




Aula 1

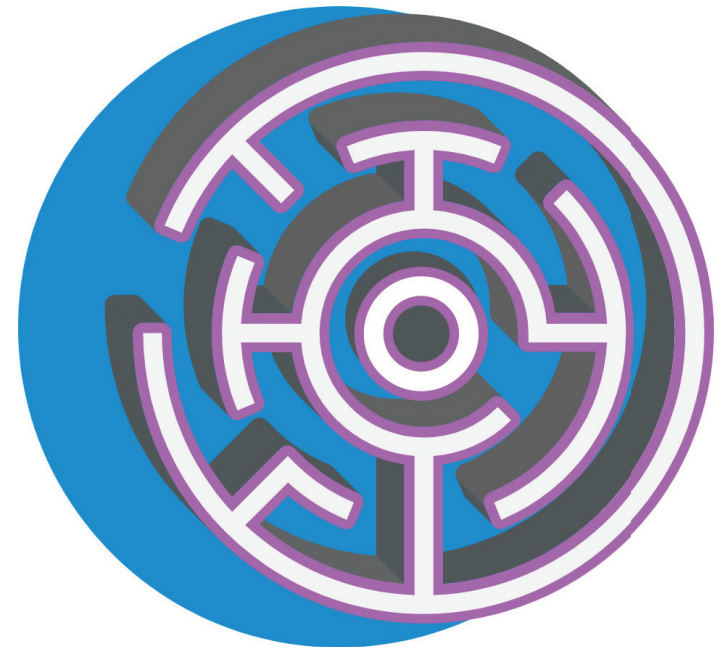
Criando nosso labirinto

► **Unidade**

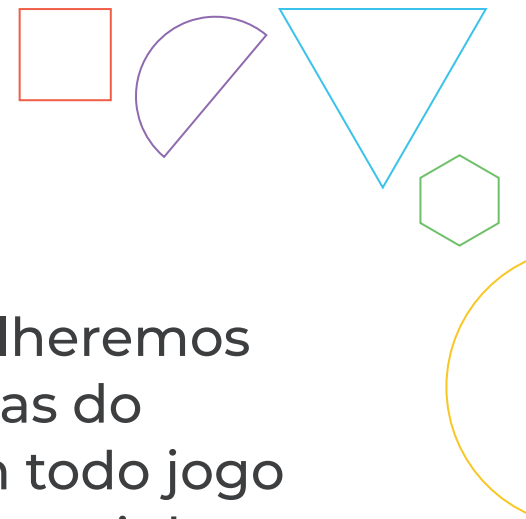
**Lógica de programação:
desenvolvendo a missão
labirinto**

O que vamos aprender?

-  Editar cenários e personagens da plataforma Scratch.
-  Criar um jogo a partir dos conhecimentos prévios dos estudantes.
-  Utilizar as setas do teclado como controladores de movimento da personagem.

