

Altere a cor

Pressione uma tecla para alterar a cor de um ator.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Altere a cor

PREPARAÇÃO

Novo ator:    

Escolha um ator
da biblioteca.
Ou desenhe um
novo ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando a tecla espaço for pressionada
mude o efeito cor para 25

FAÇA ISSO!

Pressione a barra de espaço para alterar as cores.

DICA EXTRA

Você pode escolher um efeito diferente no menu:

mude o efeito cor para 25

Ou digitar um número diferente. Então, pressione a barra de espaço novamente.



Para limpar os efeitos, clique no sinal de pare.

Siga a batida

Comece a dançar no ritmo de uma batida.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Siga a batida

PREPARAÇÃO

Novo ator:

Escolha um dançarino ou outra imagem.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando clicar em

sempre

mova (30) passos

toque o tambor (1) por (0.25) batidas

mova (-30) passos

toque o tambor (2) por (0.25) batidas

Digite esse número.

Clique para escolher um som de tambor.

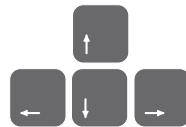
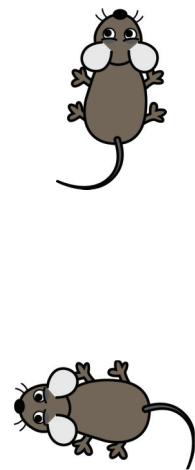


FAÇA ISSO!

Clique na bandeira verde para iniciar.

Movimentos com o teclado

Use as setas do teclado para mover seu ator.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.

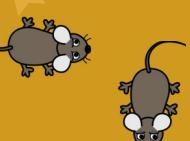


2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Movimentos com o teclado



EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando a tecla seta para cima for pressionada

aponte para a direção 0° graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para baixo for pressionada

aponte para a direção 180° graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para a esquerda for pressionada

aponte para a direção -90° graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para a direita for pressionada

aponte para a direção 90° graus

mova 10 passos

FAÇA ISSO!



Pressione as setas do teclado para mover o ator!

Seu ator está de cabeça para baixo?
Você pode alterar seu estilo de rotação.

DICA EXTRA

mude o estilo de rotação para esquerda-direita

esquerda-direita

não girar
em todas as direções

Diga algo

O que você quer dizer?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Diga algo



PREPARAÇÃO

Novo ator: /

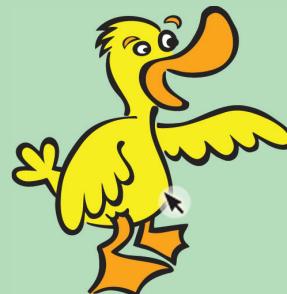
Selezione um ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

diga Nossa! Eu não sabia que hipopótamos podiam voar! por 2 segundos

Digite a mensagem que quiser.

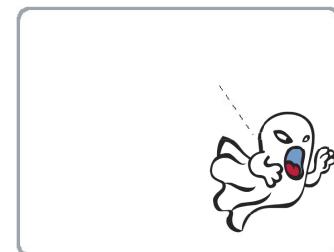
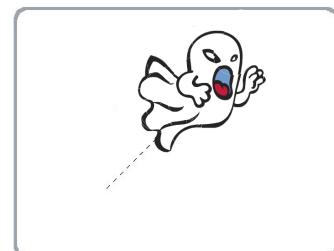
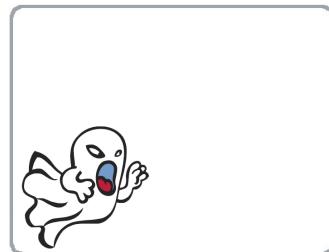


FAÇA ISSO!

Clique no ator para iniciar.

Deslize

Faça um movimento suave de um ponto a outro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH



Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Deslize



PREPARAÇÃO

Novo ator:

Importe uma fantasia, ou desenhe seu próprio ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando clicar em

deslize por 1 segundos até x: 20 y: 80

deslize por 1 segundos até x: 10 y: -20

deslize por 2 segundos até x: -110 y: -100

Quanto tempo

Posição horizontal

Experimente números diferentes.

Posição vertical



FAÇA ISSO!

Clique na bandeira verde para iniciar.

Para ver as posições x e y de um ator:



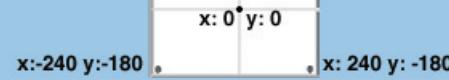
Clique em



As posições x e y são mostradas aqui.

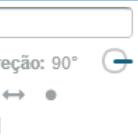
x:-240 y: 180 x: 240 y: 180

x:-240 y:-180 x: 240 y: -180



Aqui estão as posições x e y no palco.

DICA EXTRA



x: 73 y: 42 direção: 90°

estilo de rotação:

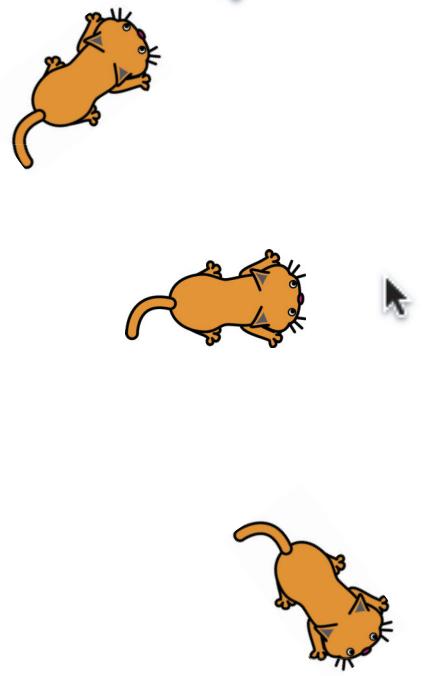
circular

pode ser arrastado:

checked

Siga o mouse

Siga o cursor do mouse.

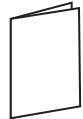


<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Siga o mouse

PREPARAÇÃO

Novo ator: /

Escolha o gato ou outra fantasia.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando clicar em bandeira
sempre
  aponte para ponteiro do mouse
  mova (3) passos
```

FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Dance Twist

Reproduza um clipe musical e dance no estilo twist.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Dance Twist

PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha uma imagem de uma pessoa pronta para dançar

Novo som:



Grave ou importe um clipe musical.
Mantenha sua duração curta!

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando a tecla [d] for pressionada
  toque o som [twist v]
  mude o efeito [rodamoinho v] para [50]
  espere [0.25] segundos
  mude o efeito [rodamoinho v] para [0]
  espere [0.25] segundos
```

Escolha o modo "rodamoinho" no menu.



FAÇA ISSO!

Pressione a tecla para iniciar.

Turbilhão interativo

Distorça uma foto usando o movimento do mouse.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Turbilhão interativo



PREPARAÇÃO

Novo ator: 

Escolha o esquilo ou outra foto para distorcer.

quando clicar em 
sempre
mude o efeito rodamoinho  para posição x do mouse

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

Insera o bloco
posição x do mouse aqui.

Escolha o modo "rodamoinho" no menu.



FAÇA ISSO!

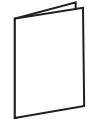
Clique na bandeira verde para iniciar.

DICA EXTRA

Perceba como os números variam
conforme você move o mouse.

x: 150 y: -100
Novo ator: 

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Faça um animação

Faça uma animação simples.



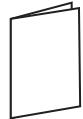
<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Faça um animação



PREPARAÇÃO

Clique na ferramenta de carimbo para duplicar.

Clique no ator para duplicar a fantasia.

Use as ferramentas de desenho para deixar a nova fantasia diferente.



EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando clicar em bandeira
  sempre
    mude para a fantasia [penguin1 v]
    esperar [0.5] segundos
    mude para a fantasia [penguin2 v]
    esperar [0.5] segundos
```



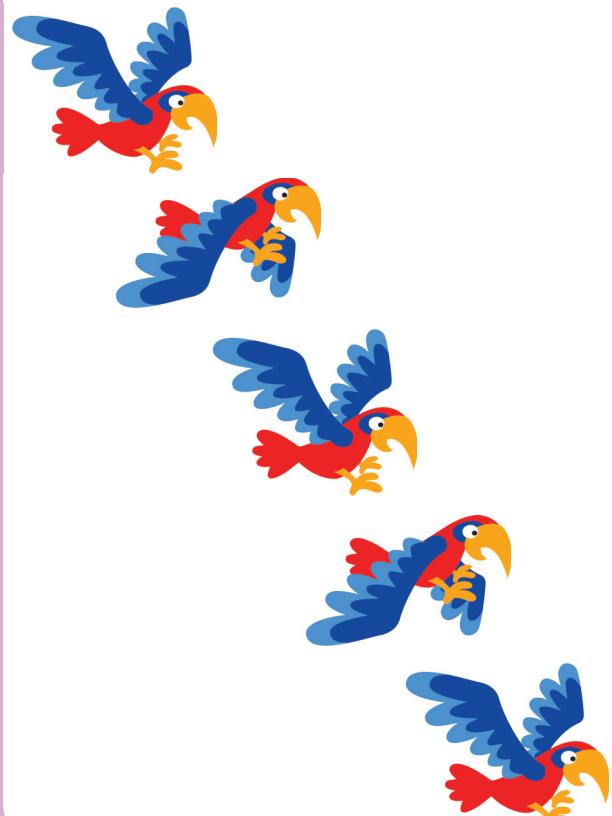
FAÇA ISSO!

Clique na bandeira verde para iniciar.



Animação em movimento

Anime um personagem conforme ele se move.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH



Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Animação em movimento



PREPARAÇÃO

Novo ator: / /

Clique para abrir a biblioteca de atores.



Parrot

Costumes: 2

Escolha um ator que tenha duas ou mais fantasias.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando clicar em bandeira
sempre
    próxima fantasia
    espere 0.5 segundos
    mova 5 passos
    se tocar na borda, volte
```

Seu ator está de cabeça para baixo?
Você pode alterar seu estilo de rotação.

DICA EXTRA



Parrot
x: -31 y: 24 direção: 90°
estilo de rotação:
pode ser arrastado:

Clique em

girar

esquerda-direita

não girar

Botão surpresa

Crie seu próprio botão.

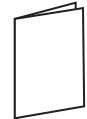


<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Botão surpresa

PREPARAÇÃO

Novo ator: / / /

Escolha um tambor
(na categoria Coisas).



Clique em

Drum1

x: 66 y: 14 direção: 90°

estilo de rotação:

Você pode alterar o nome do seu ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

mude o efeito cor para 25

toque o tambor escolha número entre 1 e 18 por 0.2 batidas

mude o efeito cor para -25

Insira o bloco ESCOLHA NÚMERO ENTRE



FAÇA ISSO!

Clique para ver (e ouvir) o que ele faz.

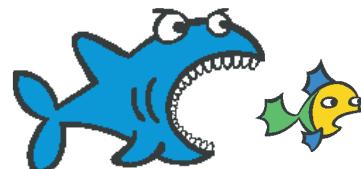
Marque a pontuação

Adicione um painel de pontuação em seu jogo.

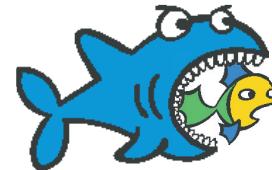
pontuação 0



pontuação 0



pontuação 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Marque a pontuação

pontuação 1



Scripts Fantasias Sons
Movimento Eventos
Aparência Controle
Som Sensores
Caneta Operadores
Variáveis Mais Blocos

Criar uma variável

Nova Variável

Nome da variável: pontuação

Para todos os atores Para este ator apenas

OK Cancelar

PREPARAÇÃO

Escolha os dados
Clique.

Digite "pontuação" para o nome
da variável e clique em OK.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando clicar em bandeira
mude pontuação para 0
sempre
  gire (escolha número entre -30 e 30) graus
  mova (5) passos
  se tocando em Fish1 então
    mude pontuação para (1)
    toque o som pop até o fim
    mova (-100) passos
```

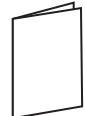
Use o menu para selecionar o ator
que você vai perseguir.
Aumenta a pontuação em 1 ponto.

FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.