determinamos alterações. No caso do nosso jogo determinamos um cenário diferente para cada resultado obtido na partida. Como podemos observar na imagem anterior:

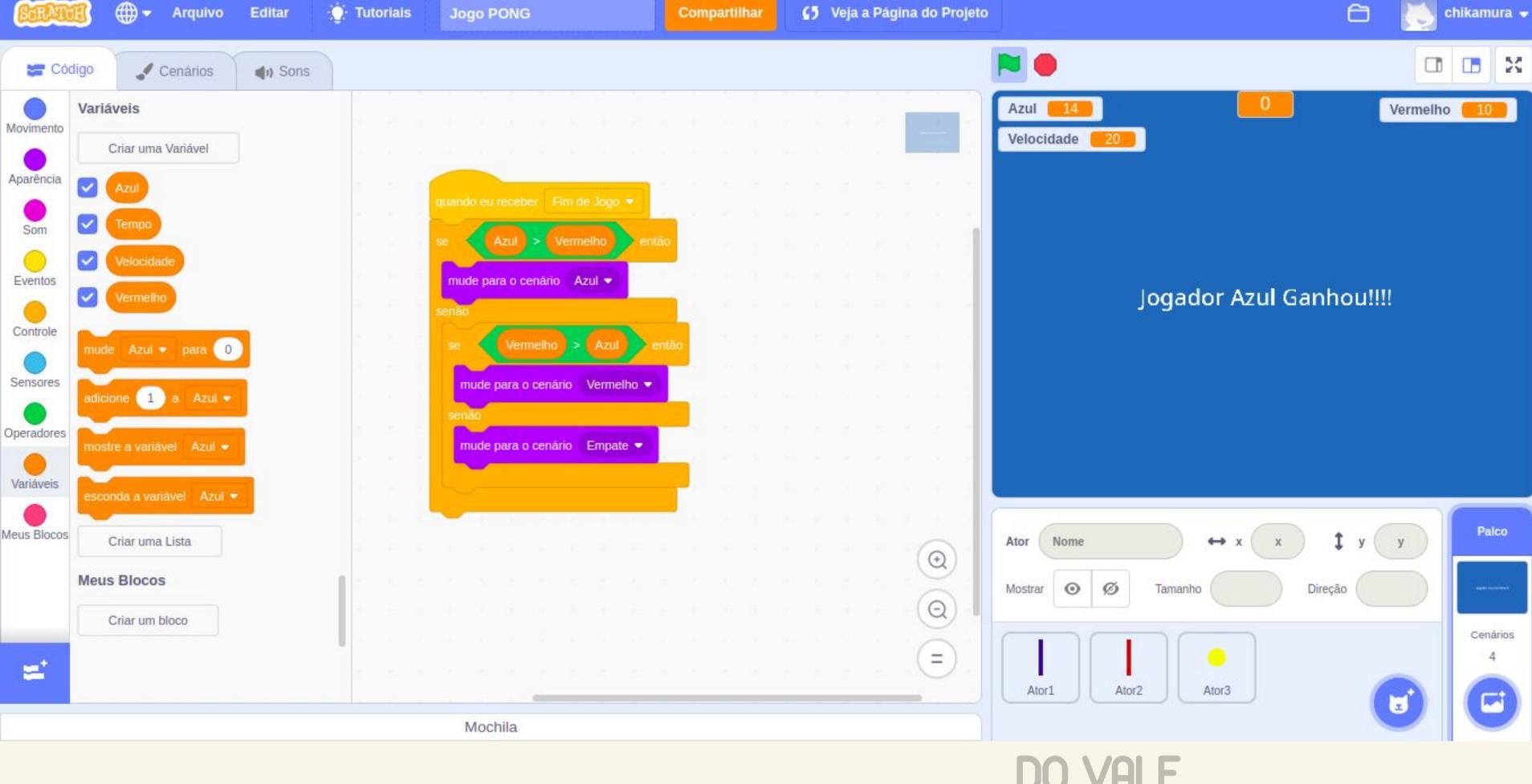
- O código em destaque se trata do código dos cenários, por ele estar em destaque em azul, como mostra a seta rosa.
- Determina com o bloco Evento que quando for clicada na bandeira verde para iniciar, o cenário que se deve apresentar é o do Jogo.

MENINAS DIGITAIS

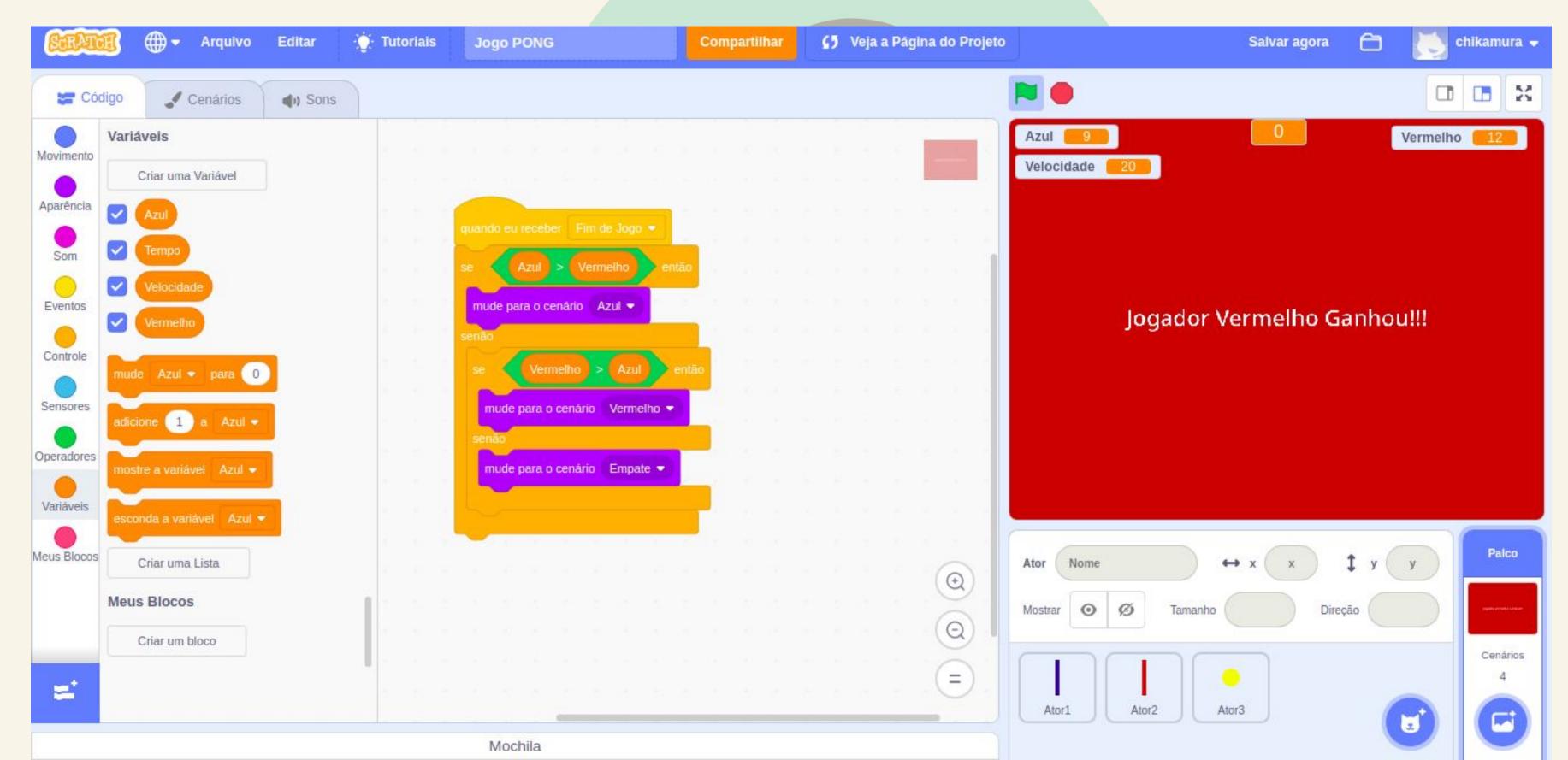
• Usando o bloco Controle determina qual cenário se apresentará de acordo com o placar, após receber a mensagem "Fim de Jogo".

- Com ação do bloco Operadores irá ser feita essa comparação de placar, onde cada placar será identificado pelo bloco Variáveis.
- Se o valor da variável Azul for maior que a variável Vermelha, o bloco de Aparência muda o cenário para o do Azul.

