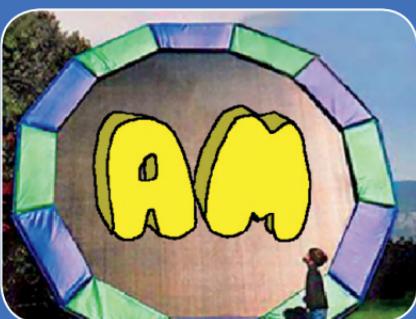


Cartões

Anime um Nome



Anime as letras do seu nome, suas
iniciais ou palavra favorita.

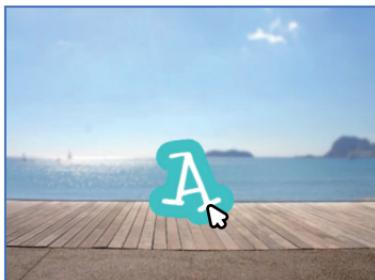
Cartões Anime um Nome

Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Mude a cor ao clicar**
- **Gire**
- **Reproduza um som**
- **Faça uma letra dançar**
- **Altere o tamanho**
- **Pressione uma tecla**
- **Deslize**

Mude a cor ao clicar

Faça uma letra mudar de cor quando você clicar nela.



Mude a cor ao clicar

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.



Escolha um cenário.



Comida

Moda

Letras



Para ver apenas as letras, clique na categoria Letras na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente números diferentes.

TESTE

Clique na sua letra.



Gire



Faça uma letra girar quando você clicar nela.





PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca
de Atores.



Clique na categoria Letras



Escolha uma letra.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente números
diferentes.

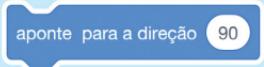
TESTE

Clique na sua letra.



DICA

Clique neste bloco para redefinir a direção do ator.



Reproduza um som



Clique na letra para reproduzir um som.



Reproduza um som

scratch.mit.edu



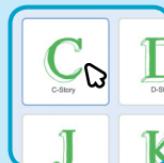
PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



Clique na categoria Letras



Escolha uma letra.



Escolha um cenário.



Clique na guia Sons.

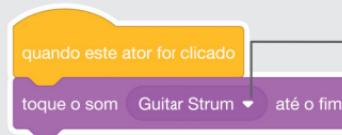


Escolha um som.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha um som no menu.

TESTE

Clique na sua letra.



Faça uma letra dançar



Faça uma letra se mover conforme o ritmo.



Faça uma letra dançar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Stage



Escolha uma letra na
Biblioteca de Atores.



Clique em Adicionar uma Extensão
(no canto inferior esquerdo).



Em seguida, clique em Música
para adicionar blocos de música.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

```
when this sprite clicked
  move (10) steps
  play sound [Tambor 1] for (0.25) seconds
  move (-10) steps
  play sound [Pratc Chimbau 1] for (0.25) seconds
```

Use o sinal de
menos para o ator
se mover para trás.

Você pode escolher
outro som no menu.

TESTE

Clique na
sua letra.



Altere o tamanho

Faça uma letra aumentar de tamanho
e depois diminuir.



Altere o tamanho

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



Clique na categoria Letras



Escolha uma letra.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use o sinal de menos para diminuir o tamanho.

TESTE

Clique na sua letra.



DICA

Clique neste bloco para redefinir o tamanho.

mude o tamanho para 100 %

Pressione uma tecla



Pressione uma tecla para a letra mudar.



Pressione uma tecla

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Escolha uma letra na
Biblioteca de Atores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente números
diferentes.

TESTE



Pressione a tecla **espaço**.

DICA



Você pode escolher outra
tecla no menu. Depois,
pressione essa tecla!

Deslize

Faça uma letra deslizar suavemente
de um lugar para outro.





PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Escolha uma letra na
Biblioteca de Atores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



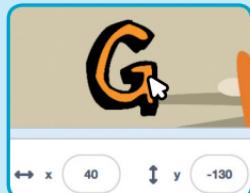
Experimente números diferentes.

TESTE

Clique na sua letra
para começar.



DICA



Quando você movimenta um ator, sua posição x e y é alterada.

x é a posição da esquerda para a direita.
y é a posição de cima para baixo.

Cartões

Faça Música



Escolha instrumentos, coloque sons e
pressione as teclas para tocar música.

Cartões Faça Música

Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Toque o tambor**
- **Crie um ritmo**
- **Anime o tambor**
- **Crie uma melodia**
- **Toque um acorde**
- **Toque uma música surpresa**
- **Faça sons de beatbox**
- **Grave sons**
- **Toque uma música**

Toque o tambor

Pressione uma tecla para fazer o som do tambor.



Toque o tambor

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



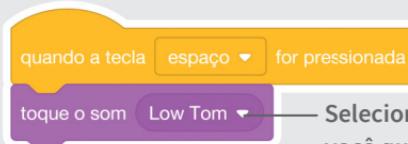
Escolha um cenário.



Escolha um tambor.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Seleciona o som que
você quer no menu.

TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Crie um ritmo

Toque uma sequência de sons
de tambor que se repete.



Crie um ritmo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Theater 2



Escolha um tambor na categoria Música.



Drum Tabla

Dança

Música

Espor

Para ver apenas atores de música, clique na categoria Música na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite quantas vezes quer repetir.

Experimente números diferentes para alterar o ritmo.

TESTE



Pressione a tecla espaço em seu teclado.

Anime o tambor

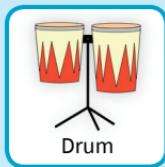
Mude as fantasias para criar uma animação.



Anime o tambor

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um tambor.

Fantias

Clique na guia Fantias para ver as fantasias.

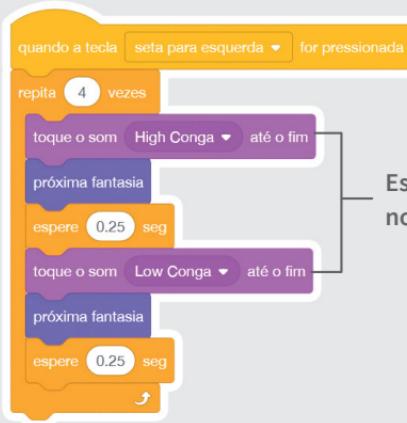
Você pode usar as ferramentas de desenho para alterar as cores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



Escolha um som no menu.

TESTE



Pressione a tecla da seta para esquerda.

Crie uma melodia

Toque uma série de notas.



Crie uma melodia

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Theater 2

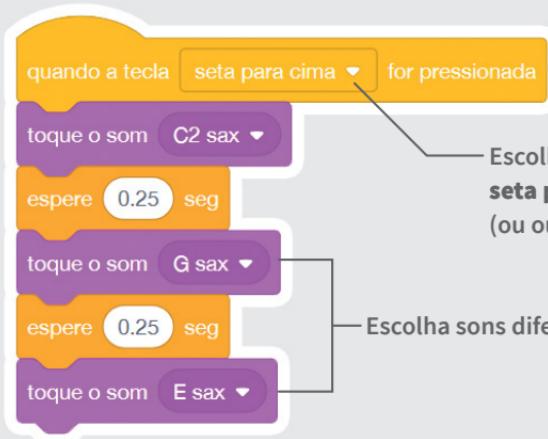


Escolha o saxofone ou
outro instrumento.



Saxophone

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a tecla
seta para cima
(ou outra tecla).

Escolha sons diferentes.

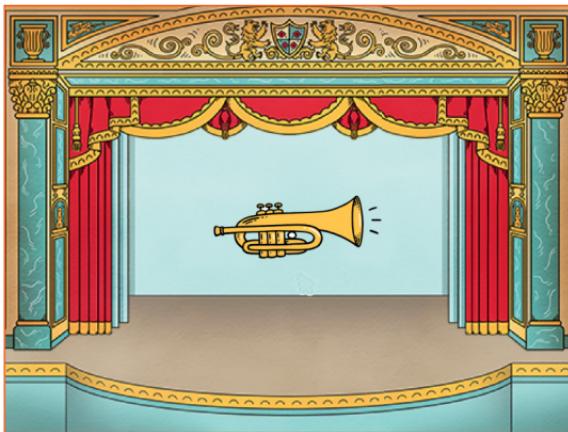
TESTE



Pressione a tecla **seta para cima**.

Toque um acorde

Toque mais de um som por vez para fazer um acorde.



Toque um acorde

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



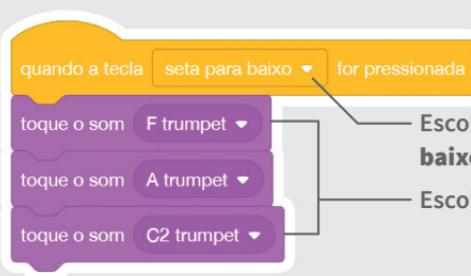
Escolha um cenário.



Escolha um instrumento,
como o trompete.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a tecla **seta para baixo** (ou outra tecla).

Escolha sons diferentes.

TIP

Use o bloco para fazer os sons tocarem ao mesmo tempo.

Use para tocar um som após o outro.

TESTE



Pressione a tecla **seta para baixo**.

Toque uma música surpresa

Toque um som aleatório a partir de uma lista de sons.



Toque uma música surpresa

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha um instrumento,
como o violão.



Sons

Clique na guia Sons para ver todos os sons do seu instrumento.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



Escolha **seta para direita**.

Insira o bloco de aleatoriedade.

Digite o número de sons no seu instrumento.

TESTE



Pressione a tecla **seta para direita**.

Faça sons de beatbox

Toque uma série de sons vocais.



Faça sons de beatbox

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha o microfone.



Clique na guia Sons para ver todos os sons de beatbox.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha **b** (ou outra tecla).

Insira o bloco de aleatoriedade.

TESTE



Pressione a tecla **b** para começar.

Grave sons

Crie seus próprios sons e
use-os em seus projetos.



