

Aula 4

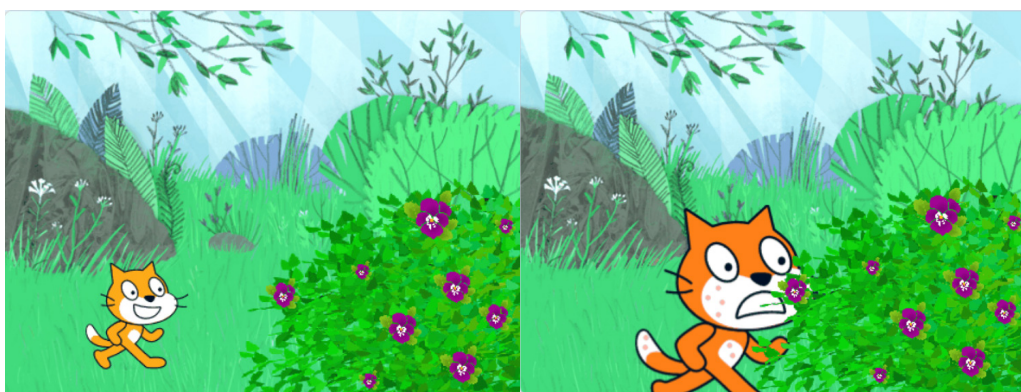
Usando condições

► Unidade

Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto

Questão 1 – Floresta encantada

Tom estava passeando na floresta quando encontrou um arbusto de flores roxas. Ele não sabia que a flor roxa era tóxica e, quando tocou nela, imediatamente ficou inchado, **uplicando** seu tamanho.



Considere esse cenário e crie uma **condição** que faça o ator Tom **aumentar de tamanho em 200%**:

Selecione a opção correta:

a)

```
quando [bandeira verde] for clicado
se tocando na cor [roxo] ? então
  defina o tamanho como 200 %
```

c)

```
quando [bandeira verde] for clicado
se [ ] então
  defina o tamanho como 100 %
```

b)

```
quando [bandeira verde] for clicado
se [ ] então
  defina o tamanho como 200 %
```

d)

```
quando [bandeira verde] for clicado
se tocando na cor [roxo] ? então
  vá para x: -177 y: -101
```

Questão 2 – Viagem de avião



Toda vez que o avião encosta nas nuvens de cor branca, seu tamanho diminui. Agora, ordene **todos os blocos** que programam o cenário acima.

se [tocando na cor 'branco'] então

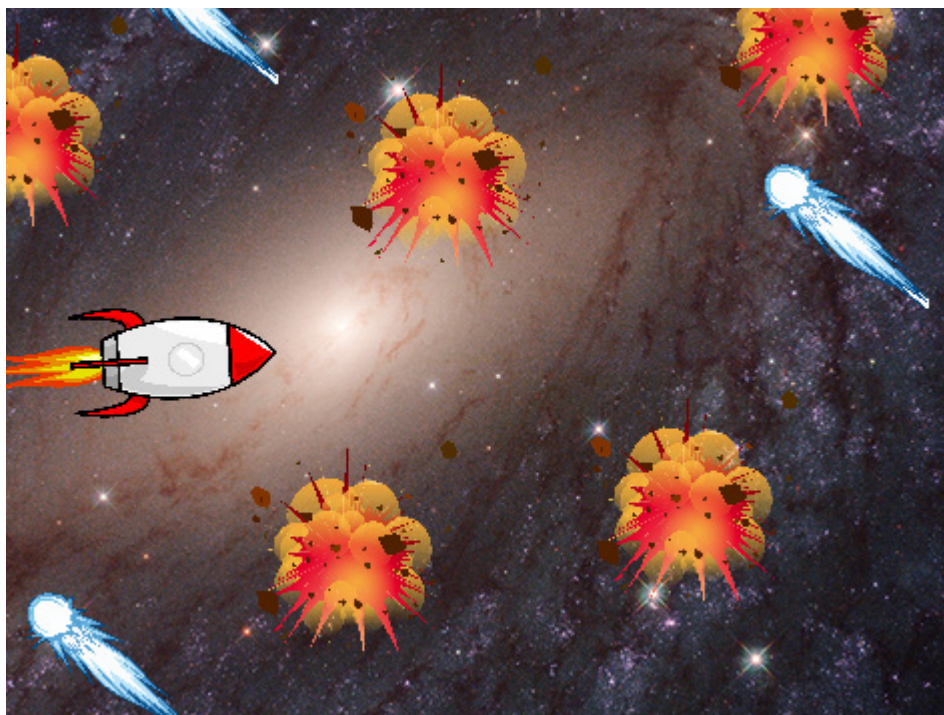
defina o tamanho como 20%

quando bandeira verde for clicada

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Questão 3 – Cometas e meteoros

Rebeca criou um cenário de espaço sideral onde seu foguete percorre diversos cometas e meteoros, porém, ao encostar nos meteoros de **cor laranja**, o foguete volta para a posição inicial do jogo.



Ordene **todos os blocos** que representam corretamente o cenário descrito.

se [tocando na cor 'laranja'] então

quando bandeira verde for clicada vá

para x: -180 y: 10

sempre

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:
