

Cartões

Jogo da Coleta



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

Cartões

Jogo da Coleta

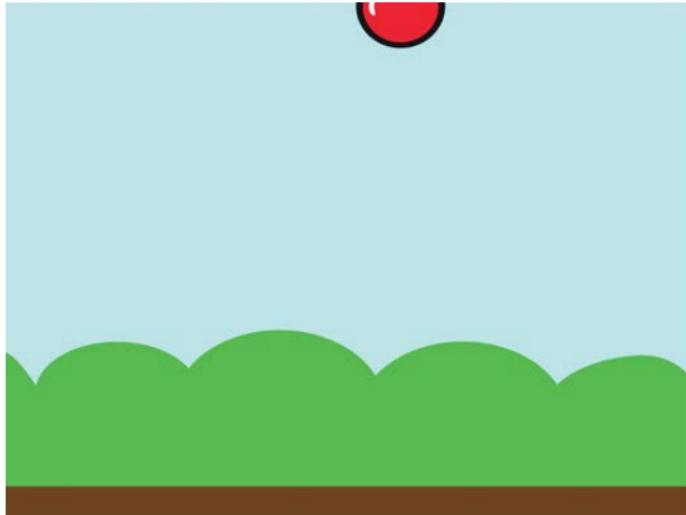
Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Vá para o topo
- 2 Faça cair
- 3 Mova o coletor
- 4 Colete!
- 5 Marque pontos
- 6 Pontos extras
- 7 Você ganhou!

Vá para o topo



Comece em um ponto aleatório no topo do palco.



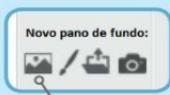
Vá para o topo

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

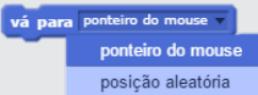
Escolha um pano de fundo.



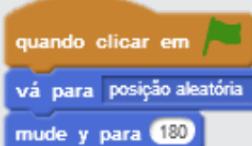
Escolha um ator, por exemplo, a maçã.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha posição aleatória no menu.



Digite 180 para ir para o topo do palco.

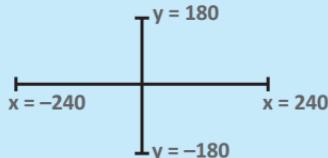
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

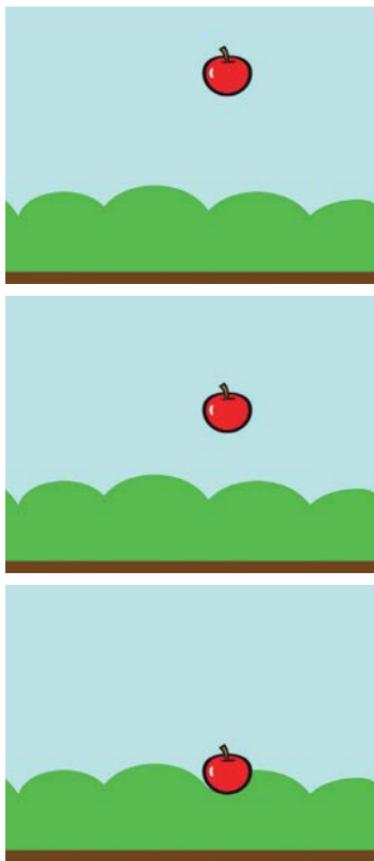
y é a posição do palco de cima para baixo.



Faça cair



Faça seu ator cair.



Faça cair

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE



Clique para selecionar a maçã.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite um número negativo para que ele caia.

Verifique se está — próximo da parte inferior do palco.

Mude y para 180 Volte para o topo do palco.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

DICA

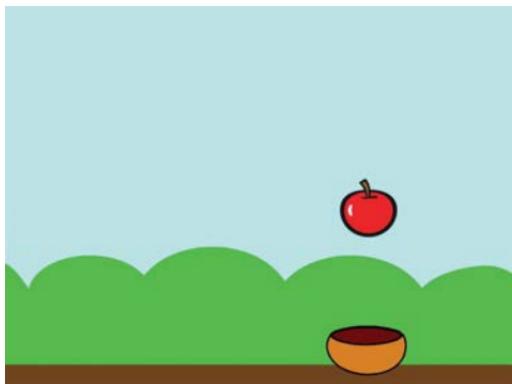
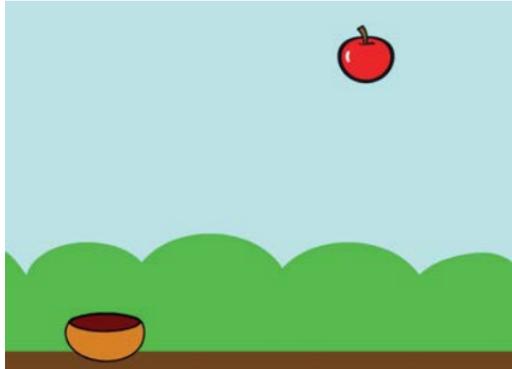
Use **mude y para 0** para mover para cima ou para baixo

Use **posição y** para definir a posição vertical do ator.

Mova o coletor



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



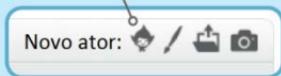
Mova o coletor

scratch.mit.edu/catch



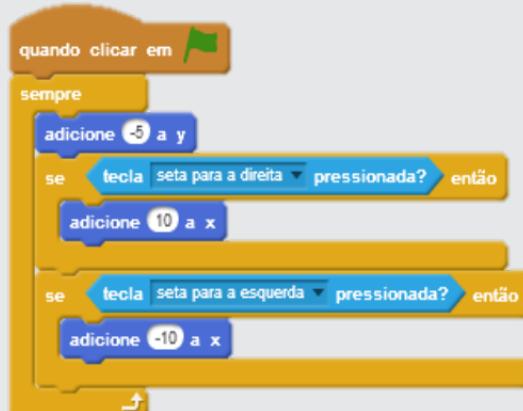
PREPARE-SE

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



Arraste o coletor para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

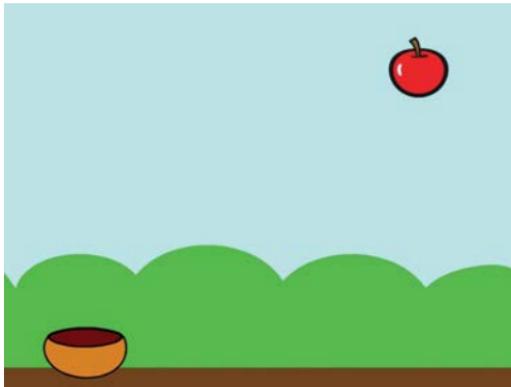


Pressione as setas do teclado para mover seu coletor.

