

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS Escola de Educação Básica e Profissional

Escola de Educação Básica e Profissional Centro Pedagógico - CP/EBAP/UFMG Coordenação Pedagógica



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 PERSONAGE	M 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 depoi consertar isso? 	is de você ter jogado o jogo. Como
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 raqu	uete (paddle).
 4. Teste o seu jogo. a. Está tudo funcionando corretamente? b. Qual é a pontuação quando o jogo é iniciado? Pr depois de você ter jogado o jogo. Como consertar 	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
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 for 10, mude o cenário. 	pontuação chegou a 10.
2 Adicione mais cenários para contuações maiores (Fx	(·20.30 etc)

MODIFICAÇÕES PARA O JOGO DE CLICAR DA AULA 7

- 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

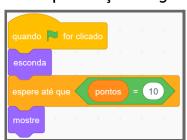
a. Faça o personagem deslizar para uma posição aleatória quando ele aparecer.

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).



