

## Aula 3

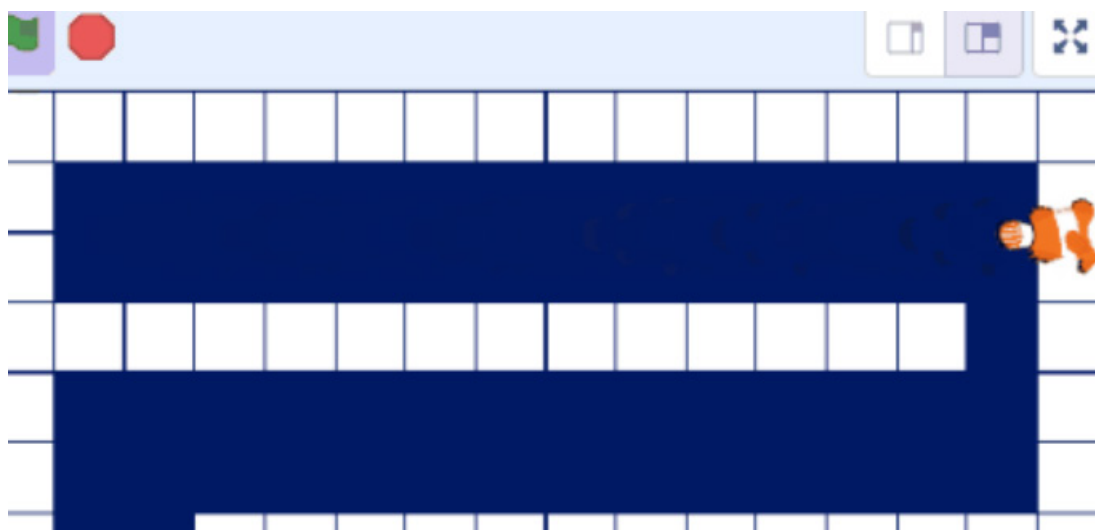
# Movimentando o ator

### ► Unidade

Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto

### Questão 1 – Corrigindo o movimento no jogo de Julia

Observe a imagem abaixo:



O ator *peixe* seguiu toda a trajetória para a frente e agora precisa se mover para baixo, seguindo o labirinto. Ordene os **3 blocos** para que o **ator se mova para baixo**.

mova 10 passos

aponte para a direção 180

quando a tecla [seta para baixo] for pressionada

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

**Sequência correta:** quando a tecla [seta para baixo] for pressionada | mova 10 passos | aponte para a direção 180

**Comentário:** Parabéns! Você tá craque em direção no Scratch! Agora, quando a tecla para baixo for pressionada, o ator vai apontar e se movimentar para baixo.

## Questão 2 – Solucionando o problema de direção da nave

Você está comandando uma nave espacial, mas há um pequeno problema: quando você pressiona a tecla de seta para a esquerda: a nave não está respondendo como deveria.

Ordene os **3 blocos** para fazer a nave virar para esquerda quando a tecla de seta for pressionada.

aponte para direção -90

mova 10 passos

quando a tecla [seta para esquerda] for pressionada

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

**Sequência correta:** quando a tecla [seta para esquerda] for pressionada | aponte para a direção -90 | mova 10 passos

**Comentário:** Incrível! Você organizou os blocos na ordem correta. Agora, quando pressionar a tecla de seta para a esquerda, a nave espacial vai se mover 10 passos para a esquerda e apontar na direção certa.

### Questão 3 – Corrigindo a direção no Scratch

Julia está criando um jogo no Scratch em que uma abelha deve **voar para cima quando a tecla para cima for pressionada**. No entanto, a abelha está voando para a esquerda.

Ajude Julia a corrigir esse erro selecionando a alternativa abaixo que faz a abelha **voar para cima quando a tecla para cima for pressionada**.

Selecione a opção correta.

- a) 
- c) 
- b) 
- d) 

**Alternativa A**, incorreta. Ops! Este bloco define a direção para 90 graus, o que representa a direita.

**Alternativa B**, correta. Parabéns, 0 graus é a direção para cima. Portanto, este é o bloco correto para mover um personagem para cima no Scratch.

**Alternativa C**, incorreta. Ops! Este bloco define a direção para -90 graus, o que significa que o ator irá apontar para a esquerda.

**Alternativa D**, incorreta. Ops! Este bloco define a direção para 180 graus, o que significa que o ator vai apontar para baixo.