

Aula 3

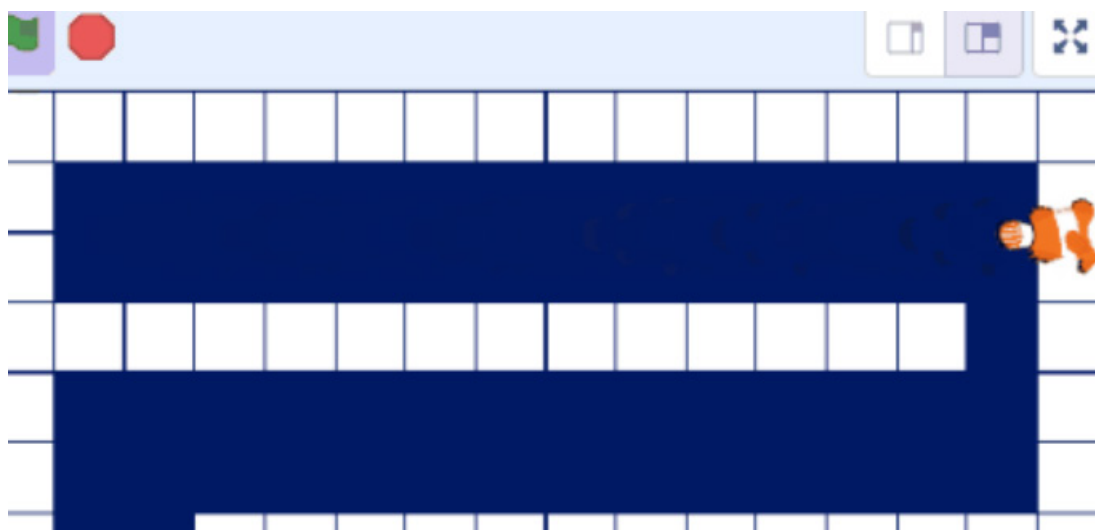
Movimentando o ator

► 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:



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:

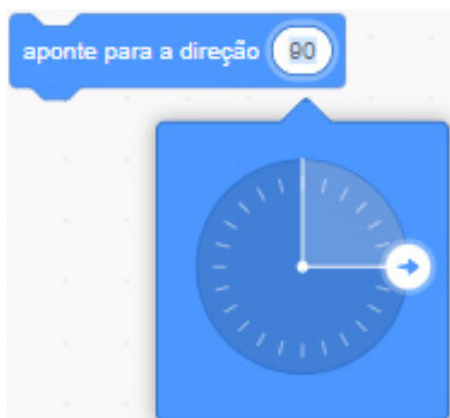
Questão 3 – Corrigindo a direção no Scratch

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.

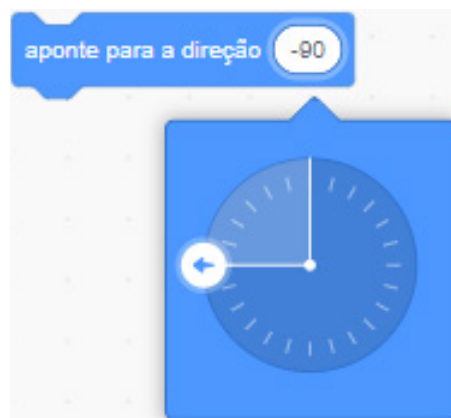
Ajude Julia a corrigir esse erro selecionando a alternativa abaixo que faz a abelha **voar para cima quando a tecla para cima for pressionada**.

Selecione a opção correta.

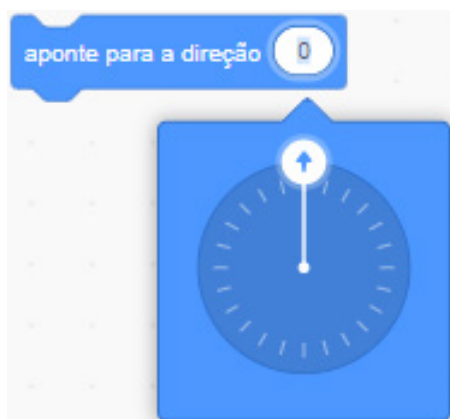
a)



c)



b)



d)