Grave sons

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Beach Malibu



Escolha um ator.



Beachball



Clique na guia Sons.

Em seguida, escolha a
opção **Gravar** no menu.



Gravar

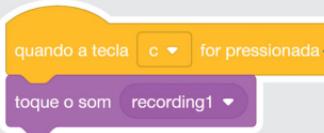


Clique no botão Gravar
para gravar um som curto.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha **c**
(ou outra tecla).

TESTE



Pressione a tecla **c** para começar.

Toque uma música

Crie uma música de fundo usando loops de música.



Toque uma música

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator,
por exemplo a
caixa de som.



Speaker



Clique na guia Sons.



Escolha um som na
categoria Loops, como
Drum Jam.

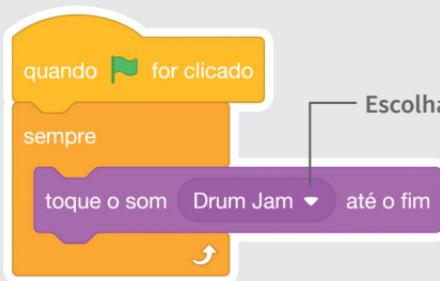


Para ver apenas os loops de música, clique na categoria
Loops na parte superior da Biblioteca de Sons.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha seu som no menu.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões

Crie uma História



Escolha os atores, crie diálogos e
dê vida a sua história.

Cartões Crie uma História

Comece pelo primeiro cartão, depois use os outros na ordem que desejar:

- **Comece uma história**
- **Crie um diálogo**
- **Troque o cenário**
- **Clique em um ator**
- **Adicione sua voz**
- **Deslize para algum lugar**
- **Entre no palco**
- **Responda a um ator**
- **Adicione uma cena**

Comece uma história

Monte a cena e faça o ator
dizer alguma coisa.



Comece uma história

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Witch House



Escolha um ator.



Wizard

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Wizard



Digite o que você quer que seu ator diga.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Crie um diálogo

Faça dois atores conversarem.



Crie um diálogo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha dois atores, por exemplo a bruxa e o elfo.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando for clicado
diga Eu tenho uma coruja de estimação! por 2 segundos
espere 2 seg



quando for clicado
espere 2 seg
diga Qual é o nome dela? por 2 segundos

Digite o que você quer que cada um diga.

DICA

Para mudar a direção para onde o ator está virado, clique na guia **Fantacias** e depois clique em **Espelhar horizontalmente**.



Fantasias



Troque o cenário

Crie uma transição de um cenário para outro.



Troque o cenário

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um ator.



Elf



Escolha dois cenários.



Witch House



Mountain

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Elf



Escolha um cenário para começar.

Escolha o segundo cenário.

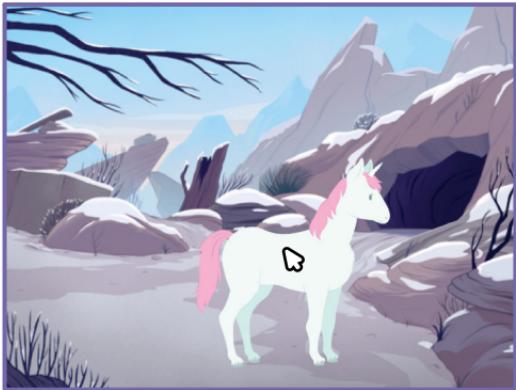
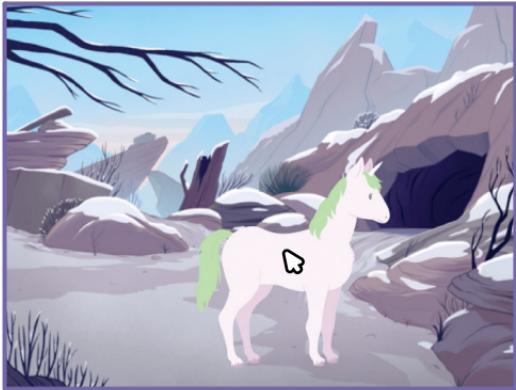
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique em um ator

Torne sua história interativa.



Clique em um ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Mountain



Escolha um ator.



Unicorn

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Você pode escolher diversos efeitos.

Seleciona um som no menu.

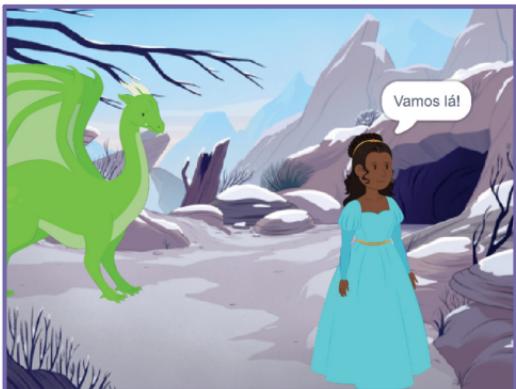
TESTE

Clique no seu ator.



Adicione sua voz

Grave sua própria voz para
fazer um ator falar.



Adicione sua voz

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



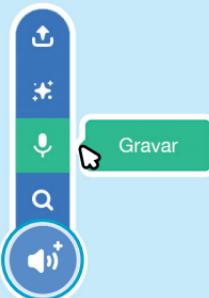
Escolha um ator.



Princess



Clique na guia Sons.



Escolha a opção Gravar no menu.

Clique em Gravar.

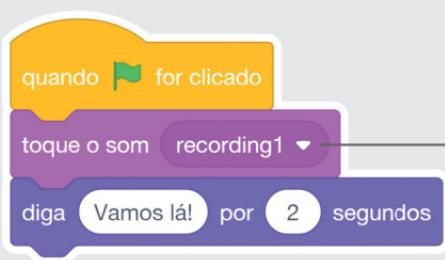


Quando terminar,
clique em Salvar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Princess



Selecione a sua
gravação no menu.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Deslize para algum lugar

Faça um ator se mover pelo palco.



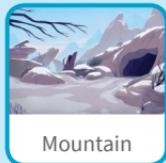
Deslize para algum lugar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Mountain



Escolha um ator.



Owl

ADICIONE ESTE CÓDIGO



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



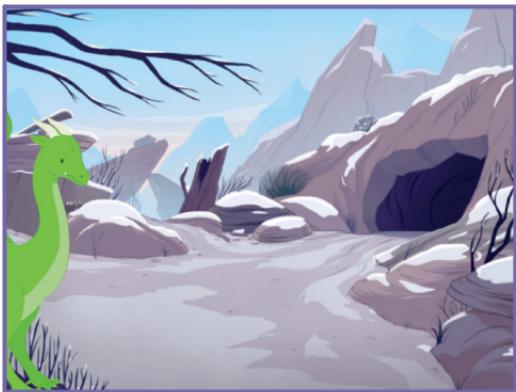
DICA



Quando você arrasta um ator, as posições **x** e **y** são atualizadas na paleta de blocos.

Entre no palco

Faça um ator entrar em cena.



Entre no palco

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



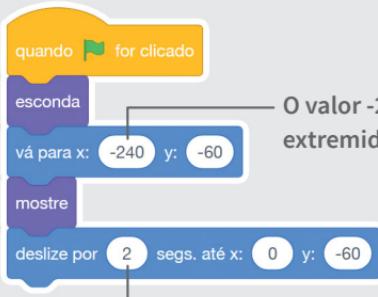
Escolha um cenário.



Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



O valor **-240** colocará seu ator na extremidade esquerda do palco.

Altere esse valor para deslizar mais rápido ou mais devagar.

DICA

Altere o tamanho do ator inserindo um número maior ou menor.



Responda a um ator

Organize um diálogo, de modo que
um ator fale após o outro.



Responda a um ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um
cenário.



Mountain



Escolha dois
atores.



Goblin

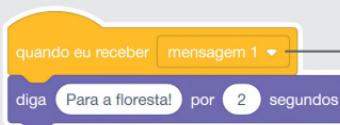


Princess

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Envie uma mensagem
para todos.



Diga a este ator o que
fazer quando receber a
mensagem.

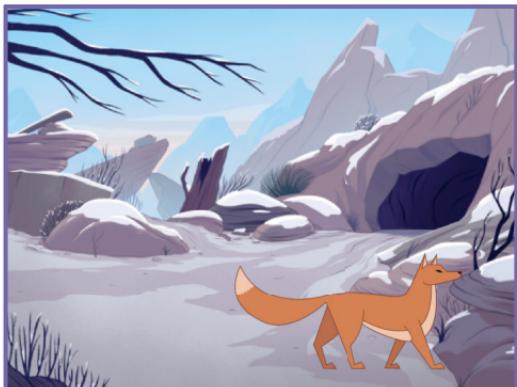
DICA



Você pode clicar no menu
suspenso para criar uma
nova mensagem.

Adicione uma cena

Crie várias cenas, com cenários e atores variados.



Adicione uma cena

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha dois cenários.



Witch House



Mountain



Escolha um ator.



Fox

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Adicione um bloco **vá para** e posicione seu ator onde quiser.

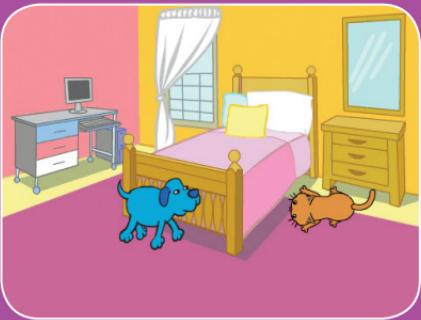
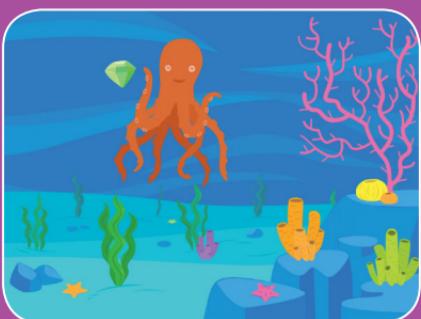
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões

Jogo de Pega-pega



Faça um jogo no qual você precisa pegar um ator para marcar pontos.

