




## Aula 2

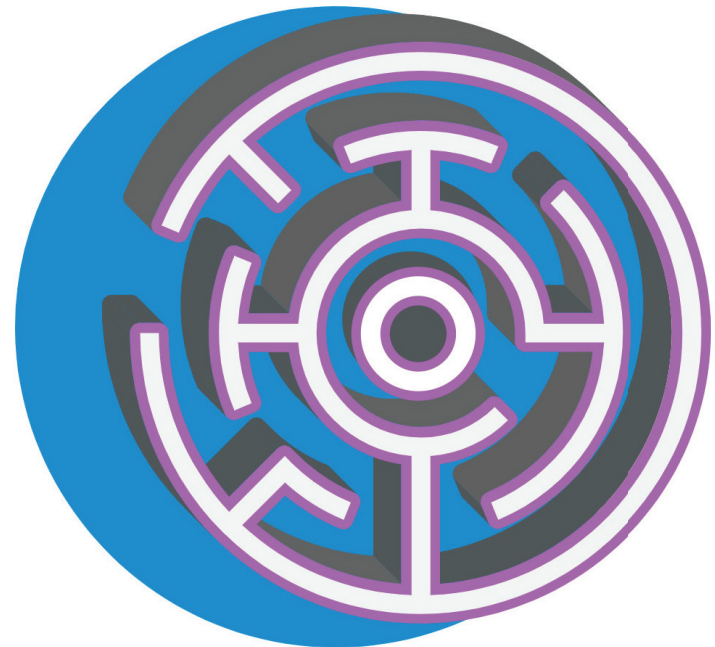
# Adicionando ator

► **Unidade**

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

# O que vamos aprender?

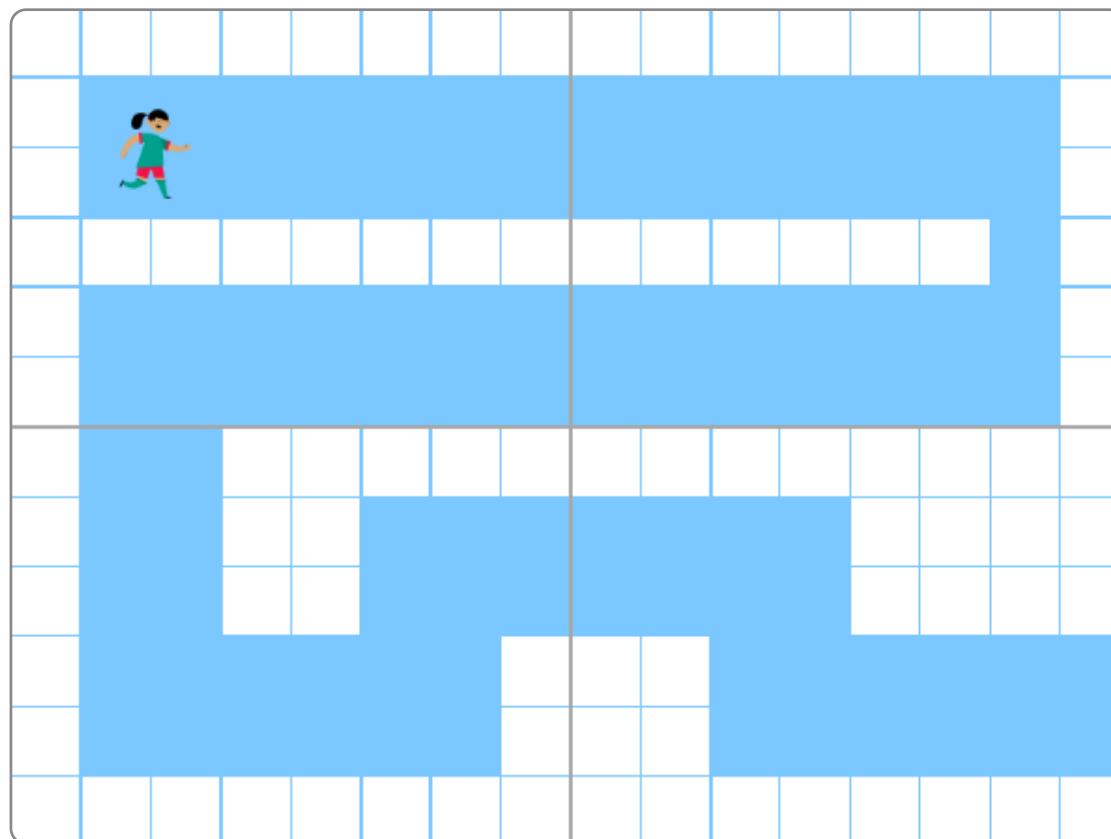
-  Utilizar o plano cartesiano para definir as coordenadas iniciais do ator.
-  Selecionar atores na plataforma Scratch.
-  Utilizar blocos de movimento para indicar coordenadas específicas no script.




