

Aula 2

Adicionando ator

► Unidade

Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto

Questão 1 – Meu cachorrinho

Observe o antes e depois do jogo de Laiz:



Abaixo, temos alguns blocos que você deve ordenar para **montar a sequência de blocos que Laiz usou para fazer o ator diminuir de tamanho para caber na casinha**.

Ordene todos blocos.

Vá para x: -155 e y: -68

Quando 'bandeira verde' for clicado

Defina o tamanho como 45%

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Sequência correta: Quando 'bandeira verde' for clicado | Defina o tamanho como 45% | Vá para x: -155 e y: -68.

Comentário: A sua resposta está correta. Parabéns! De acordo com o código acima, o ator *Dog* terá seu tamanho definido em 45% para caber dentro da casa. Além disso, ele está posicionado na parte inferior esquerda, por isso o número negativo.

Questão 2 – O quarto do Gustavo

Gustavo gostaria de criar um código que:

- Inicia o jogo;
- Define o tamanho do ator em 100%;
- Muda a posição inicial para que o ator esteja sempre posicionado **à esquerda da tela**.

Ajude Gustavo! Com os blocos abaixo, organize, na sequência correta, o código que cria o jogo dele.

Para fazer isso, você deve ordenar **3 blocos**.

Vá para x: -184 e y: 0

Quando 'bandeira verde' for clicado

Vá para x: 184 e y: 0

Defina o tamanho como 100%

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Sequência correta: Quando 'bandeira verde' for clicado | Defina o tamanho como 100% | Vá para x: -184 e y: 0.

Comentário: A sua resposta está correta. Parabéns! De acordo com o código acima, o ator sempre ficará à esquerda da tela quando a bandeira for clicada.

Questão 3 – Corrida dos irmãos

Na imagem abaixo existem dois atores, um à esquerda e outro à direita, que estão na mesma altura em y: 16.



Ao iniciar o jogo, o tamanho dos personagens deve ser 100% e a posição deve ser definida de acordo com o lado em que estão.

Sendo assim, identifique a alternativa que representa a **programação do ator à esquerda**.

Selecione a opção correta:

a)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  defina o tamanho como 100 %
  vá para x: -79 y: 16
```

b)

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

c)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  vá para x: 90 y: 16
```

d)

```
quando [bandeira verde] for clicado
  defina o tamanho como 100 %
  vá para x: 90 y: 16
```

Alternativa A, correta. Quando a “bandeira verde” for clicada, o tamanho será definido como 100% e posicionamento de x= -79, garantindo que o ator permaneça à esquerda da tela.

Alternativa B, incorreta. O bloco de movimento é necessário para indicar a posição da personagem na tela.

Alternativa C, incorreta. Além do bloco de movimento, também é preciso indicar o tamanho inicial da personagem no *Palco*.

Alternativa D, incorreta. O valor do eixo X não condiz com a posição da personagem no *Palco*.