Cartões

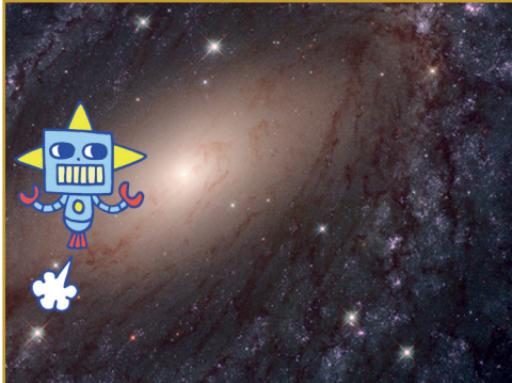
Jogo de Pega-pega

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Mova para a direita e para a esquerda**
- 2. Mova para cima e para baixo**
- 3. Pegue a estrela**
- 4. Reproduza um som**
- 5. Marque pontos**
- 6. Crie novos níveis**
- 7. Exiba uma mensagem de vitória**

Mova para a direita e para a esquerda

Pressione as setas do teclado para mover o ator para a direita e para a esquerda.



Mova para a direita e para a esquerda

scratch.mit.edu



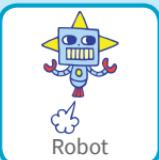
PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha seta para direita.



Escolha seta para esquerda.

Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

TESTE

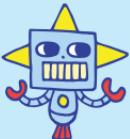
Pressione as setas do teclado.



DICA

x é a posição no palco da esquerda para a direita.

Use um número negativo para mover o ator para a esquerda.

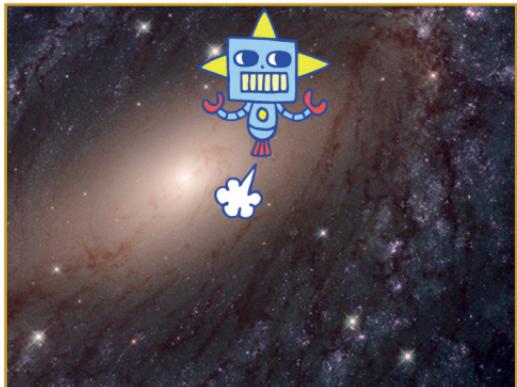


Use um número positivo para mover o ator para a direita.



Mova para cima e para baixo

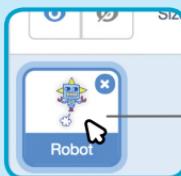
Pressione as setas do teclado para mover o ator para cima e para baixo.



Mova para cima e para baixo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no ator para selecioná-lo.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando a tecla seta para cima for pressionada

adicone 10 a y

Escolha a tecla **seta para cima**.

Use **adicone a y** para mover o ator para cima.

quando a tecla seta para baixo for pressionada

adicone -10 a y

Escolha a tecla **seta para baixo**.

Use o sinal de menos para o ator se mover **para baixo**.

TESTE

Pressione as setas do teclado.



DICA

y é a posição no palco de cima para baixo.



adicone 10 a y

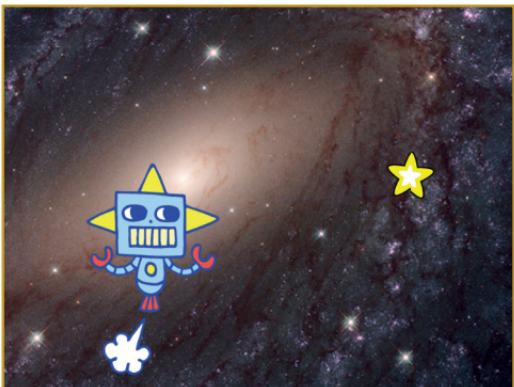
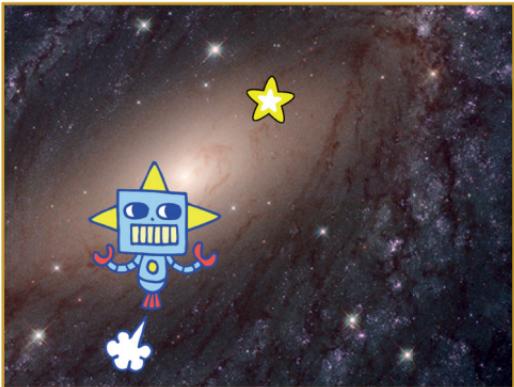
Use um número positivo para mover o ator para cima.

adicone -10 a y

Use um número negativo para mover o ator para baixo.

Pegue a estrela

Escolha um ator para perseguir.



Pegue a estrela

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

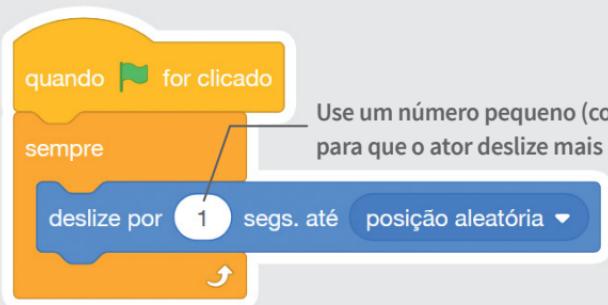


Escolha um ator
para perseguir, por
exemplo a estrela.



Star

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um número pequeno (como 0.5)
para que o ator deslize mais rápido.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

Reproduza um som

Reproduza um som quando
seu ator tocar na estrela.

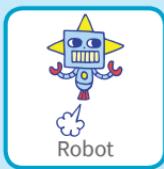


Reproduza um som

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Clique para selecionar o Robô.



Clique na guia Sons.



Escolha um som da Biblioteca de Sons, como Collect.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



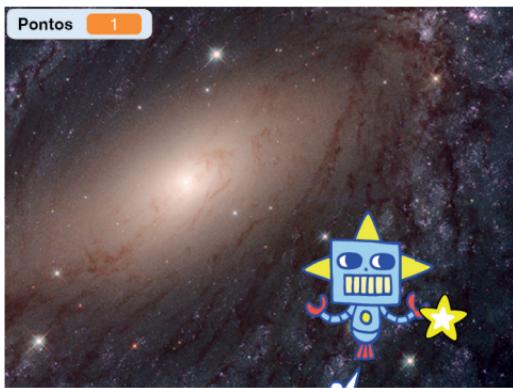
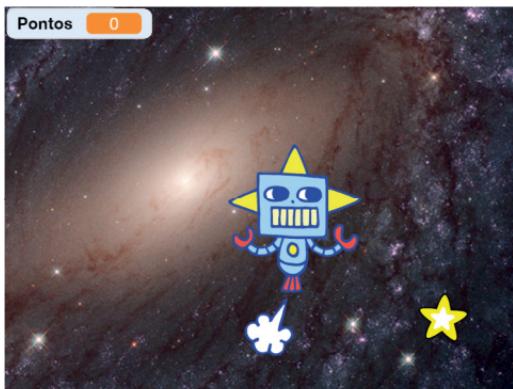
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque pontos quando tocar na estrela.



Marque pontos

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

Escolha Variáveis.



Clique no botão Criar uma Variável.

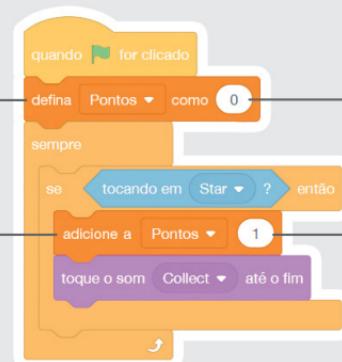


Chame essa variável de Pontos e clique em OK.

ADICIONE ESTE BLOCO



No menu, selecione Pontos.



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

DICA



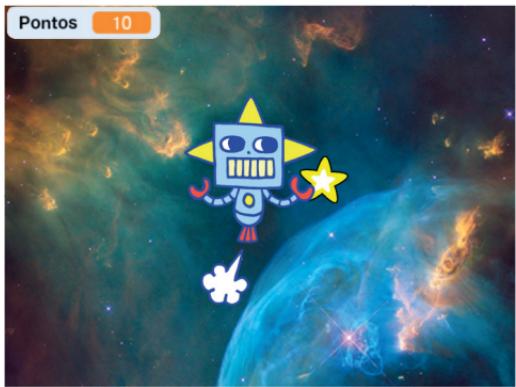
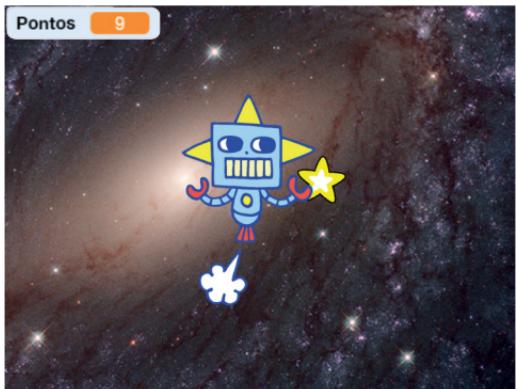
Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação.



Use o bloco **adicione a minha variável** para aumentar a pontuação.

Crie novos níveis

Passe para o nível seguinte.



Crie novos níveis

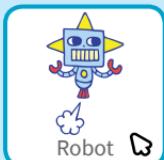
scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha outro cenário,
como Nebula.



Selecione o Robô.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco
Pontos no bloco
de igualdade
da categoria
Operadores.



Escolha o primeiro
cenário.

Escolha o cenário
para o qual vai
mudar.



Escolha um som.

