

INSTRUÇÕES:

Objetivo do Projeto:

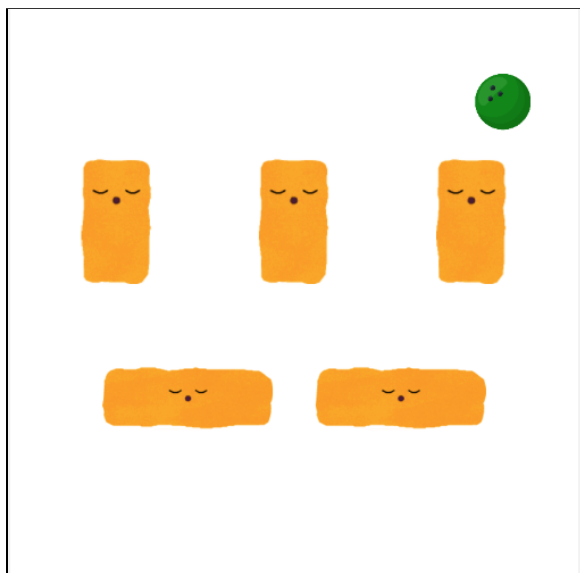
Na aula 2, você aprendeu como definir funções personalizadas. Além disso, você aprendeu como criar sprites de borda e quicar a bola nas bordas. Você criará um pequeno jogo de labirinto para quicar as bolas em movimento de forma diferente nos sprites de bordas e caixas.

Neste projeto, você terá que praticar o que aprendeu na aula e aplicá-lo para fazer a bola se mover dentro do labirinto, além de restringi-la para que ela não saia da tela de exibição.

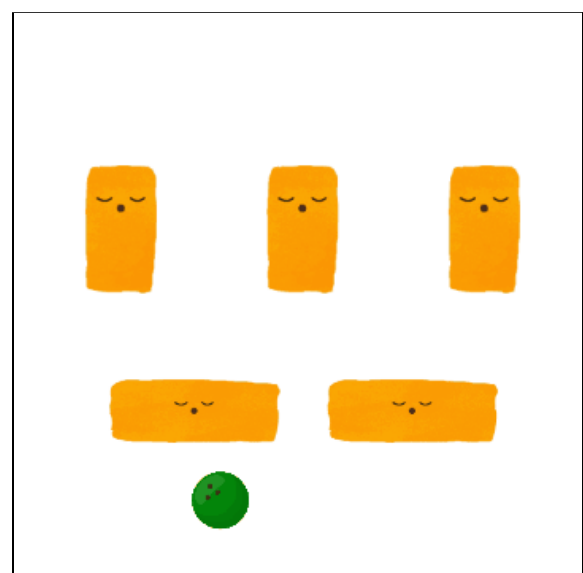
História:

O Dodo adora brincar com a bola e fazê-la quicar nas paredes e em diversos objetos. Mas sempre existe o medo de quebrar coisas dentro de casa. A mãe do Dodo o ajudou a criar uma arena cheia de objetos no quintal, mas como o Dodo começou sua jornada de programação agora, ele está ansioso para tentar criar uma arena virtual onde possa quicar a bola e jogar sem medo de quebrar as coisas.

Você pode ajudar o Dodo a construir essa arena?



Posição inicial



GIF em funcionamento

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

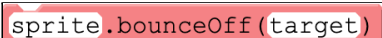
Primeiros Passos:

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

Tarefas específicas para completar o projeto:

1. Clique na guia **Animação** e veja que todas as animações necessárias para o projeto já foram adicionadas.
Você encontrará todos os sprites de caixa e sprites de moeda já criados na cena. Você pode alterar a posição das paredes e moedas de acordo com sua preferência.

1. Escreva um comando para criar sprites de bordas (Edge) na cena. (Ver Dica 1)
2. Vá para a função **draw()** e escreva instruções para quicar a bola nas caixas **box1**, **box2**, **box3**, **box4** e **box5**. (Ver Dica 2)



Faz o sprite quicar no alvo quando eles se tocam.

3. Escreva uma instrução para quicar a bola nas **bordas da tela de exibição**.
4. Clique em "**Executar**" uma vez para verificar se o código está funcionando.
5. Opcional: experimente trocar a instrução **bounceOff()** pela instrução **bounce()**, e pela instrução **displace()** também. Execute o código novamente.

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. Crie os sprites de borda da seguinte forma:

```
createEdgeSprites();
```

2. A bola pode deslocar as moedas da seguinte forma:

```
34 function draw() {  
35   background("white");  
36  
37   ball.bounceOff(box1);  
38   ball.bounceOff(box2);  
}
```

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 _____