

Nome: _____

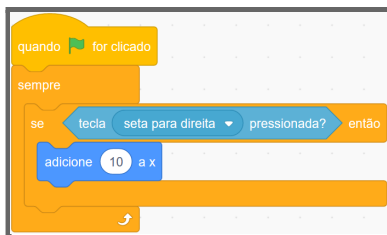
Data: / /

Jogo da Coleta

Na aula de hoje criaremos um Jogo da Coleta. O objetivo do jogo é movimentar um personagem para coletar o objeto que aparece na tela.

PARTE 1 – Programando o Personagem

- ☐ 1. Crie um novo projeto.
- ☐ 2. Adicione um cenário.
- ☐ 3. Adicione um personagem
- ☐ 4. Faça o personagem se mover dependendo da tecla do teclado sendo pressionada.
 - a. Por exemplo, se a seta para direita for pressionada, o personagem deve se mover para direita.



- b. Faça o mesmo para as outras 3 direções. Como o algoritmo para as 3 outras direções deverá ser?

PARTE 2 – Programando o objeto a ser coletado

- ☐ 1. Adicione o objeto que será coletado.
- ☐ 2. Faça o objeto ir para uma posição aleatória quando o jogo começar, ou seja, quando a bandeira verde for clicada.
- ☐ 3. Faça o objeto ir para uma posição aleatória quando ele for coletado, ou seja, quando ele **tocar no personagem** que você adicionou. Combine os seguintes comandos para isso:



MODIFICAÇÕES

- ☐ 1. Fazer um som ser tocado **SE** o objeto for coletado.
- ☐ 2. Mudar a cor do objeto **SE** ele for coletado.
- ☐ 3. Fazer o objeto se movimentar na tela em vez de ficar parado.