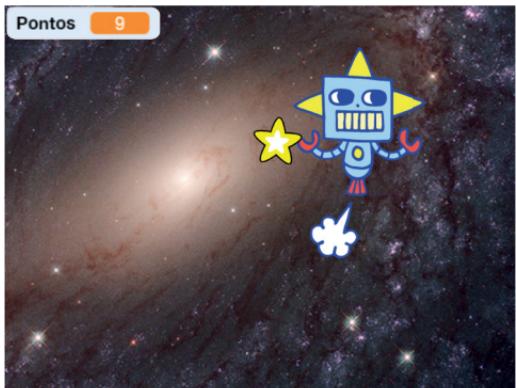
TESTE

Clique na bandeira verde para começar o jogo!



Exiba uma mensagem de vitória

Mostre uma mensagem quando
passar para o nível seguinte.



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como “Você passou para o próximo nível!”

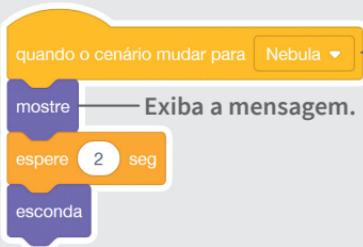


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Esconda a mensagem no início.



Escolha o cenário do nível seguinte.

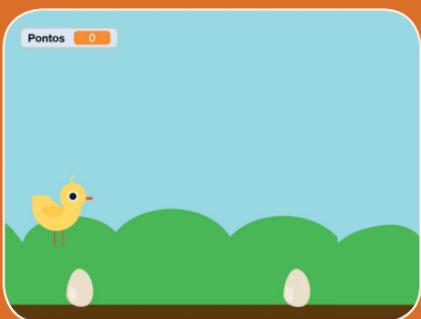
TESTE

Clique na bandeira verde para jogar o jogo.



Cartões

Jogo de Pular



Faça um ator pular para desviar de obstáculos que se movem.

Cartões Jogo de Pular

Use os cartões na seguinte ordem:

1. Pule

2. Vá para o começo

**3. Crie obstáculos que se
movem**

4. Adicione som

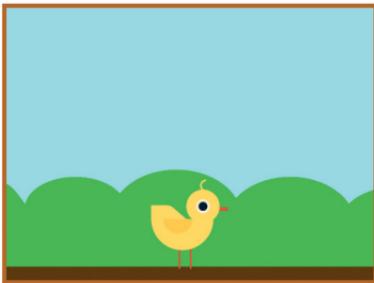
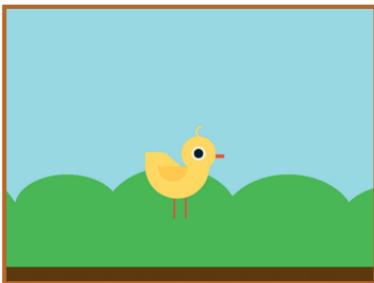
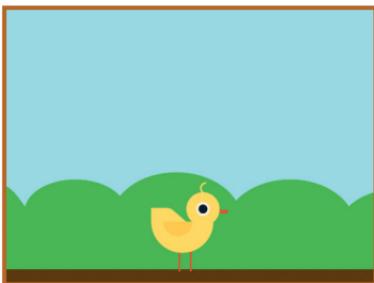
5. Pare o jogo

6. Adicione mais obstáculos

7. Marque pontos

Pule

Faça um ator pular.



Pule

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator, por exemplo o pintinho.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



```
Quando a tecla espaço for pressionada
  repita (10) vezes
    adicione (10) a [y v]
  fim
  repita (10) vezes
    adicione (-10) a [y v]
  fim
```

Use o sinal de menos para o ator voltar para baixo.

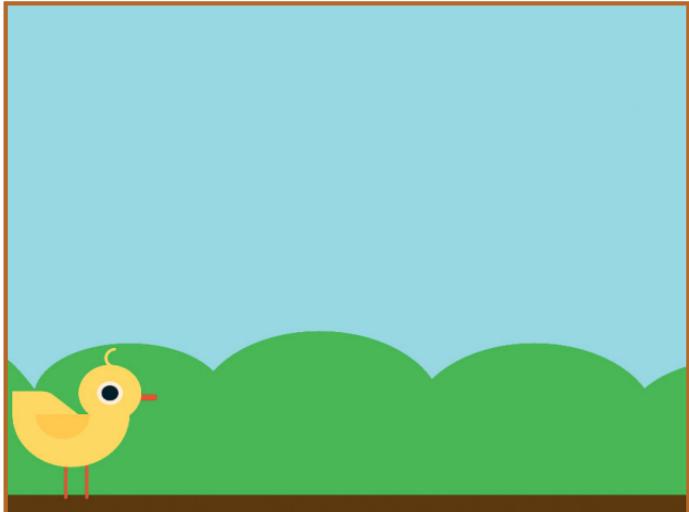
TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Vá para o começo

Determine a posição inicial do ator.



Vá para o começo

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



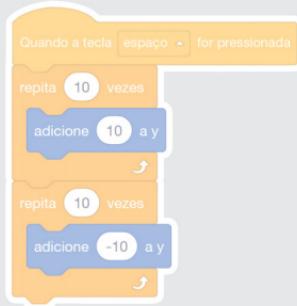
Arraste seu ator até o local desejado.



Sua posição x-y será atualizada na paleta de blocos.

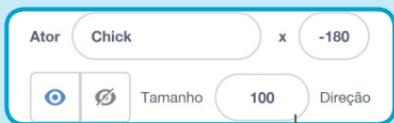
Agora, quando você pegar o bloco **vá para ele** terá os dados da posição atual do seu ator.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Determine a posição inicial.
(Seus números podem ser diferentes).

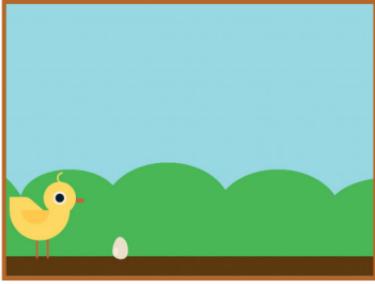
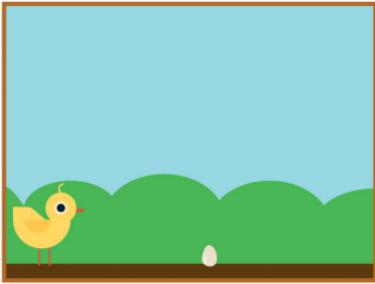
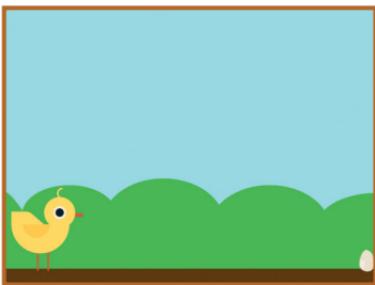
DICA



Altere o tamanho do ator inserindo um número maior ou menor.

Crie obstáculos que se movem

Faça um obstáculo se mover
pelo palco.



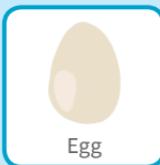
Crie obstáculos que se movem

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator.



Egg

ADICIONE ESTE CÓDIGO



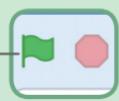
Comece na extremidade direita do palco.

Deslize até a extremidade esquerda do palco.

Use um número menor para que o movimento seja mais rápido.

TESTE

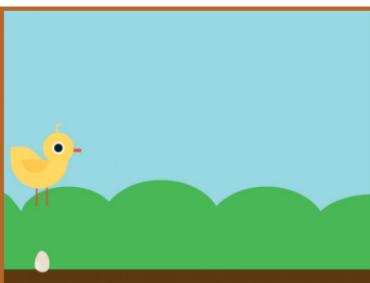
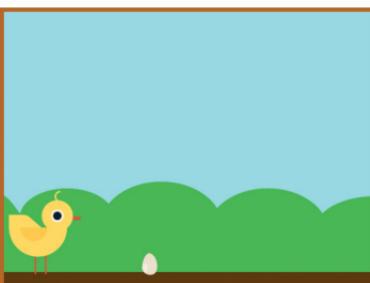
Clique na bandeira verde para iniciar.



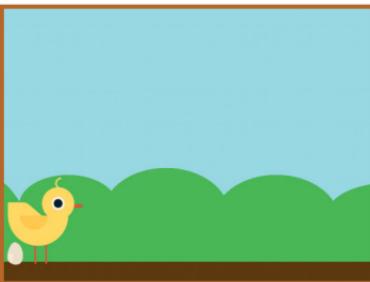
Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Adicione som

Reproduza um som quando seu ator pular.



⇨)

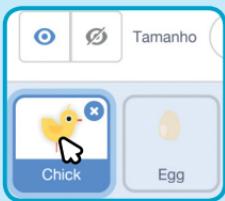


Adicione som

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Clique para selecionar o pintinho.



ADICIONE ESTE BLOCO



Adicione o bloco **toque o som** e selecione um som.

TESTE

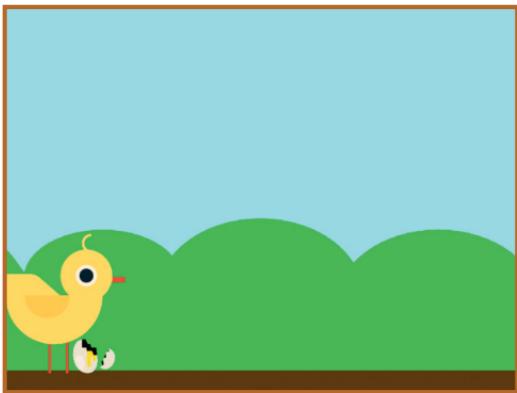
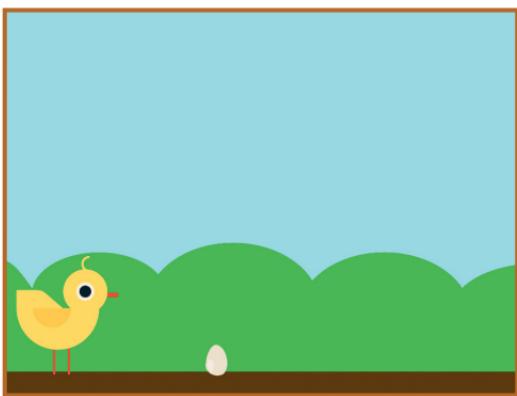
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Pare o jogo

Pare o jogo se o ator tocar no ovo.



