



Nome: _____

Data: / /

PARTE 1 – Adicionando pontuação ao Jogo de Clicar

- ☐ 1. **Crie uma variável** e a chame de “Pontos”.
- ☐ 2. Faça ela ser exibida na tela do seu projeto. 
- ☐ 3. **ADICIONE** 1 unidade a pontos **QUANDO O PERSONAGEM FOR CLICADO**.
- ☐ 4. Teste o seu jogo.
 - a. Está tudo funcionando corretamente?
 - b. Qual é a pontuação quando o jogo é iniciado?
 - c. Provavelmente a pontuação não será 0 depois de você ter jogado o jogo. Como consertar isso?

PARTE 2 – Adicionando pontuação ao Pong

- ☐ 1. **Crie uma variável** e a chame de “Pontos”.
- ☐ 2. Faça ela ser exibida na tela do seu projeto. 
- ☐ 3. **ADICIONE** 1 unidade a pontos **SE** a bola quicar no raquete (paddle).
- ☐ 4. Teste o seu jogo.
 - a. Está tudo funcionando corretamente?
 - b. Qual é a pontuação quando o jogo é iniciado? Provavelmente a pontuação não será 0 depois de você ter jogado o jogo. Como consertar isso?

MODIFICAÇÕES PARA AMBOS OS JOGOS

- ☐ 1. Mude o cenário quando a pontuação chegar a 10.
 - a. Adicione novos cenários
 - b. Utilize os seguintes comandos para verificar **SE** a pontuação chegou a 10.
 - c. **SE** a pontuação for 10, mude o cenário.
- ☐ 2. Adicione mais cenários para pontuações maiores (Ex.: 20, 30, etc).

MODIFICAÇÕES PARA O JOGO DE CLICAR DA AULA 7

- ☐ Visual
 - a. Faça o personagem mudar de cor quando ele for clicado.
 - b. Faça o personagem ficar menor quando ele for clicado.
 - ☐ Sons
 - a. Adicione um som de efeito para ser tocado quando o personagem for clicado.
 - b. Adicione um som de efeito para ser tocado quando o personagem aparecer.
 - ☐ Movimentação
 - a. Faça o personagem deslizar para uma posição aleatória quando ele aparecer.
-

MODIFICAÇÕES PARA O PONG

- ☐ Adicione uma raquete no topo que não pode tocar na bola
 - 1. Adicione outra raquete e a coloque na parte de cima da tela.
 - 2. Faça-a se movimentar da mesma forma que a raquete original.
 - 3. **SE** a bola encostar na raquete de cima, faça com que o jogo termine.
- ☐ Adicionar objeto que diminui a pontuação
 - a. Adicione um outro objeto.
 - b. Faça este objeto se mover da mesma forma que a bola.
 - c. Faça com que você perca 1 ponto **SE** este objeto **TOCAR** na raquete (paddle)
 - d. Faça o outro objeto aparecer depois de 10 segundos, ou SE a pontuação chegar a 10.



- ☐ Faça a velocidade da bola aumentar quando o cenário mudar. DICA:
 - a. Utilize uma variável para definir a velocidade. Chame-a de "velocidade"
 - b. Em vez de fazer a bola "MOVER 10 passos", faça-a "MOVER **velocidade** passos"
 - c. Lembre-se de definir o valor inicial da velocidade (Ex. 10).