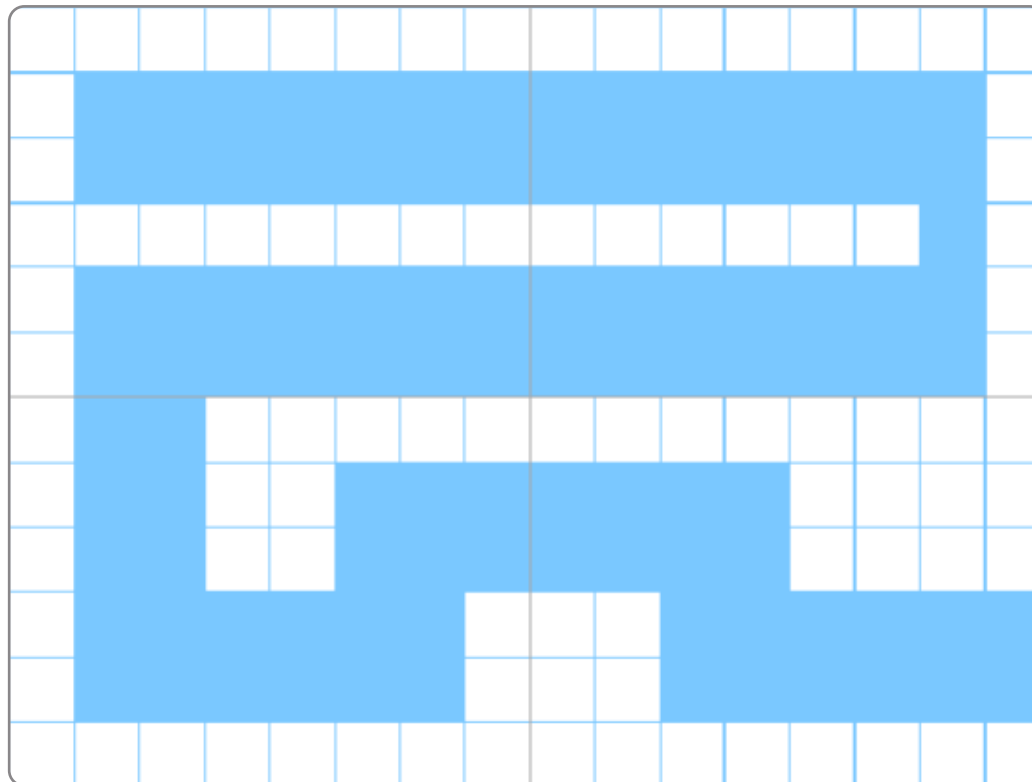


ACOMPANHE O VÍDEO DA AULA

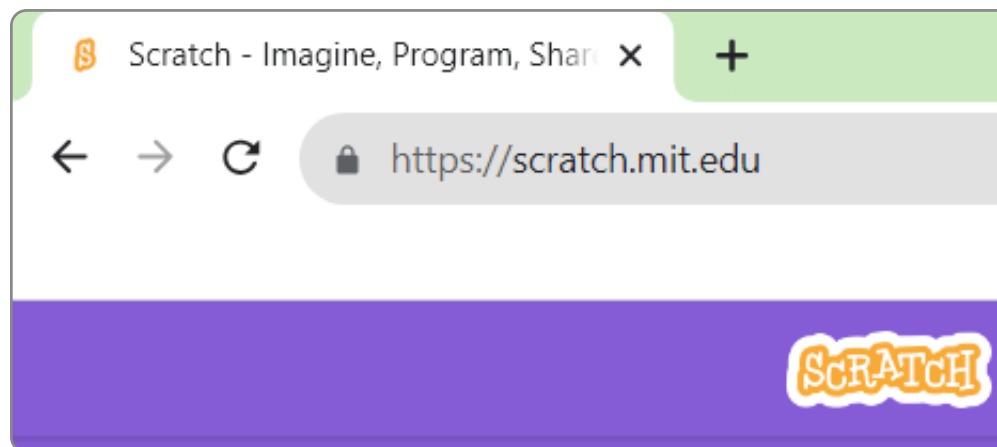


Crie o seu labirinto

Neste curso, criaremos nosso próprio jogo de labirinto! Escolheremos uma personagem que será guiada por nós, utilizando as setas do teclado, para chegar até o ponto final do labirinto. Como em todo jogo de estratégia, teremos que prestar atenção às paredes e ao caminho pelo qual a personagem será levada.



Para criarmos nosso jogo, acessaremos o site da plataforma Scratch digitando *scratch.mit.edu* na barra de navegação.



Clicaremos no ícone **Entrar**, localizado no canto superior direito da tela, para fazermos o login na plataforma. É importante manter os dados de acesso anotados em algum lugar seguro, para que você consiga sempre acessar seus projetos. Também verifique sempre se você está logado em seu próprio perfil.

Antes de começarmos a programar nosso jogo, selecione a opção



Language



Português Brasileiro

, garantindo que sua plataforma esteja em português, facilitando, assim, nosso trabalho.

Em seguida, para criarmos nosso projeto, clicaremos no ícone **Criar**, localizado no canto superior direito do menu da plataforma.

Agora, poderemos nomear nosso projeto! No menu superior da página, clique na caixa de edição. Nomeie seu projeto com a palavra *Labirinto* ou outra palavra de sua preferência que permita localizar rapidamente seu projeto em uma próxima ocasião:



Configurações ▼



Arquivo ▼




Editar ▼

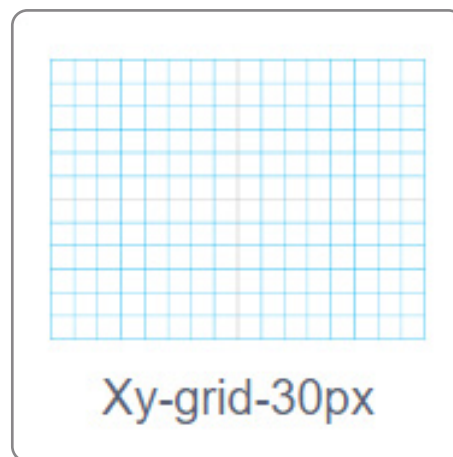
Labirinto

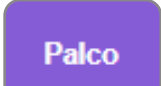
Precisamos nomear nosso projeto para conseguirmos organizar todas as produções realizadas na plataforma.

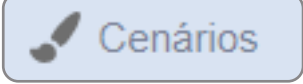
Vamos iniciar o projeto excluindo a personagem *Ator1*, clicando sobre o ícone lixeira , localizado no canto inferior direito da tela.


Agora, podemos pensar no cenário no qual nosso jogo acontecerá. Vamos criar um labirinto por onde a personagem se movimentará.

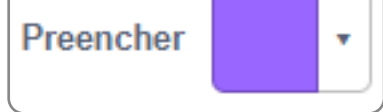
Para isso, clicaremos no ícone *Selecionar Cenário* , localizado no canto inferior direito da tela. Automaticamente, seremos direcionados para a tela de seleção de cenários. Então, clicaremos no cenário *Xy-grid-30px*, localizado no final da tela:



Após clicar sobre o cenário, voltaremos automaticamente para a *Área de Código*. Em seguida, clique em , no canto inferior direito da tela.

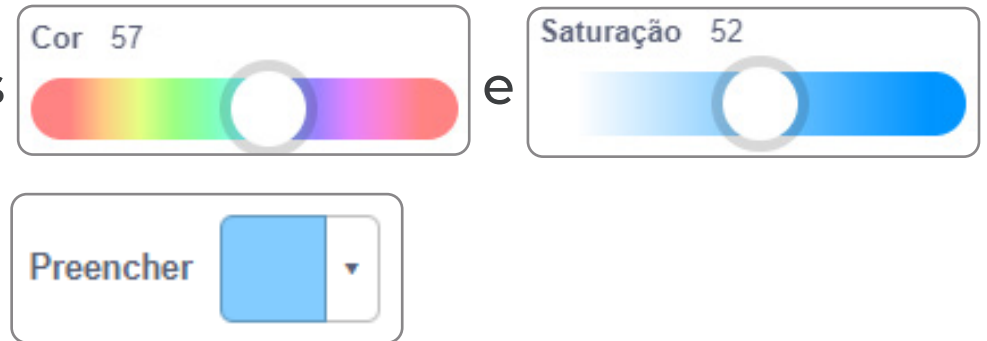
Agora, vamos editar o cenário escolhido clicando na aba , localizada no canto superior esquerdo da *Área de Código*.

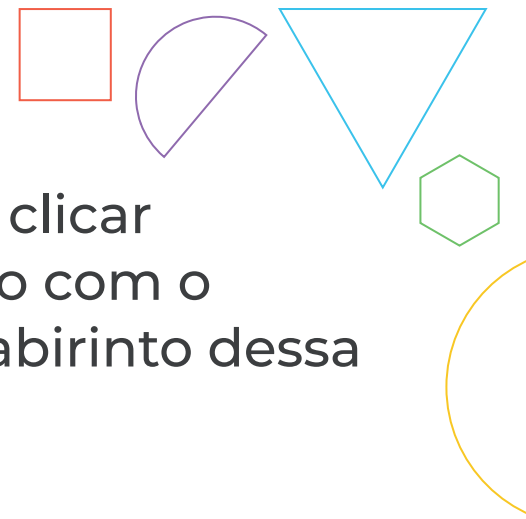
Para editar a imagem do cenário, clicaremos na ferramenta *Preencher* . Ela servirá para colorir os quadradinhos do cenário.

Para escolher a cor do nosso labirinto, clicaremos no ícone  , abrindo, assim, a tela de edição de cor, saturação e brilho da cor.

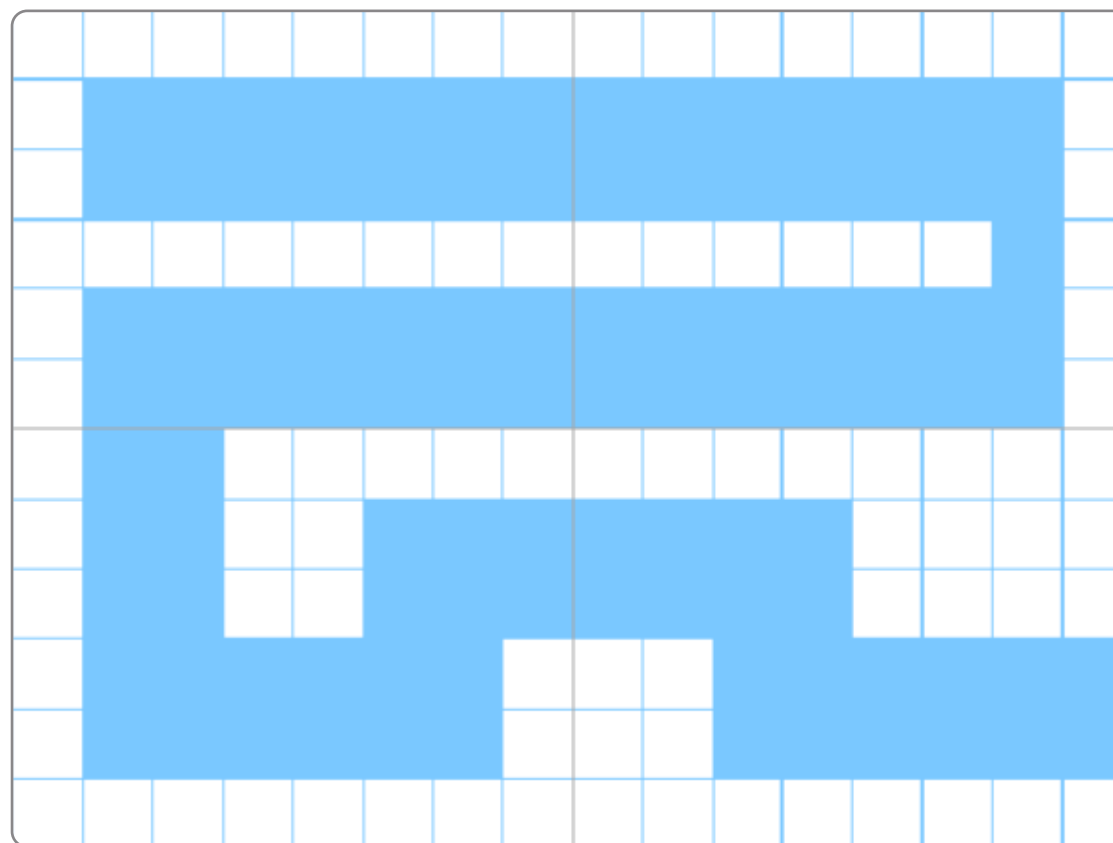
Clicaremos sobre os botões deslizantes até chegarmos na cor desejada.

Teremos o seguinte resultado de cor:





Agora, vamos colorir a área de desenho. Para isso, podemos clicar quadradinho por quadradinho ou arrastar o ícone de seleção com o botão esquerdo do mouse clicado. Faremos o caminho do labirinto dessa forma. Observe um possível resultado:



► Desafio

Nesta aula, iniciamos a criação do nosso Labirinto! A partir dos próximos encontros, ordenaremos os scripts necessários para transformar esse projeto em jogo. Aprendemos a editar o *Palco* a partir da mudança de cor e de saturação, criando o caminho que a personagem percorrerá ao longo do jogo.

Como desafio, você deverá pensar no seu próprio labirinto e em qual história será contada no jogo. Quem será sua personagem? O que ela está buscando no labirinto?



CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL