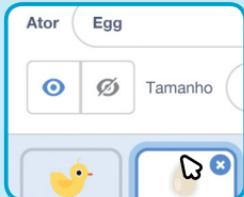
Pare o jogo

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

Clique para selecionar o ovo.



Fantasias

Clique na guia Fantasias para ver as fantasias de ovo.



Fantasia

egg-a

Preencher

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código e adicione este código.



Adicione o bloco **tocando em** e escolha Chick no menu.



Escolha a outra fantasia do ovo que deve ser exibida.

TESTE

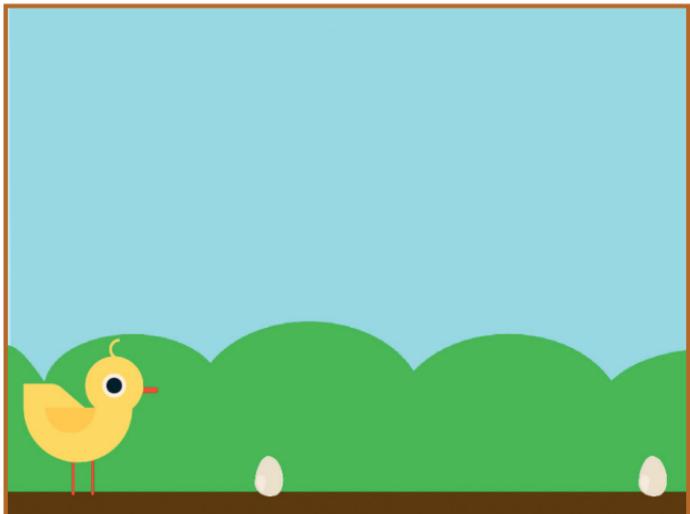
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Adicione mais obstáculos

Torne o jogo mais difícil,
colocando mais obstáculos.



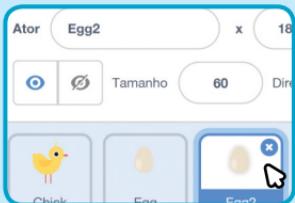
Adicione mais obstáculos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Para duplicar o ovo, clique com o botão direito do mouse (no Mac: **ctrl+clique**) na miniatura e escolha a opção **duplicar**.



Clique para selecionar **Egg2**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Adicione estes blocos para esperar antes de exibir o segundo ovo.

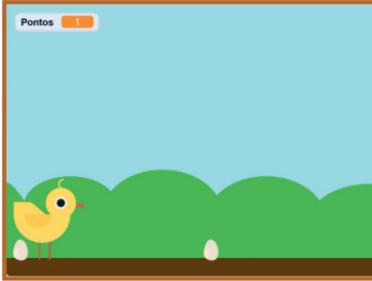
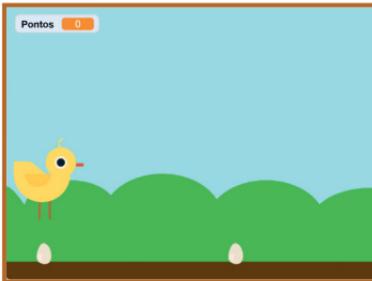
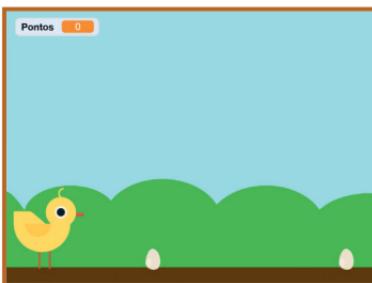
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que seu ator pular um ovo.



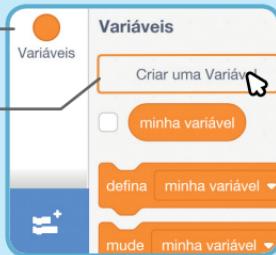
Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha Variáveis.

Clique no botão
Criar uma variável.



Chame essa variável de
Pontos e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique no pintinho e adicione dois blocos ao seu código:



Adicione este
bloco e escolha
Pontos no menu.



Use este bloco
para aumentar a
pontuação.

TESTE

Pule para desviar dos ovos e marque pontos!

Cartões

Vamos Dançar!



Faça uma cena de dança animada,
com música e passos de dança.



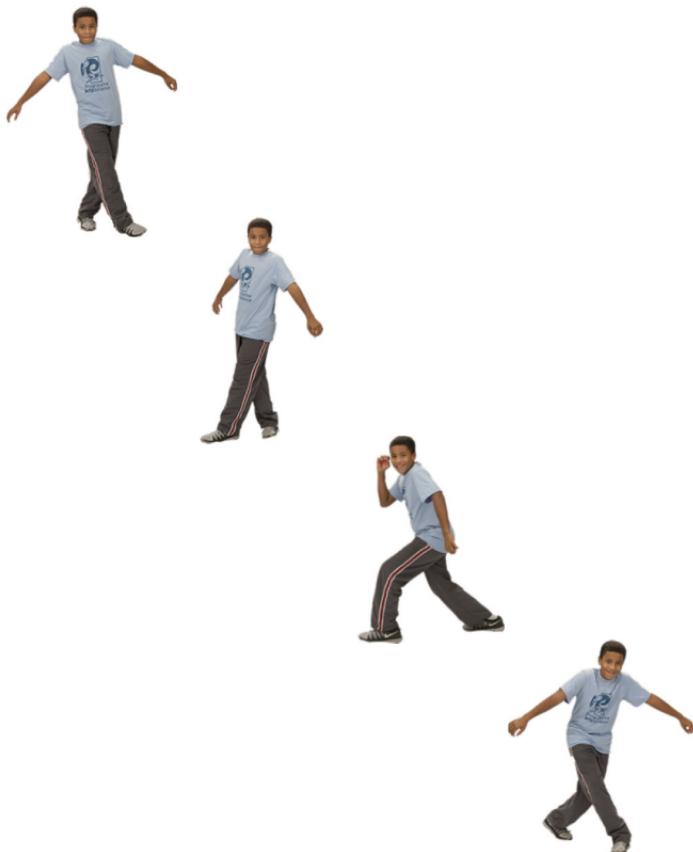
Cartões Vamos Dançar!

Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Crie uma sequência de passos**
- **Repita uma série de passos**
- **Coloque música**
- **Faça cada ator dançar na sua vez**
- **Defina a posição inicial**
- **Crie um efeito de sombra**
- **Faça uma dança interativa**
- **Crie efeito de cores**
- **Faça seu ator deixar um rastro**

Crie uma sequência de passos

Faça uma dança animada.



Vamos Dançar!

1

SCRATCH

Crie uma sequência de passos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator para dançar.



Ten80 Dance



Fantasias

Clique na guia Fantasias para ver os diferentes passos de dança.

naginários

Dança

Música



Para ver apenas atores de dança, clique na categoria Dança na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



Defina quanto tempo esperar entre cada passo da dança.



Escolha passos de dança diferentes.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Repita uma série de passos

Repita uma sequência de passos de dança.



Vamos Dançar!

2

SCRATCH

Repita uma série de passos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca
de Atores.



Clique na categoria Dança.



Escolha um ator para dançar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um laço de
repetição na sua
sequência de
passos de dança.



Escolha uma posição
de dança.

Digite quantas
vezes quer repetir
a dança.

TESTE

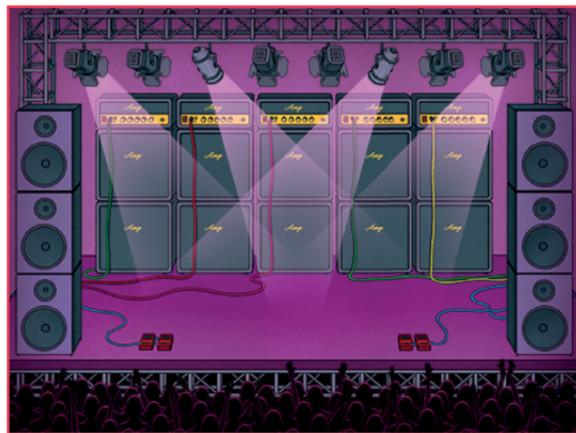
Clique na bandeira verde para iniciar.



Coloque música



Reproduza uma música e faça com que ela continue repetindo.



Vamos Dançar!

Coloque música

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Concert



Clique na guia Sons.



Escolha uma música na categoria Loops.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Concert



Digite quantas vezes quer repetir a música.

DICA

Confirme se você está usando

toque o som Dance Celebrate até o fim

(em vez de

toque o som Dance Celebrate ▾

), caso contrário a música será interrompida.

Faça cada ator dançar na sua vez

Coordene os dançarinos para que
um comece depois do outro.



Vamos Dançar!

Faça cada ator dançar na sua vez

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha dois atores para dançar na categoria Dança.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Anina Dance

```
quando [bandeira verde] for clicado
  mude para a fantasia [anina top L step]
  espere [0.3] seg
  mude para a fantasia [anina top R step]
  espere [0.3] seg
  mude para a fantasia [anina stance]
  transmita [mensagem 1]
```

Envie uma mensagem para todos.



Champ99

```
quando eu receber [mensagem 1]
  diga [É a minha vez de dançar!] por [1] segundos
  repita [4] vezes
    próxima fantasia
    espere [0.3] seg
```

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Defina a posição inicial

Diga onde seus atores devem começar.



Vamos Dançar!

5

SCRATCH

Defina a posição inicial

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



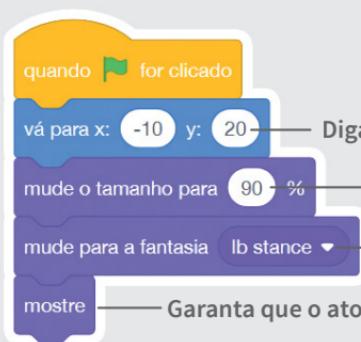
Vá para a Biblioteca de Atores.



LB Dance

Clique na categoria Dança. Escolha um ator para dançar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



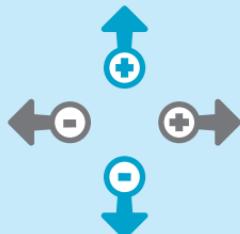
Diga onde seu ator deve começar.

Defina o tamanho inicial.

Escolha a fantasia inicial.

Garanta que o ator esteja aparecendo.

DICA



Use para definir a posição do ator no palco.

x é a posição no palco da esquerda para a direita.

y é a posição no palco de cima para baixo.

Crie um efeito de sombra



Crie uma sombra que dança junto com o ator.



Vamos Dançar!

Crie um efeito de sombra

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca
de Atores.



Clique na categoria Dança.



Jouvi Dance

Escolha um ator para dançar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

No menu, escolha a
opção **brilho**.



Defina o valor de brilho como **-100** para
tornar o ator completamente preto.



TESTE

Clique na bandeira
verde para iniciar.



Clique no sinal de
pare para parar.

Faça uma dança interativa



Pressione as setas do teclado para alterar os passos de dança.



Faça uma dança interativa

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



Clique na categoria Dança.



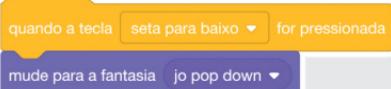
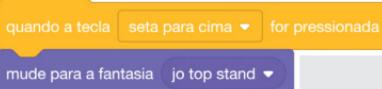
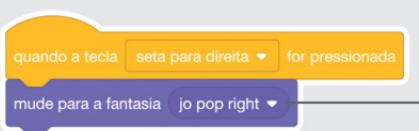
Escolha um ator para dançar

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Escolha uma tecla diferente para cada passo de dança.



Escolha um passo de dança no menu.



TESTE



Pressione as **setas do teclado**.

Crie efeito de cores



Faça o cenário mudar de cor.



Vamos Dançar!

Crie efeito de cores

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Stage

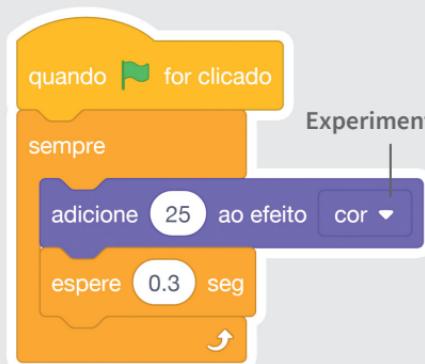
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Stage



Experimente números diferentes.

TESTE

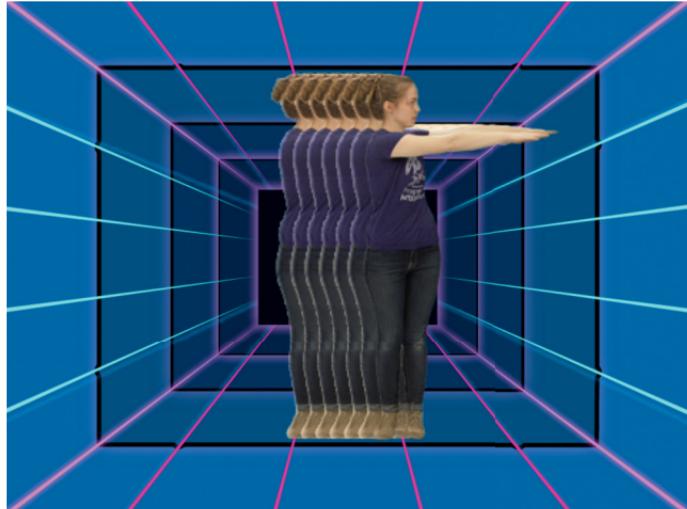
Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça seu ator deixar um rastro



Faça seu ator deixar um rastro
conforme ele se move.



Vamos Dançar!

Faça seu ator deixar um rastro

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



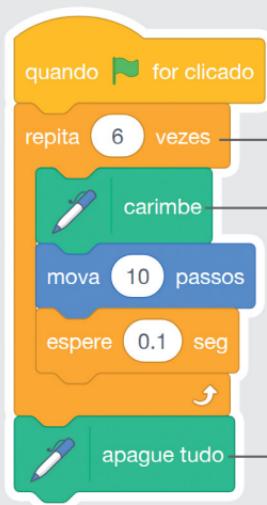
Escolha um ator para dançar na categoria Dança.



Clique em Adicionar uma Extensão, e depois clique em Caneta para adicionar os blocos.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite o número de repetições.

Carimbe a imagem do ator no palco.

Limpe todos os rastros.

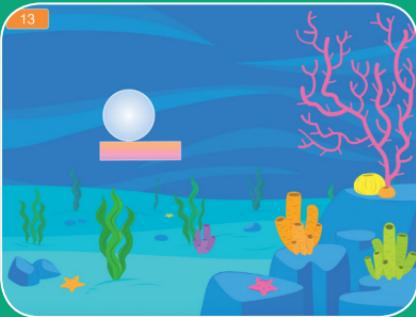
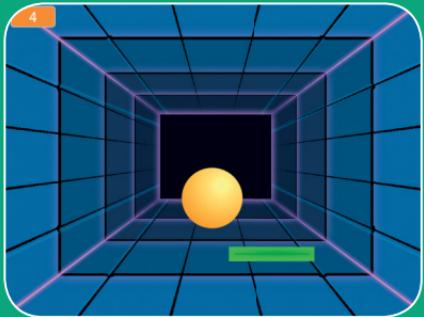
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões

Jogo Pong



Use sons, pontos e outros efeitos para
criar uma versão do jogo Pong.

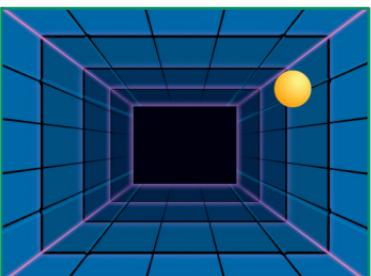
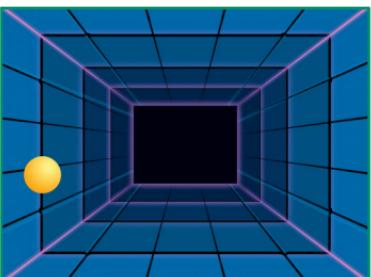
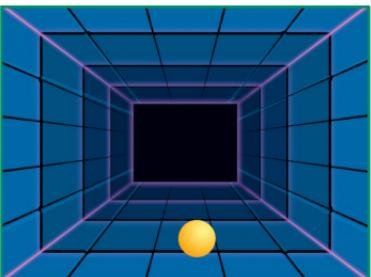
Cartões Jogo Pong

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Crie movimento**
- 2. Mova a raquete**
- 3. Faça a bola quicar na raquete**
- 4. Faça o jogo acabar**
- 5. Marque pontos**
- 6. Exiba uma mensagem de vitória**

Crie movimento

Faça a bola se mover pelo palco.



Crie movimento

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Neon Tunnel

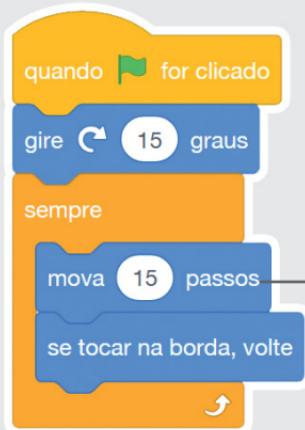


Escolha uma bola.



Ball

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um número maior para se mover mais rapidamente.

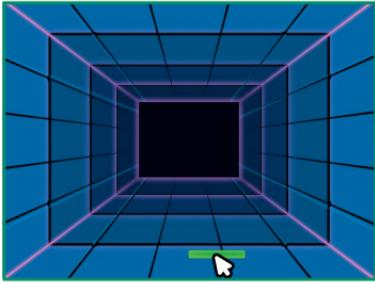
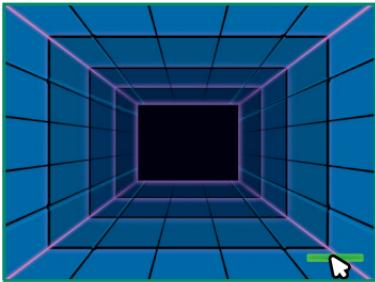
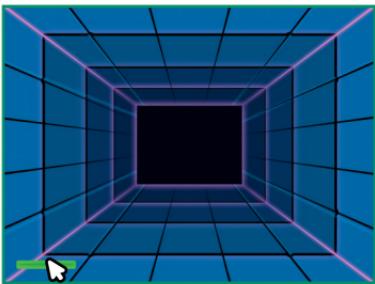
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Mova a raquete

Controle a raquete
movendo o mouse.



Mova a raquete

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

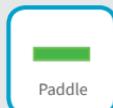


Escolha um ator para bater na bola, como uma raquete.



Em seguida, arraste a raquete para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



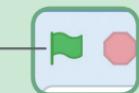
Coloque o bloco **posição x do mouse** no bloco **definir x como**.



posição x do mouse

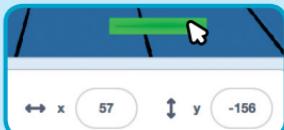
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



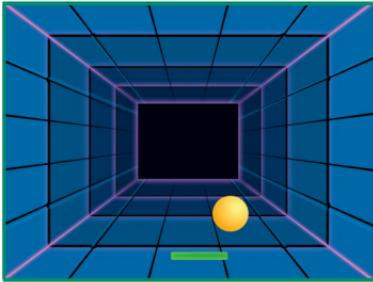
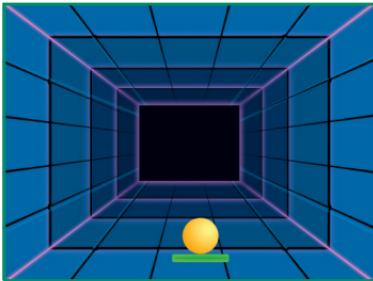
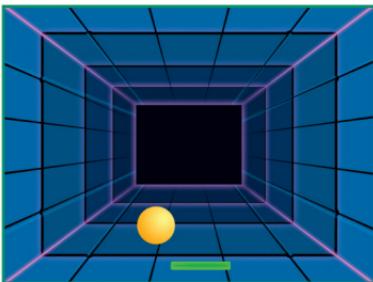
DICA

Observe que a posição x da raquete altera conforme você move o cursor pelo palco.



Faça a bola quicar na raquete

Faça a bola quicar na raquete.



Faça a bola quicar na raquete

scratch.mit.edu

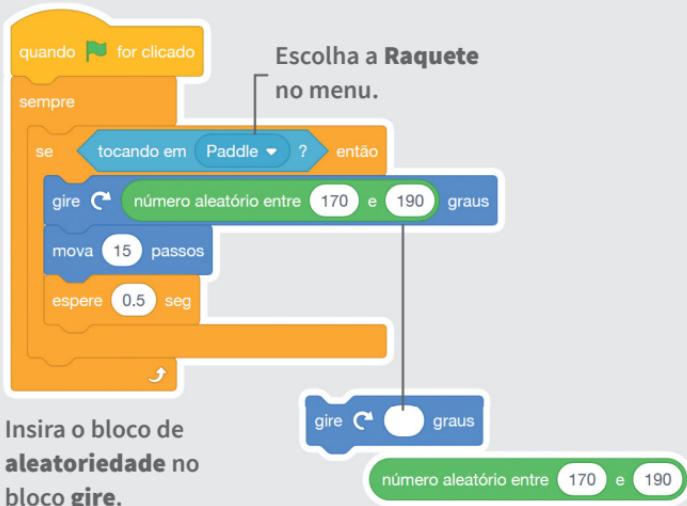
PREPARE-SE

Clique para selecionar
a Bola.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Use este conjunto de blocos no código da bola.



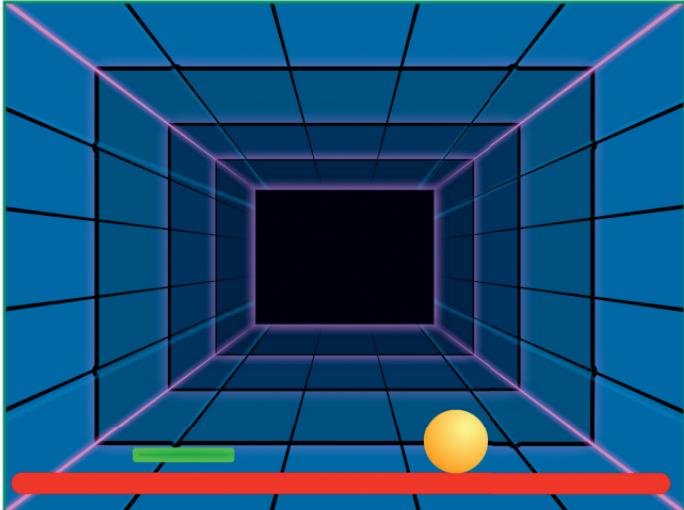
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça o jogo acabar

Termine o jogo se a bola tocar na linha vermelha.



Faça o jogo acabar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha o ator Line.



Arraste a linha para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Line



Escolha a **Bola** no menu.

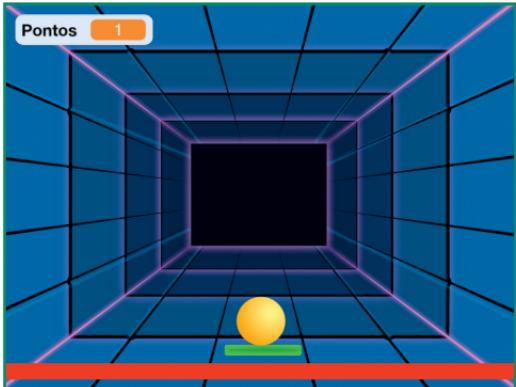
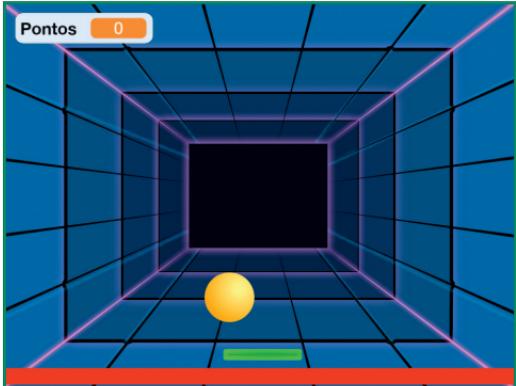
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você bater na bola com a raquete.



Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha Variáveis.

Clique no botão
Criar uma variável.



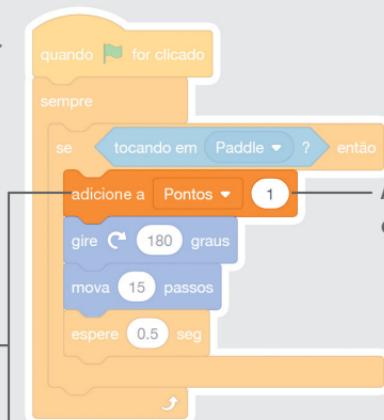
Chame essa variável de
Pontos e clique em **OK**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique para selecionar
a Bola.



Use o menu
suspenso para
escolher Pontos.



Adicione este bloco e
escolha **Pontos** no menu.

Use o bloco **defina minha
variável** para reiniciar a
pontuação ao clicar na
bandeira verde.

Exiba uma mensagem de vitória

Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer!



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta de **texto** para escrever uma mensagem, como “Você ganhou!”

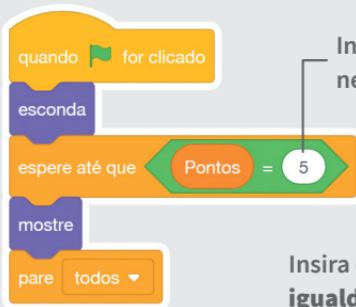


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



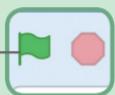
Insira o número de pontos necessários para ganhar o jogo.



Insira o bloco **Pontos** no bloco de igualdade da categoria Operadores.

TESTE

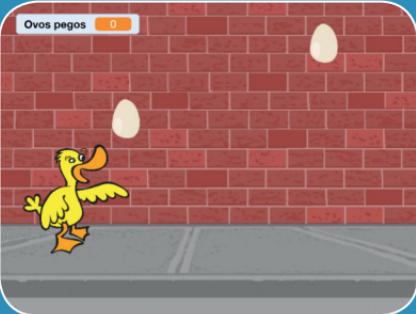
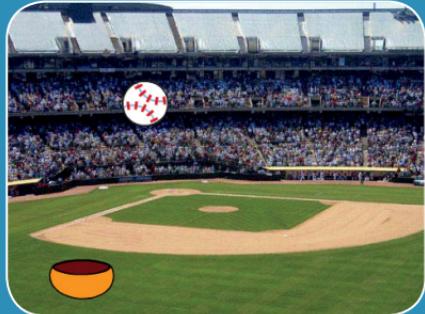
Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

Cartões

Jogo da Coleta



Crie um jogo no qual você pega coisas que caem do céu.



Cartões Jogo da Coleta

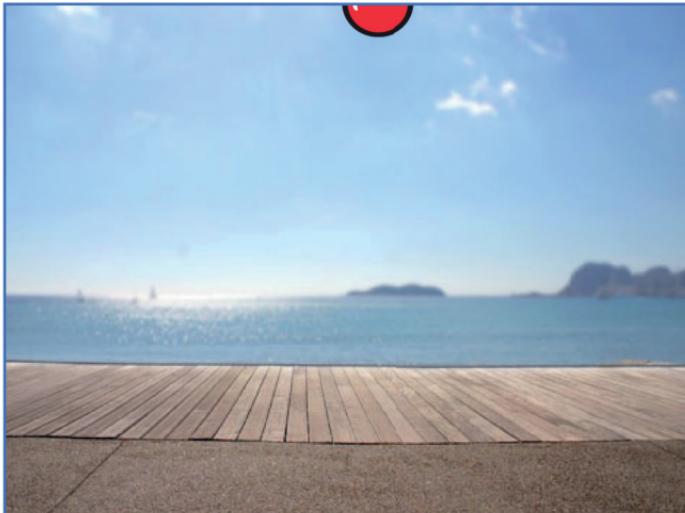
Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Vá para o topo**
- 2. Caia**
- 3. Mova o coletor**
- 4. Colete!**
- 5. Marque pontos**
- 6. Ganhe pontos extras**
- 7. Exiba uma mensagem de vitória**

Vá para o topo



Comece em um ponto aleatório
na parte superior do palco.



Vá para o topo

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um cenário,
como o Boardwalk.



Boardwalk



Escolha um ator, por
exemplo a maçã.



Apple

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite **180** para ir para a parte superior do palco.

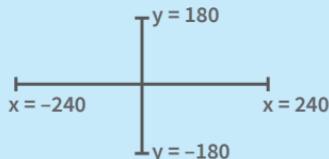
TESTE

Clique na bandeira vermelha para iniciar.



DICA

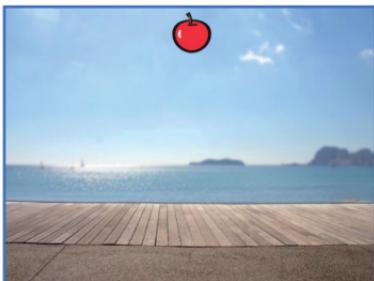
y é a posição no palco de cima para baixo.