ACOMPANHE O VÍDEO DA AULA

# Adicionando nossa jogadora

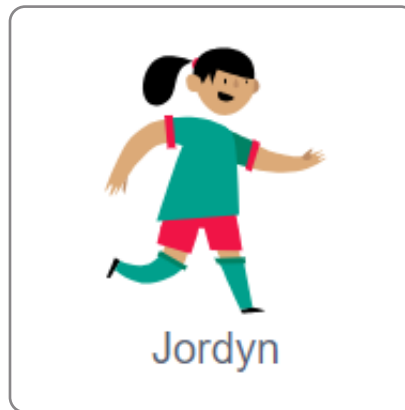
Anteriormente, configuramos o cenário do nosso jogo, aprendendo a selecioná-lo e editá-lo. Nesta aula, continuaremos programando nosso jogo no labirinto! Chegamos à etapa na qual vamos selecionar nosso ator e criar um script próprio para a sua movimentação.



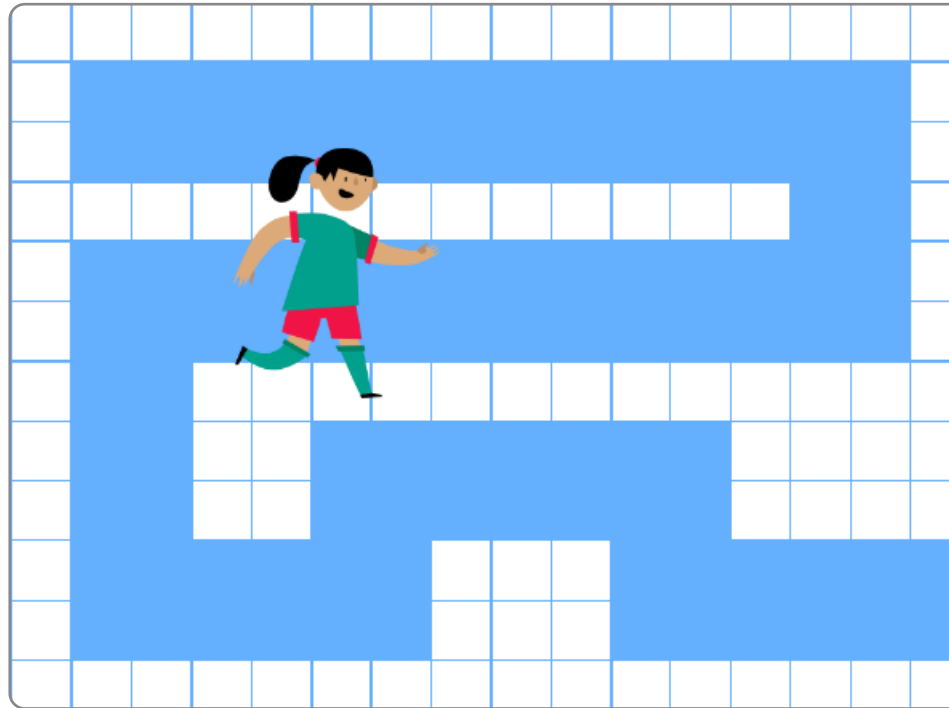
Voltaremos ao projeto criado no último encontro, na plataforma Scratch. Para adicionarmos um ator principal que se movimentará pelo labirinto criado, clicaremos no ícone *Selecionar Ator* , localizado no canto inferior direito da tela.

