

Aula 1

Criando nosso labirinto

► Unidade

Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto

Questão 1 – A magia dos números

Na área de edição do cenário, podemos customizar nosso cenário. Para **colorir uma grande área** rapidamente sem ter que desenhar ou pintar manualmente, **qual ferramenta devemos usar?**

Selecione a opção correta:

- a) Ferramenta *Apagar*.
- b) Ferramenta *Pincel*.
- c) Ferramenta *Preencher*.
- d) Ferramenta *Selecionar*.



Questão 2 – Primeiro acesso no Scratch

Ana faltou à aula e não sabe como criar um projeto no Scratch. Sendo assim, ordene todos os blocos para que ela consiga começar um projeto no Scratch.

Faça Login

Acesse o site Scratch

Escolha um nome para o seu projeto

Clique em "Criar"

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

Questão 3 – Customizando um cenário no Scratch

Agora que Ana entrou no Scratch e criou um novo projeto, ela precisa **selecionar um cenário**. Ajude-a a começar a produzir o labirinto, assim como fizemos na aula. Para isso, ordene **todos os blocos**.

Clique na ferramenta “preencher”

Selecione o cenário

Selecione a cor de tinta

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

