

# Editando o placar

## Unidade

### Lógica de programação: desenvolvendo um jogo estilo Pong

## Questão 1 – Marcando pontos

Durante o curso, após movimentar a raquete do oponente de forma automática, Pedro deseja criar um placar do jogo, mostrando os pontos ganhos por cada raquete. Para isso, desenvolveu a seguinte função:

```
function marcaPonto() {  
    if (xBolinha > 590) {  
        pontosDoOponente += 1;  
    }  
    if (xBolinha < 10) {  
        meusPontos += 1;  
    }  
}
```

Porém, ao executar o programa, percebeu que algo não funcionou como esperado. Com base no código, podemos afirmar que:

- ☐ a) Os pontos não sofrerão alteração quando a bolinha tocar a parede da minha raquete ou do oponente.
- ☐ b) Existe um erro de sintaxe na linha de cada código **if**.
- ☐ c) Quando eu fizer um ponto, este será atribuído ao oponente.

**Alternativa A**, incorreta. Quando a bolinha tocar em qualquer das paredes, seja da minha raquete ou do oponente, os pontos serão alterados.

**Alternativa B**, incorreta. Não existe erro de sintaxe nas linhas **if**.

**Alternativa C**, correta. A parede do lado do oponente tem o valor **x** igual a 600. Sendo assim, caso a primeira condição seja verdadeira, é somada a variável **pontos** do Oponente 1.

## Questão 2 – Exibindo mensagem na tela final do jogo

Imagine que você está produzindo um jogo e quer que, na tela final, a mensagem “Bom jogo” apareça, em amarelo, bem no meio da tela. Considere os requisitos abaixo:

- Defina o alinhamento do texto no centro da tela;
- Defina a cor amarela para o texto;
- Defina a posição desse texto, considerando o tamanho do Canvas como 400 x 400.

Ordene **todos os blocos** que exibam a mensagem corretamente, seguindo os requisitos listados acima.

`fill ("yellow");`

`text("Bom jogo",200,200);`

`textAlign(CENTER);`

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

---

**Sequência correta:** `textAlign(CENTER);` | `fill ("yellow");` | `text("Bom jogo",200,200);`

**Comentário:** certifique-se de que você está utilizando `textAlign(CENTER);` como o primeiro passo para garantir que o texto esteja alinhado ao centro da tela.

## Questão 3 – Aumentando o tamanho da fonte

Você está construindo um jogo de perguntas e respostas e, para torná-lo mais acessível, precisa aumentar o tamanho da fonte dos textos exibidos no jogo e centralizá-los. Ordene **todos os blocos** para aumentar a fonte e centralizar o texto.

`(30);`

`textSize`

`(CENTER);`

`textAlign`

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

---

**Sequência correta:** `textSize` | `(30);` | `textAlign` | `(CENTER);`

**Comentário:** as propriedades que alteram um elemento de texto iniciam com a palavra `text`. E então, logo após, temos qual é a alteração que esse texto terá.