Automaticamente, iremos para a área de seleção de atores. Podemos utilizar as categorias, localizadas no topo da página, para facilitar nossa busca, ou procurar uma personagem específica utilizando a caixa de busca, localizada no canto superior esquerdo da tela.

Clicaremos na categoria *esportes* e selecionaremos o ator *Jordyn*:



Após clicar no ator escolhido, voltaremos automaticamente para a *Área de Código*. Verificaremos, no *Palco*, que o ator está maior do que o caminho que será percorrido no labirinto:



Assim, para alterar o tamanho do ator, arrastaremos, da seção *Eventos*,

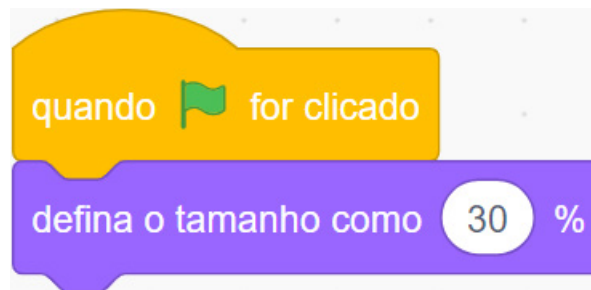
o bloco **quando  for clicado** para a *Área de Código*.



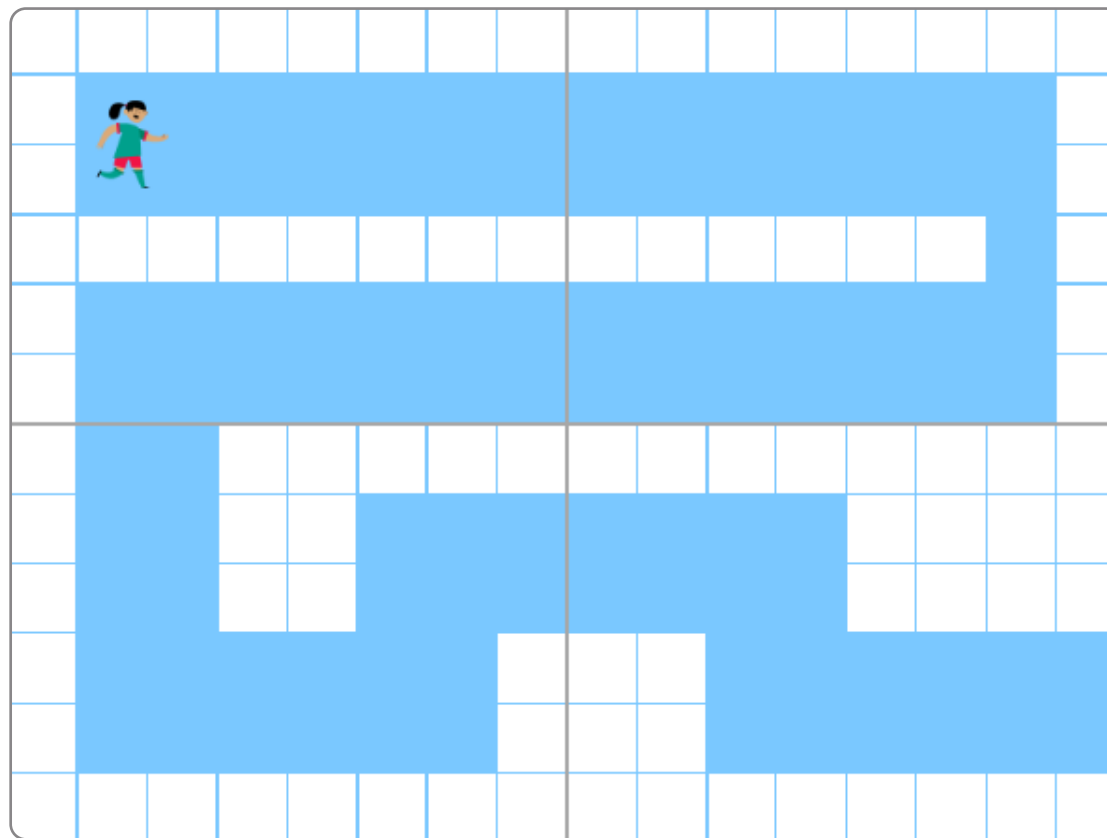
Em seguida, na seção *Aparência*, arrastaremos o bloco