Caia

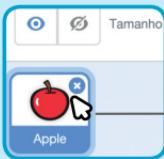


Faça seu ator cair.





PREPARE-SE



Clique para selecionar a maçã.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco
posição y neste bloco
de Operador verde.



Use o sinal de menos
para o ator se mover
para baixo.

Verifique se está
próximo da parte
inferior do palco.

Volte para o topo
do palco.

TESTE

Clique na bandeira verde
para iniciar.



Clique no sinal de pare
para parar.

DICA

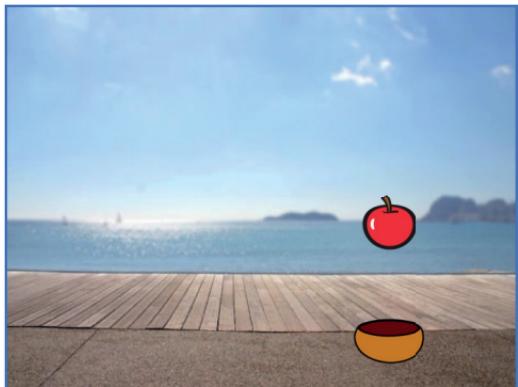
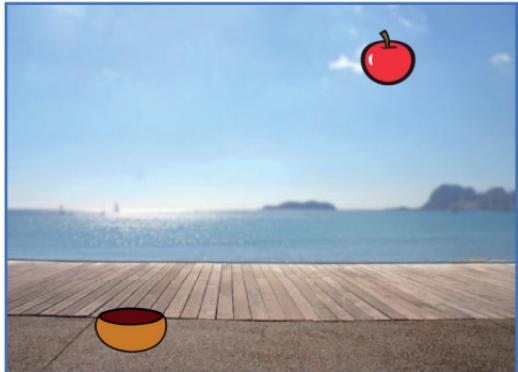
Use



para mover para cima ou para baixo.

Mova o coletor

Pressione as setas do teclado para mover o coletoe para a direita e para a esquerda.



Mova o coletor

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um ator para ser o coletor, como uma tigela.



Bowl

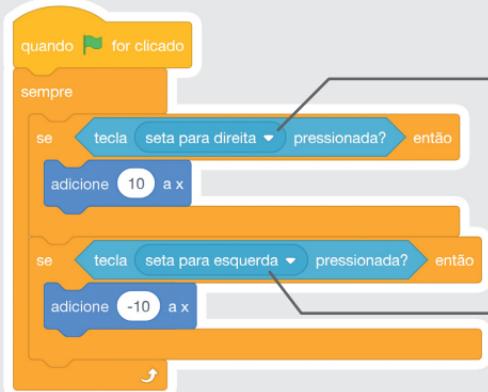


Arraste o coletor para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Bowl



Escolha seta para direita no menu.

Escolha seta para esquerda no menu.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

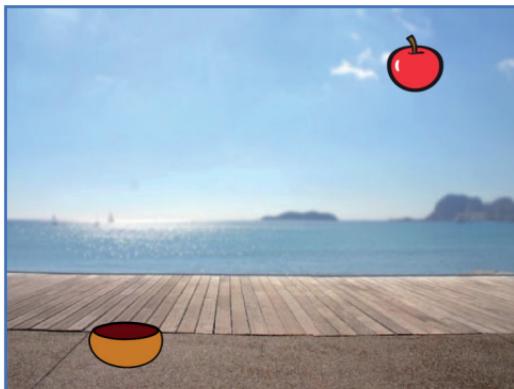


Pressione as setas do teclado para mover seu coleto.

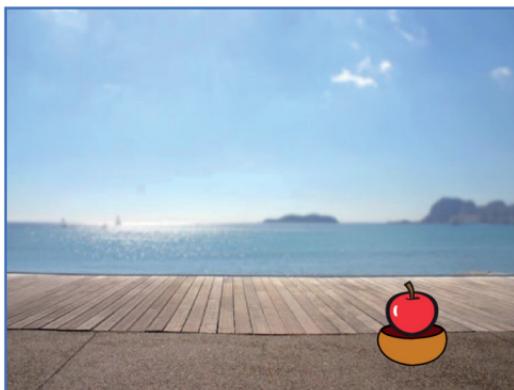
Colete!



Colete o ator que está caindo.



⇨



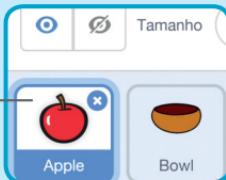
Colete!

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

Clique para selecionar
a maçã.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a tigela no menu.

Escolha um som.

DICA



Se você quiser adicionar
um som diferente, clique
na guia Sons.



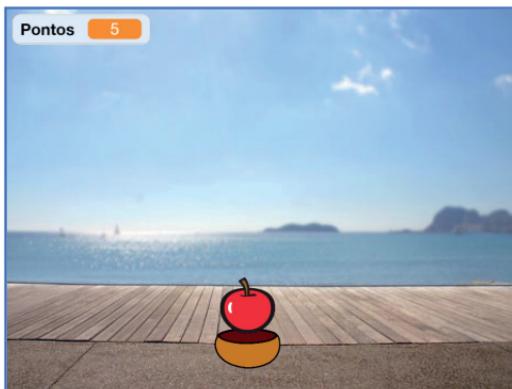
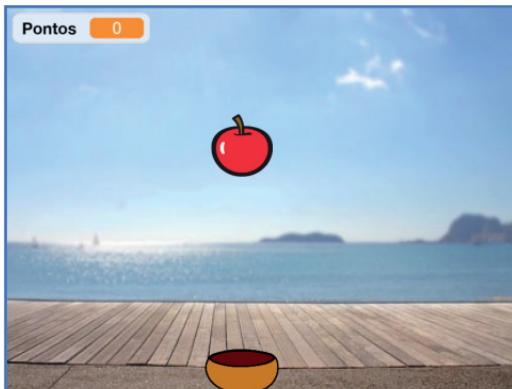
Em seguida, escolha um som
na Biblioteca de Sons.



Clique na guia Código
quando quiser
adicionar mais blocos.

Marque pontos

Marque um ponto toda vez
que coletar um objeto.



Marque pontos

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

Escolha Variáveis.

Clique no botão
Criar uma variável.



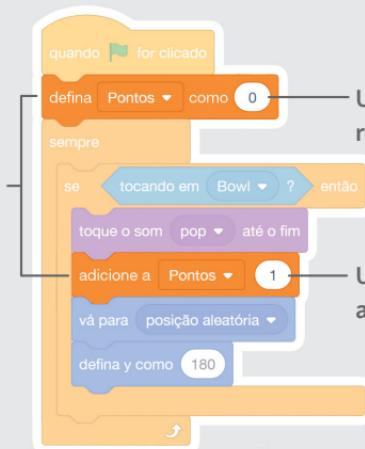
Chame essa
variável de **Pontos**
e clique em OK.

ADICIONE ESTES BLOCOS

Adicione dois novos blocos em seu código:



Escolha Pontos no
menu suspenso.



Use este bloco para
reiniciar a pontuação.

Use este bloco para
aumentar a pontuação.

TESTE

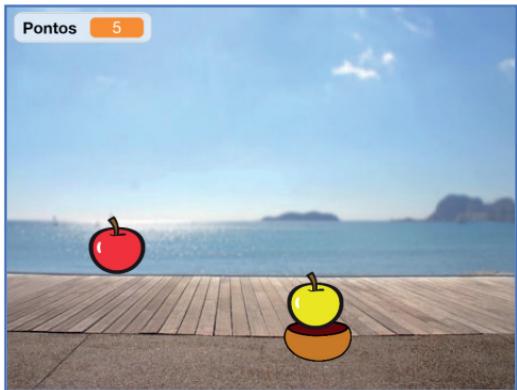
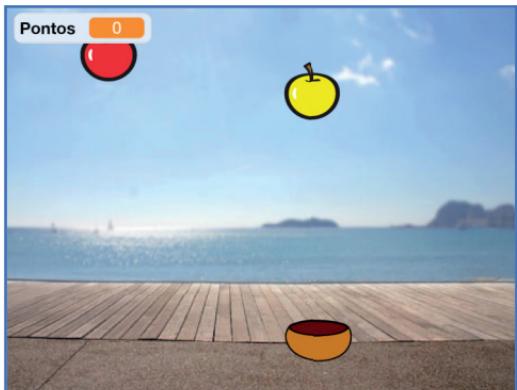
Clique na bandeira verde
para iniciar.



Depois, colete maçãs para
ganhar pontos!

Ganhe pontos extras

Ganhe pontos extras quando coletar um objeto especial.



Ganhe pontos extras

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

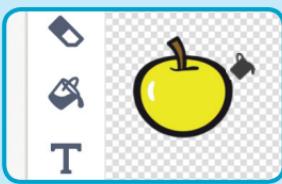
Para duplicar seu ator, clique com o botão direito do mouse (no Mac: ctrl+clique).



Escolha a opção **Duplicar**.



Clique na guia Fantasias.



Você pode usar as ferramentas de desenho para modificar o visual do seu ator.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Digite a pontuação obtida com a coleta do ator extra.

TESTE

Colete os atores extras para aumentar sua pontuação!

Exiba uma mensagem de vitória

Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer.



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Pintar

Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta **Texto** para escrever uma mensagem, como “Você venceu!”



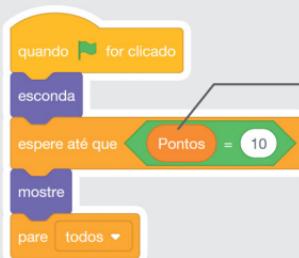
VOCÊ VENCEU!

Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o bloco **Pontos** da categoria Variáveis.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!