Colete!



Colete o ator que está caindo.



Colete!

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

Clique para selecionar a maçã.



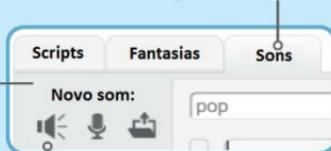
ADICIONE ESTE CÓDIGO



DICA

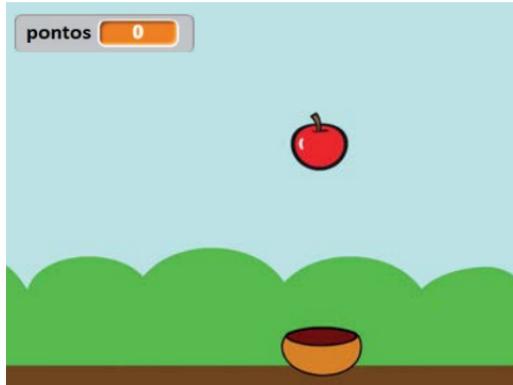
Se você quiser adicionar um som diferente, clique na guia Sons.

Depois, escolha um som da biblioteca de sons.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que
coletar um objeto.



Marque pontos

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

Escolha a opção
Variáveis.



Clique no botão Criar uma variável.



Digite “pontos” para o nome
da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Adicione dois novos blocos em seu script:



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

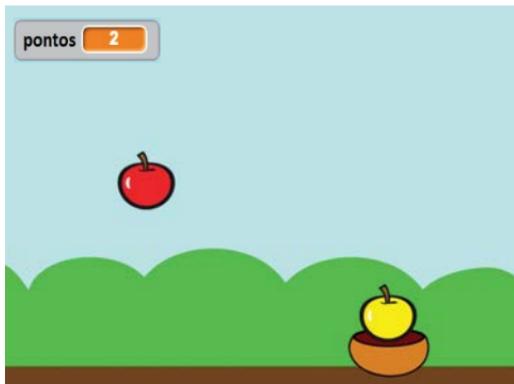
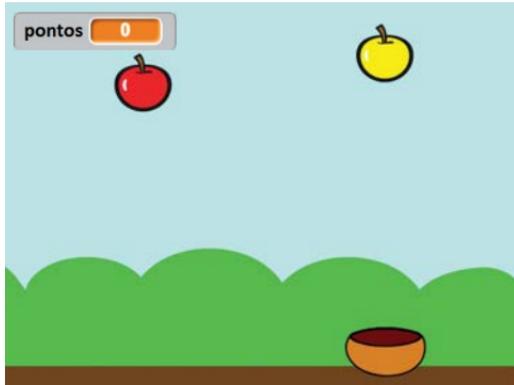
Use este bloco
para aumentar a pontuação.

TESTE

Colete maçãs para ganhar
pontos!

Pontos extras

Ganhe pontos extras quando coletar um objeto especial.



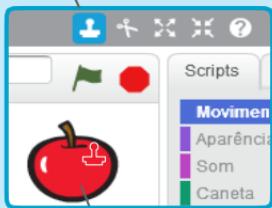
Pontos extras

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

Escolha a ferramenta de duplicação.



Clique para duplicar seu ator.

Clique na guia

Costumes



Você pode usar as ferramentas de desenho para fazer seu ator ficar diferente dos demais.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



```
quando clicar em bandeira
  mude [pontos] para [0]
  sempre
    se [tocando em :Bowl v?]
      então
        toque o som [pop v]
        adicione a [pontos] por [2]
        vá para [posição aleatória]
        mude [y] para [180]
```

Digite a pontuação obtida com a coleta do ator extra.

TESTE

Colete os atores extras para aumentar sua pontuação!

Você ganhou!

Quando você ganhar pontos
suficientes, exiba uma mensagem!



Você ganhou!

scratch.mit.edu/catch



PREPARE-SE

Clique no pincel para desenhar um novo ator.



Clique no botão Converter para vetorial.

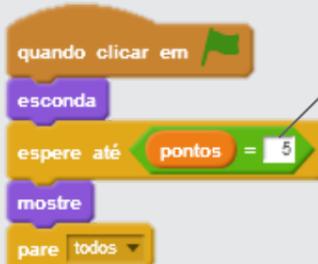
Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como "Você ganhou!"



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

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Insira o bloco pontos.

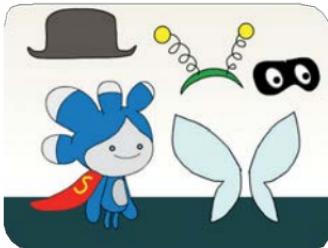
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

Cartões Jogo da moda



Vista um personagem com
vários modelos e estilos de
roupas.

Cartões Jogo da moda

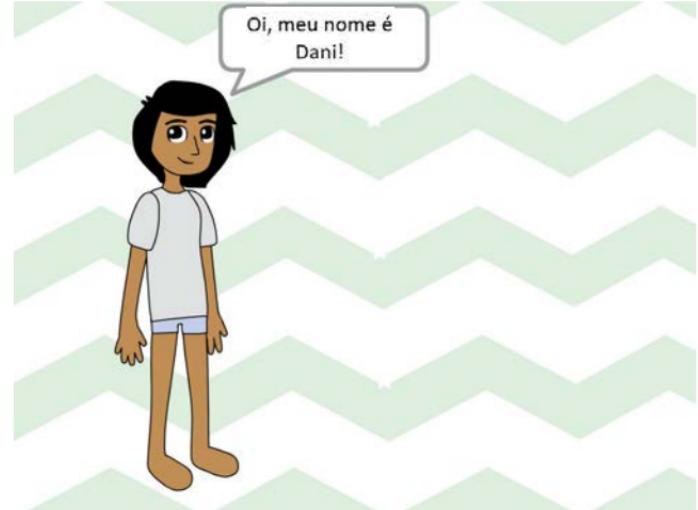
Comece pelo primeiro cartão, depois use os outros na ordem que desejar:

- Escolha um personagem
- Brinque com as cores
- Altere o estilo
- Mude o pano de fundo
- Exiba suas roupas
- Deslize
- Encaixe

Escolha um personagem



Escolha um personagem e
faça-o dizer alguma coisa.



Escolha um personagem

scratch.mit.edu/fashion



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.

Novo pano de fundo:



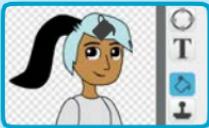
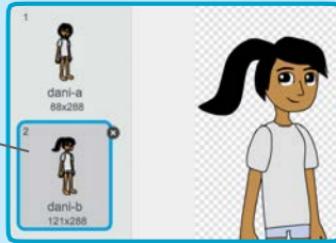
Escolha um personagem no tema Vestir-se.

Novo ator:



Clique na guia Fantasias.

Depois, selecione o visual que você quer usar.



Você pode usar o balde de tinta para alterar as cores!

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Defina a posição inicial.

Digite o que você quer que seu personagem diga.

TESTE

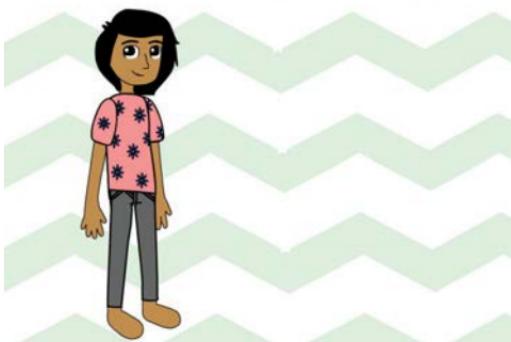
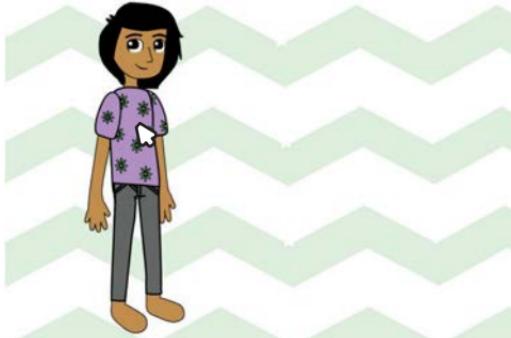
Clique na bandeira verde para iniciar.



Brinque com as cores



Clique para alterar a cor das roupas.



Brinque com as cores

scratch.mit.edu/fashion



PREPARE-SE

Escolha uma peça de roupa, por exemplo Shirt2.

Novo ator:



Arraste a roupa sobre o personagem.



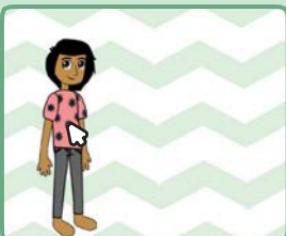
ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando este ator for clicado
adicone ao efeito cor ▾ 25

TESTE

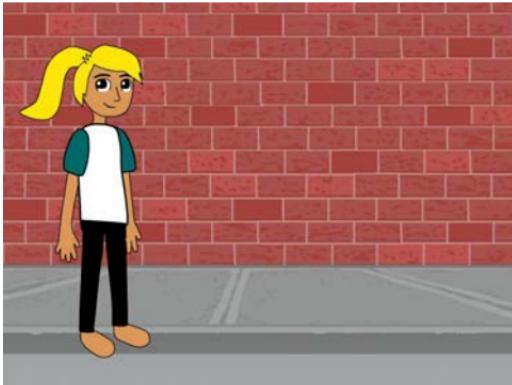
Clique na roupa para mudar a cor.



Altere o estilo



Pressione uma tecla para trocar
a fantasia.



Altere o estilo

scratch.mit.edu/fashion



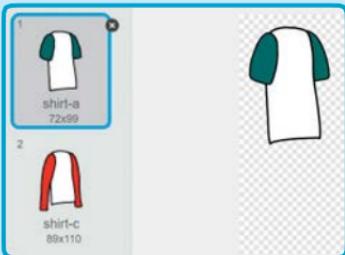
PREPARE-SE

Escolha uma peça de roupa, por exemplo Shirt.

Novo ator: /



Clique na guia Fantasias.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts

quando a tecla espaço for pressionada
próxima fantasia

Mude de fantasia.

quando clicar em

vá para a frente

Mantenha a camiseta na frente do personagem.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço para mudar o estilo.

Mude o pano de fundo

Clique em um botão para trocar o
pano de fundo.

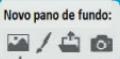


Mude o pano de fundo

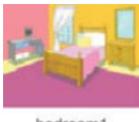
scratch.mit.edu/fashion



PREPARE-SE



Escolha dois panos de fundo.



bedroom1



clothing store

Escolha um ator para ser o botão, como Arrow1.



Arrow1



ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando este ator for clicado

mude para o pano de fundo

próximo pano de fundo ▾

Escolha o próximo pano de fundo no menu.

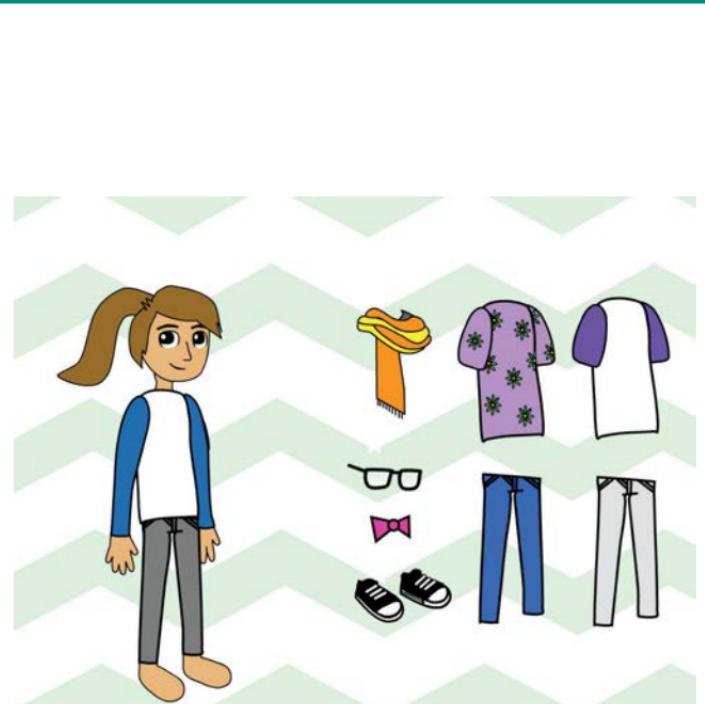
TESTE

Clique no botão para trocar o pano de fundo.



Exiba suas roupas

Coloque suas roupas na
posição inicial.



Exiba suas roupas

scratch.mit.edu/fashion



PREPARE-SE

Escolha algumas roupas e acessórios.

Novo ator: /

Organize-as ao lado do personagem.

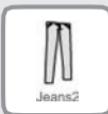


ADICIONE ESTE CÓDIGO

Determine a posição inicial de cada peça de roupa.
(Seus números podem ser diferentes.)



quando clicar em
vá para x: 170 y: 70
vá para a frente



quando clicar em
vá para x: 170 y: -20
vá para a frente

TESTE

Arraste as roupas sobre o personagem.

Clique na bandeira verde para reiniciar.



Deslize

Faça os acessórios deslizarem até o lugar certo.



Deslize

scratch.mit.edu/fashion



PREPARE-SE

Escolha uma peça de roupa ou acessório,
por exemplo Sunglasses1.

Novo ator: /



Sunglasses1

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Determine a posição
inicial.



Arraste os óculos sobre o
personagem e adicione o
bloco deslize.



Seus números podem ser
diferentes.

TESTE

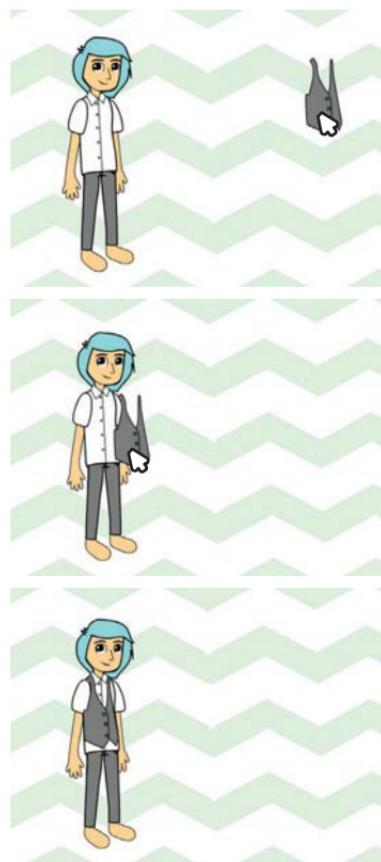
Clique na
bandeira verde
para reiniciar.



Clique nos óculos de sol para
fazê-los deslizarem até o
personagem.

Encaixe

Faça as roupas se encaixarem
no lugar.



Encaixe

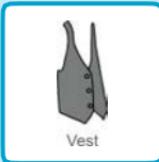
scratch.mit.edu/fashion



PREPARE-SE

Escolha uma peça de roupa ou acessório, por exemplo Vest.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste a roupa sobre o personagem e adicione este código.



Escolha um personagem.

Encaixe sobre o personagem.

Vá para a posição inicial.

TESTE

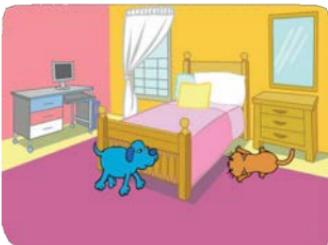
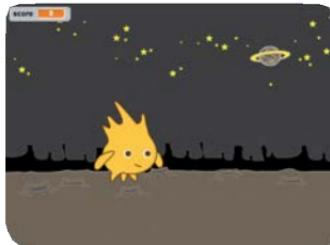
Clique na bandeira verde para iniciar.



Arraste a roupa sobre o personagem. Ela vai se encaixar no lugar!

Cartões

Esconde-esconde



Faça um jogo de esconde-esconde com personagens que aparecem e desaparecem.

Cartões Esconde-esconde

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Esconda
- 2 Clique e diga
- 3 Tempo surpresa
- 4 Aleatoriedade
- 5 Marque pontos
- 6 Esconderijo

Esconda

Faça um ator desaparecer e aparecer de novo.



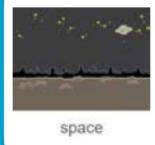
Esconda

scratch.mit.edu/hide



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Escolha um ator para se esconder.

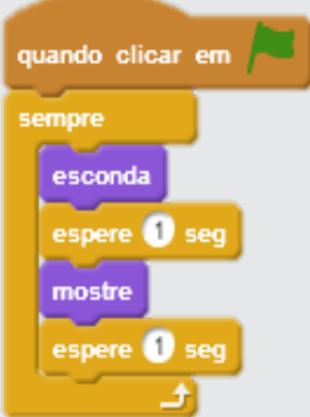


Gobo

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Gobo



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique e diga

Faça um ator falar quando você clicar nele.



Clique e diga

scratch.mit.edu/hide



PREPARE-SE

Clique para selecionar seu ator.



Clique na guia Sons



Escolha um som da biblioteca de sons.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Digite o que você quer que seu ator diga.

TESTE

Clique no seu ator.



Tempo surpresa

Faça o ator esperar um tempo aleatório para aparecer novamente.



Tempo surpresa

scratch.mit.edu/hide

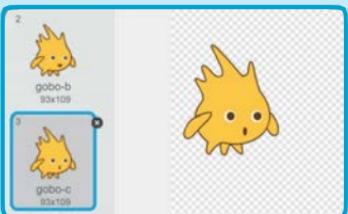


PREPARE-SE

Clique para selecionar seu ator.

