

INSTRUÇÕES:

Objetivo do Projeto:

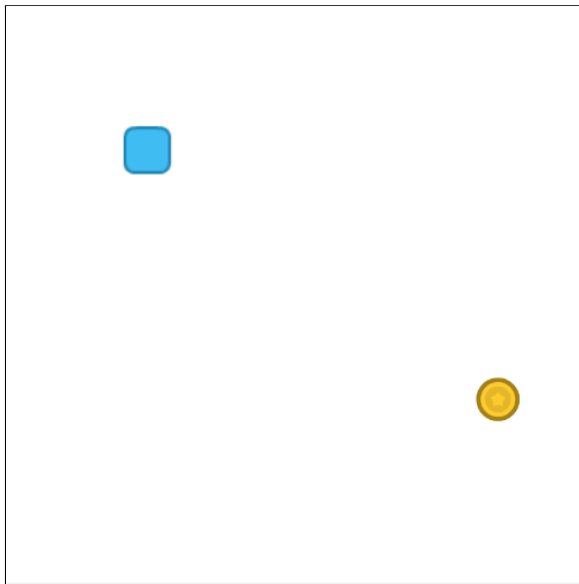
Na Aula 5, você aprendeu a equacionar as condições complexas no jogo e também a adicionar sons para torná-lo ainda mais emocionante.

Neste projeto, você terá que praticar e aplicar o que aprendeu na aula para criar efeitos de power-up e adicionar sons ao jogo quando a moeda de ouro atingir esses power-ups para alterar suas propriedades.

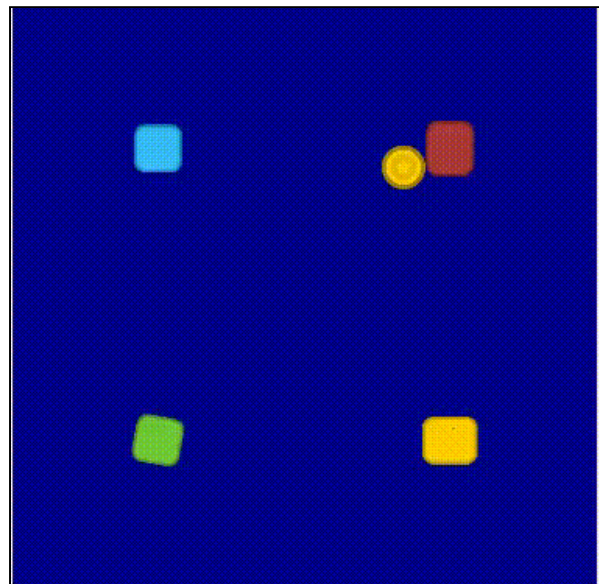
História:

O Dodo adora jogar jogos que tenham sons e animações. Ele também adora colecionar todos os power-ups do jogo. Agora que o Dodo sabe como adicionar sons e efeitos a um jogo, ele planeja criar seu próprio pequeno jogo cheio de power-ups.

Você pode ajudar o Dodo a construir um jogo carregado de power-ups e efeitos sonoros?



Modelo Inicial



Código Final

***Isso é apenas para sua referência. Esperamos que você use sua própria criatividade no projeto.**

Primeiros Passos:

1. Faça o login em **code.org**.
2. Clique no seguinte link: [Modelo do Projeto](#)
3. Clique em "**Ver código**".
4. Clique em "**Remix**".
5. Altere o nome do projeto para **Projeto 5** e clique em **Salvar**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

1. Clique na aba **Animação** e verifique todas as animações necessárias para o projeto
2. Você encontrará os sprites **blue_power** (power up azul) e **coin** (moeda) já criados no código modelo para sua referência. Execute o código para verificar o que acontece quando a moeda atinge o **power-up azul**.
3. Crie mais três sprites de power up:
 - i) **Power-up vermelho** no canto superior direito (300, 100)
 - ii) **Power-up verde** na parte inferior esquerda (100, 300)
 - iii) **Power-up amarelo** na parte inferior direita (300, 300)
4. Altere o plano de fundo de '**white**' (branco) para um fundo escuro, preferencialmente '**dark blue**' (azul escuro).
5. Dentro da função **draw()**, você encontrará o código da **condição if** para verificar se o sprite **coin** (moeda) quica no sprite **blue_power**. Dentro da **condição if**, você também verá o código para **tocar um som** quando a moeda bater no power-up, e também **alterar o tamanho** do sprite **blue_power**.
6. Escreva '**declarações if**' para os outros **três** sprites de power-up. Você pode escolher seu próprio som para cada sprite de power-up. (Dica: pesquise por "**power**" na biblioteca de **sons**.)
7. Você pode escolher alterar propriedades diferentes para cada power-up ao ser atingido pela moeda (**Veja Dica 1**):
 - i) **Power-up azul**: aumente o tamanho (**scale**) em 0.1 (já está programado).
 - ii) **Power-up vermelho**: aumente a altura (**height**) em 5.
 - iii) **Power-up verde**: altere a rotação (**rotation**) em 10.
 - iv) **Power-up amarelo**: aumente a largura (**width**) em 5.

(Isso é apenas para referência, você pode optar por alterar quaisquer outras propriedades também).

8. Adicione um som quando o sprite de **moeda** quica nas **bordas (edges)**. (Ver Dica 2)
9. Clique em "**Executar**" para verificar se o código está funcionando

Enviando o projeto:

1. **SALVE** todas as mudanças feitas no projeto.
2. Clique em "**Executar**" uma vez, para verificar se está funcionando.
3. Clique no botão "**COMPARTILHAR**" para gerar o link compartilhável.
4. Copie esse link e cole no Painel de Projetos do Aluno, com o número da aula correto.

Dicas:

1. Escreva as **condições if** para tocar um som quando a moeda quicar em diferentes power-ups, assim:

```
if(coin.bounceOff(red_power)) {  
    playSound("sound://category_notifications/vibrant_game_power_up_soft.mp3");  
    red_power.height += 5;  
}  
  
if(coin.bounceOff(green_power)) {  
    playSound("sound://category_points/vibrant_game_collecting_power_up_1.mp3");  
    green_power.rotation += 10;  
}
```

2. Atualize a instrução **bounceOff** (quicar) no programa para reproduzir um som de batida quando a moeda quicar nas bordas, conforme mostrado:

```
if(coin.bounceOff(edges)) {  
    playSound("sound://category_points/vibrant_game_ding_touch_1.mp3");  
}
```

LEMBRE-SE... Faça o seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.

Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará um feedback sobre seu trabalho.

— xxx — xxx — xxx — xxx — xxx —