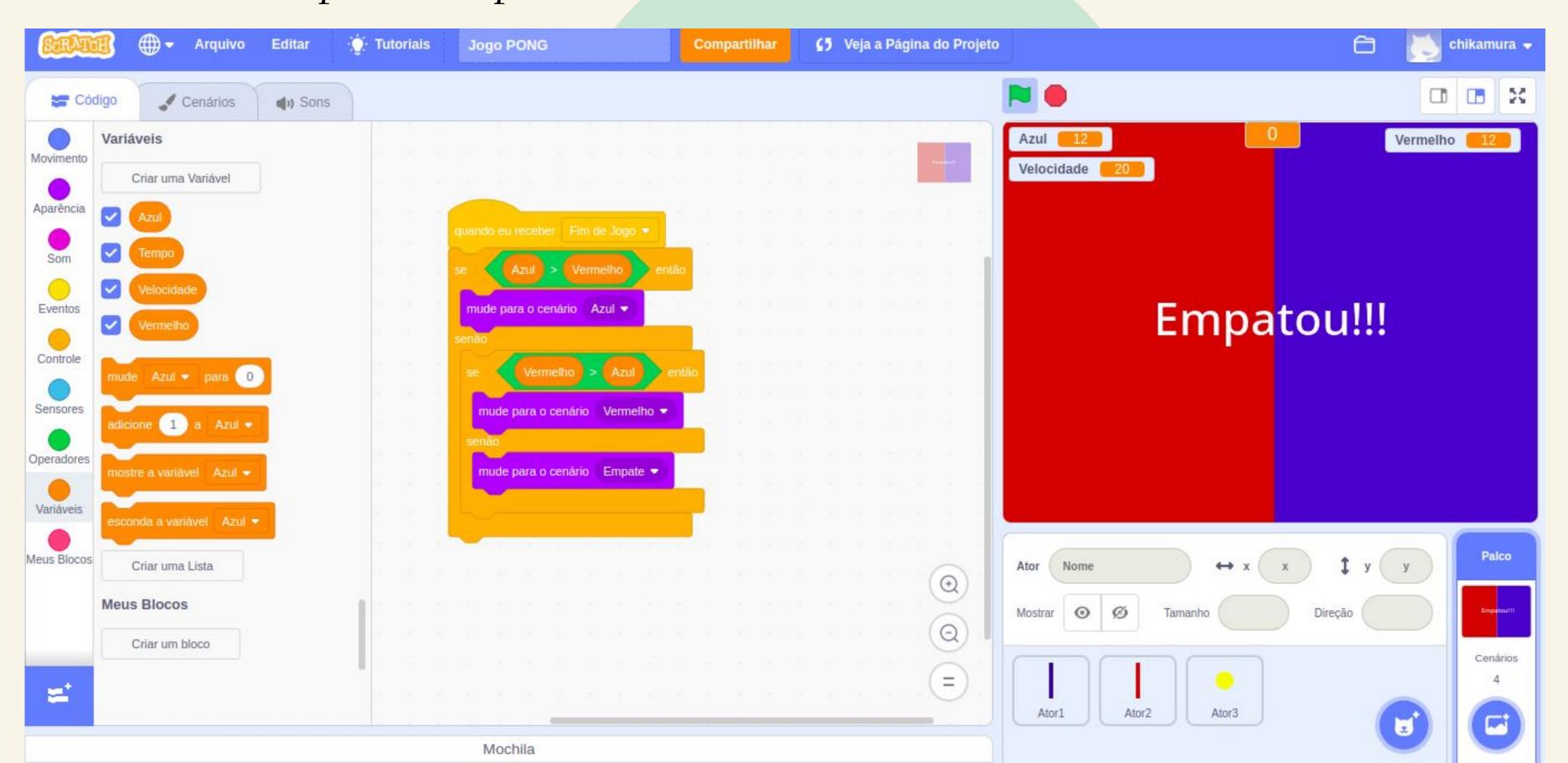
MENINAS DIGITAIS



Caso a variável Vermelha seja maior que a variável Azul, o bloco Aparência irá mudar o cenário para o Vermelho.



Se não houver diferença entre as variáveis, ou seja, forem iguais, o bloco Aparência muda o cenário para o Empate.



3^A MISSÃO: PERSONAGENS

Montando o seu personagem: Missão em Equipe

• A equipe terá que montar o personagem que deseja trabalhar no seu projeto final já pensando no subtema escolhido .

• os personagens, assim como os cenários, são relacionados ao subtema que pode ser usado na missão final.



3^a MISSÃO: PERSONAGENS

Montando o seu personagem: Missão em Equipe

A pontuação para o personagem completo é: 3300 pontos.

Personagem completo contém os elementos:

- Fantasia: 1100 pontos cada;
- Movimentos: 1100 pontos cada;
- Sons/Falas: 1100 pontos cada;

Caso seja criado mais personagens, é atribuída 500 pontos para cada elemento que conter.