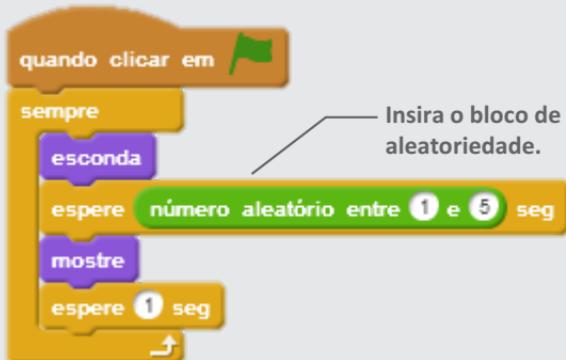


Clique na guia Fantasias e escolha a fantasia que quiser.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



DICA

Brinque com o tempo! Experimente digitar um intervalo diferente de números.

`espera número aleatório entre 0.5 e 1.5 seg`

Aleatoriedadé



Faça o ator aparecer em
lugares aleatórios no palco.



Aleatoriedade

scratch.mit.edu/hide

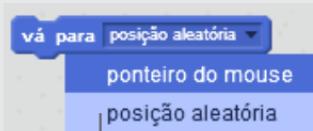


PREPARE-SE

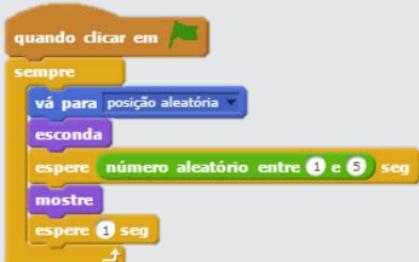
Clique para selecionar seu ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha uma posição aleatória no menu.



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos



Marque um ponto toda vez que você clicar em um ator.



Marque pontos

scratch.mit.edu/hide



PREPARE-SE

Escolha a opção
Variáveis



Clique no botão Criar uma
variável.



Digite “pontos” para o nome
da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Adicione este bloco.

DICA

Use este script para mudar a pontuação para 0
quando clicar na bandeira verde.



Esconderijo

Faça um personagem se esconder
atrás de alguma coisa.



Esconderijo

scratch.mit.edu/hide



PREPARE-SE

Escolha um novo ator para ser um esconderijo (por exemplo, rochas).

Novo ator:



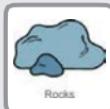
Rocks

Depois,
escolha um
ator para se
esconder.



Giga

ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando clicar em

vá para a frente

quando clicar em

sempre

vá para **Rocks** — Escolha o esconderijo

mova número aleatório entre -100 e 100 passos

esconda

espere número aleatório entre 1 e 5 seg

mostre

espere 1 seg

DICA

Clique na ferramenta de aumentar ou encolher, e clique no ator para alterar seu tamanho

Aumentar Encolher



Cartões

Vamos dançar!



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

Cartões

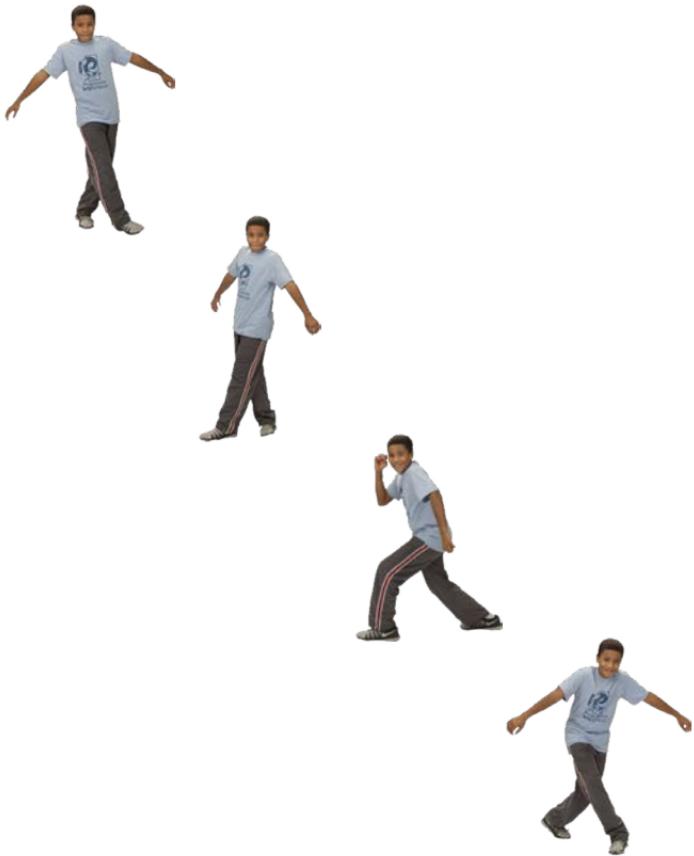
Vamos dançar!

Use estes cartões na ordem que preferir:

- Passos de dança
- Repetição
- Reproduza a música
- Revezamento
- Posição inicial
- Efeito de sombra
- Deixe um rastro
- Efeito de cores
- Movimentos
- Dança interativa

Passos de dança

Faça uma dança animada.



Vamos dançar!

1

SCRATCH

Passos de dança

scratch.mit.edu/dance



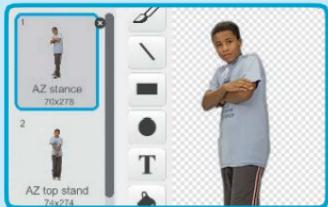
PREPARE-SE

Escolha um ator para dançar no tema Dança.

Novo ator:

AZ Hip-Hop

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



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



— Escolha um passo de dança.

Digite quanto tempo esperar.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Repetição



Repita uma série de passos de dança.



Vamos dançar!

Repetição

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

Escolha um ator para dançar no tema Dança.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO



— Escolha uma posição de dança.

— Digite quantas vezes quer repetir a dança.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Reproduza a música

Reproduza uma música e continue repetindo.



Vamos dançar!

3

SCRATCH

Reproduza a música

scratch.mit.edu/dance



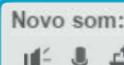
PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



party room

Clique na guia Sons



Escolha uma música em Músicas para repetição.

Ou faça o upload de uma música em MP3 ou outro formato.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Digite quantas vezes quer repetir.

DICA

Lembre-se de usar **toque o som** **até o fim**

(não **toque o som** **até o fim**) caso contrário a música será interrompida.

Revezamento

Coordene os dançarinos para que um comece
depois do outro.



Vamos dançar!

Revezamento

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

Escolha dois atores para dançar no tema Dança.

Novo ator:



AZ Hip-Hop



Anina Hip-Hop

ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando clicar em

mude para a fantasia AZ top L step ▾

espere 0.5 seg

mude para a fantasia AZ top R step ▾

espere 0.5 seg

mude para a fantasia AZ stance ▾

envie mensagem 1 ▾ a todos

Envie uma mensagem para todos.



quando receber mensagem 1 ▾

diga Minha vez! por 2 segundos

repita 4 vezes

próxima fantasia

espere 1 seg

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

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Posição inicial

Diga onde seus atores devem
começar.



Vamos dançar!

Posição inicial

scratch.mit.edu/dance



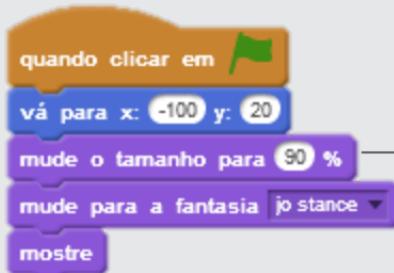
PREPARE-SE

Escolha um ator para começar.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Diga ao ator onde ele deve iniciar.

Defina o tamanho.

Escolha a fantasia inicial.

Certifique-se de que o ator esteja aparecendo (e não escondido).

DICA

Use **vá para x: [] y: []** para definir uma posição para o ator no palco.

Você pode encontrar uma posição x-y apontando com o cursor do mouse.



Efeito de sombra

Faça uma sombra que
segue a dança.



Vamos dançar!

Efeito de sombra

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

Escolha um ator para dançar no tema Dança.

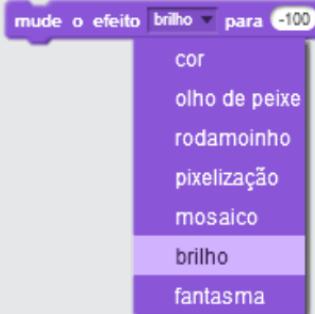
Novo ator:



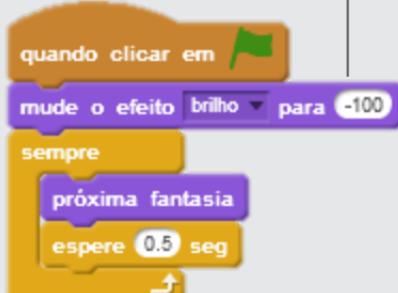
Jouvi Hip-Hop

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Escolha a opção brilho no menu.



Defina o brilho como -100.



Clique na bandeira verde para iniciar.

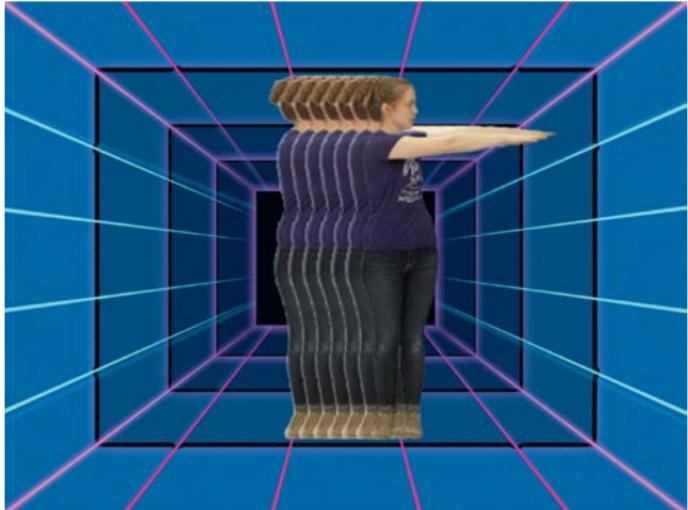


Clique no sinal de pare para parar.

TESTE

Deixe um rastro

Deixe um rastro conforme seu ator se move.



Vamos dançar!

Deixe um rastro

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

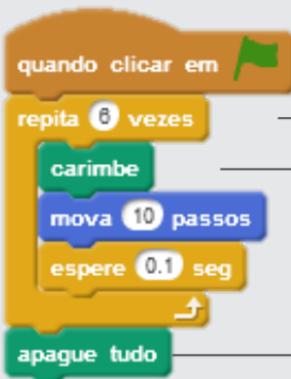
Escolha um ator para dançar no tema Dança.

Novo ator:



LB Hip-Hop

ADICIONE ESTE CÓDIGO



— Digite o número de repetições.

— Deixe um rastro da fantasia atual no palco.

— Limpe todos os rastros.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Efeito de cores

Faça o pano de fundo mudar de cor.



Vamos dançar!

Efeito de cores

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

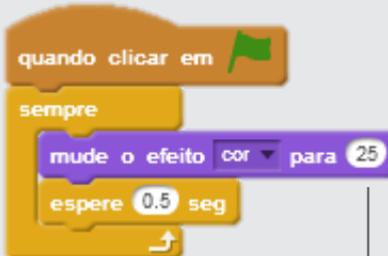


Escolha um pano de fundo.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Experimente números diferentes

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Movimentos

Mova o ator para cima e para baixo para animá-lo.



Vamos dançar!

Movimentos

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

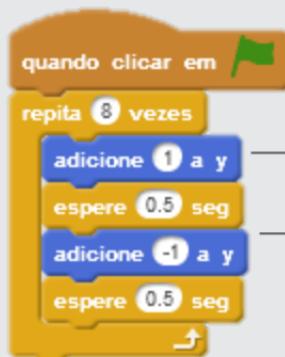
Escolha um ator para dançar no tema Dança.

Novo ator:



AZ Hip-Hop

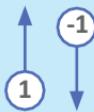
ADICIONE ESTE CÓDIGO



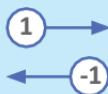
— Digite um número positivo para mover para cima.

— Digite um número negativo para mover para baixo

DICA



Para mover para cima ou para baixo, você pode usar



Para mover para a direita ou para a esquerda, você pode usar



Dança interativa

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



Vamos dançar!

10

SCRATCH

Dança interativa

scratch.mit.edu/dance



PREPARE-SE

Escolha um ator para dançar no tema Dança.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando a tecla seta para a esquerda for pressionada
mude para a fantasia jo pop left

quando a tecla seta para a direita for pressionada
mude para a fantasia jo pop right

quando a tecla seta para cima for pressionada
mude para a fantasia jo top stand

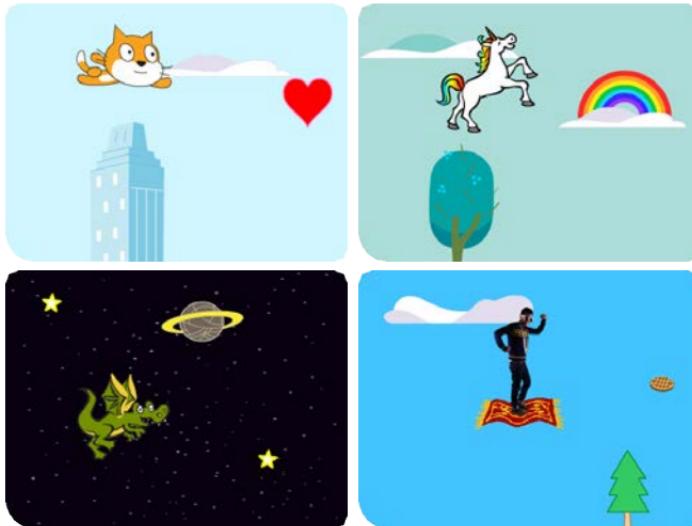
quando a tecla seta para baixo for pressionada
mude para a fantasia jo pop down

TESTE

Pressione as setas do teclado para fazer seu ator se mexer.

Cartões

Faça algo voar



Escolha qualquer ator e
faça-o voar!

Cartões

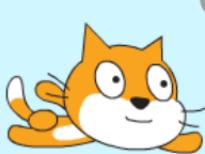
Faça algo voar

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Escolha um personagem
- 2 Comece a voar
- 3 Altere o cenário
- 4 Mova usando teclas
- 5 Nuvens flutuantes
- 6 Corações voadores
- 7 Marque pontos

Escolha um personagem

Escolha um personagem para voar.



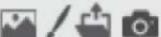
É hora de voar!

Escolha um personagem

scratch.mit.edu/fly

PREPARE-SE

Novo pano de fundo:



Escolha um pano de fundo.



Novo ator:

Escolha um ator no tema Voando



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite o que você quer que seu ator diga.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Comece a voar

Mova o cenário para parecer que o personagem está voando.



Comece a voar

scratch.mit.edu/fly

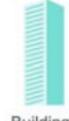


PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha a paisagem por onde o ator vai voar, por exemplo Buildings.



Buildings

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Buildings

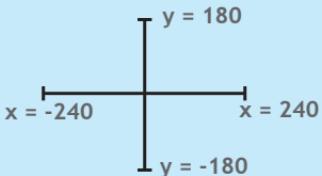


— Comece pela extremidade direita do palco.

— Digite um número negativo para mover o ator para a esquerda.

DICA

x é a posição do palco da esquerda para a direita.



Altere o cenário

Crie variações para o seu cenário.



Altere o cenário

scratch.mit.edu/fly



PREPARE-SE

Clique para selecionar o ator Buildings.

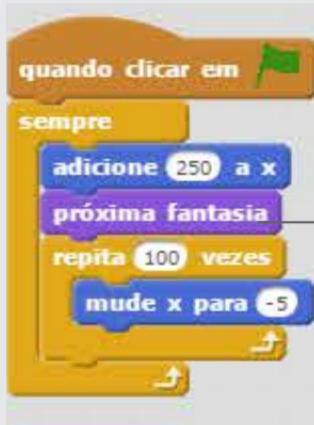


Depois, clique na guia Fantasias para ver fantasias diferentes.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Scripts



Adicione este bloco para alternar entre as fantasias.

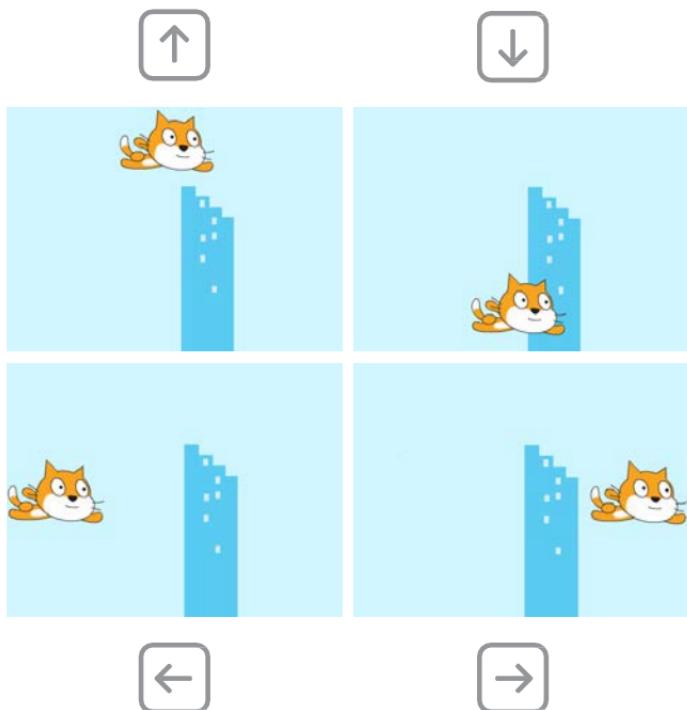
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Interatividade

Faça seu personagem se mover quando você pressionar uma tecla.