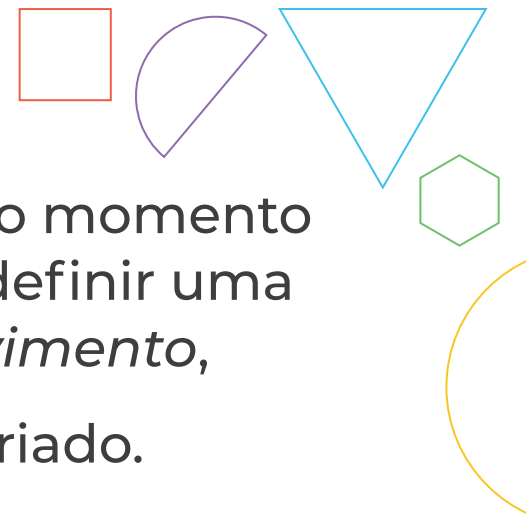
defina o tamanho como 100 %, posicionando-o logo abaixo do bloco de


evento. Na lacuna desse bloco, apagaremos o valor numérico 100 e preencheremos o espaço com o número 30. Feito isso, teremos o seguinte script:



Agora, podemos movimentar o ator pelo *Palco* clicando com o botão esquerdo do mouse sobre ele, arrastando-o para onde quisermos. Como todo labirinto tem um início e um fim, definiremos a posição inicial do ator arrastando-o para o ponto inicial do nosso cenário. Observe o exemplo na imagem a seguir:






Porém, observaremos que o ator pode mudar de local a todo momento ao clicarmos na bandeira verde, e não queremos isso. Para definir uma posição inicial do ator no *Palco*, arrastaremos, da seção *Movimento*, o bloco , colocando-o no final do script criado.

Lembre-se de que os valores apresentados nesse bloco indicam a posição do ator no Plano Cartesiano.

O valor de X indica o eixo e a posição horizontal do ator, ao passo que e o valor de Y indica o eixo e a posição vertical. Utilizaremos essas duas coordenadas para indicar a posição exata do ator no *Palco*.

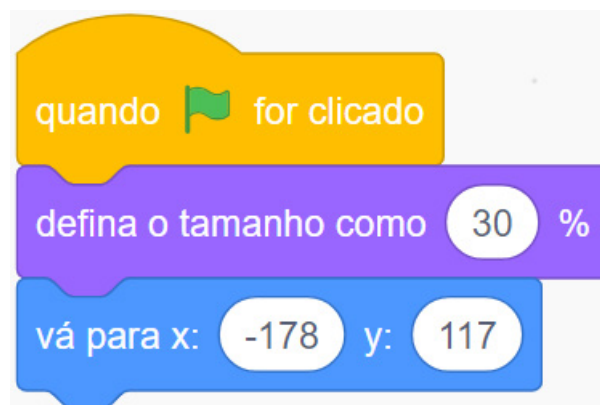
Agora, é possível realizar o teste de coordenadas alterando os valores presentes no bloco de *Movimento* e clicando no ícone da bandeira verde , localizado no topo do *Palco*. Você observará que, cada vez que o jogo for iniciado, o ator estará em um local diferente, de acordo com as coordenadas estabelecidas



Por fim, arraste o ator do nosso jogo para a posição inicial do labirinto. Você verificará logo abaixo do *Palco* quais são as coordenadas corretas que deve inserir no bloco de movimento para definir a posição inicial do ator no começo do labirinto, como podemos observar na imagem:



Por fim, basta inserir os valores de x e de y mostrados logo abaixo do *Palco* no bloco de movimento para definir a posição inicial correta do ator. Fazendo isso, seu script ficará da seguinte forma:



## ► Desafio

Nesta aula, aprendemos a adicionar o ator que fará o percurso do labirinto em nosso jogo. Também definimos, utilizando o bloco de movimento, a coordenada desse ator no *Palco*.

Como desafio, teste mais valores para as coordenadas X e Y, pensando em como indicaremos, no script, o caminho que a personagem fará até chegar ao final do labirinto.



CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL

