

## 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:



## 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:

---

### 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] for clicado
  defina o tamanho como 100 %
  vá para x: -79 y: 16
```

b)

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

c)

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

d)

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