Interatividade

scratch.mit.edu/fly



PREPARE-SE

Clique para selecionar o ator que vai voar.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando a tecla seta para cima é pressionada
mude y para 10

quando a tecla seta para baixo é pressionada
mude y para -10

quando a tecla seta para a esquerda é pressionada
mude x para -10

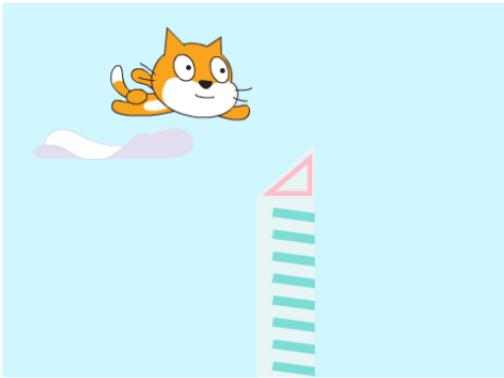
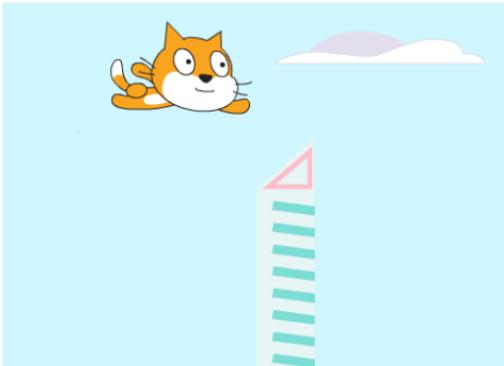
quando a tecla seta para a direita é pressionada
mude x para 10

TESTE

Pressione as setas do teclado para fazer seu ator se mexer.

Nuvens flutuantes

Faça nuvens flutuarem no céu!



Nuvens flutuantes

scratch.mit.edu/fly



PREPARE-SE

Novo ator:



Escolha as nuvens na biblioteca.



Clouds

ADICIONE ESTE CÓDIGO

adicone 10 a y
número aleatório entre 1 e 10

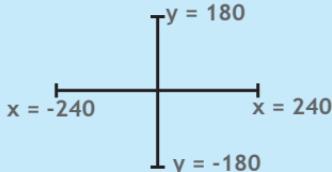
Arraste o bloco número aleatório dentro do bloco mude y para.

quando clicar em bandeira
sempre
adicone número aleatório entre 1 e 180 a y
adicone 250 a x
próxima fantasia
repita 50 vezes
mude x para -10

Digite 180 para manter as nuvens na metade superior.

DICA

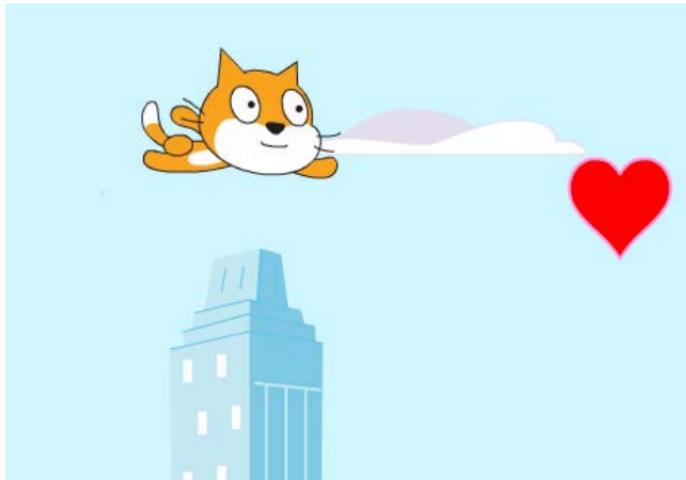
y é a posição do palco de cima para baixo.



Corações voadores



Adicione corações ou outros objetos flutuantes que deverão ser coletados.



Corações voadores

scratch.mit.edu/fly



PREPARE-SE

Novo ator:

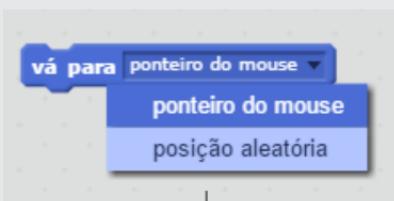


Escolha um ator, como Heart.



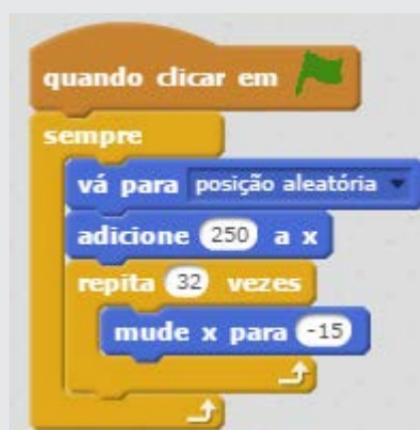
Heart

ADICIONE ESTE CÓDIGO



```
vá para ponteiro do mouse
ponteiro do mouse
 posição aleatória
```

Escolha uma posição aleatória no menu.



```
quando clicar em bandeira
sempre
vá para posição aleatória
adicione (250) a x
repita (32) vezes
mude x para (-15)
```

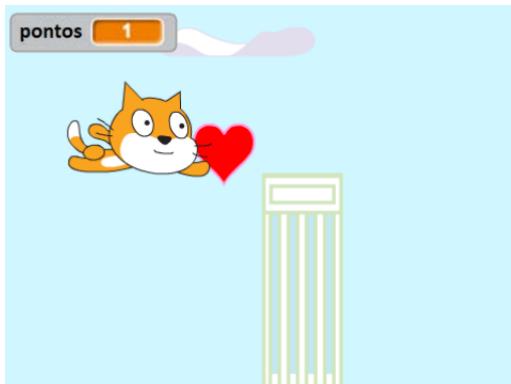
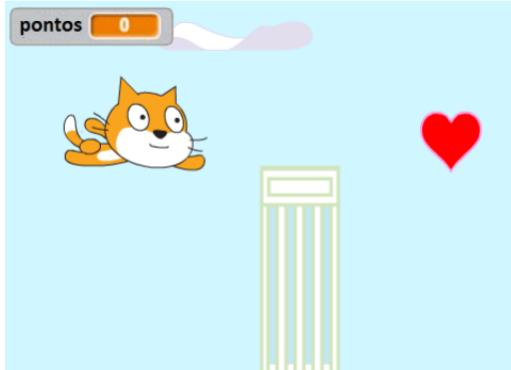
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você tocar em um coração ou outro objeto.



Marque pontos

scratch.mit.edu/fly



PREPARE-SE

Escolha a opção Variáveis.



Clique no botão Criar uma variável.



Digite "pontos" como nome da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Selecione o ator que vai voar.



Zere os pontos no começo do jogo.

Escolha Heart no menu.

Marque um ponto.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões Criar Música



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

Cartões

Criar Música

Use estes cartões na ordem que preferir:

- Toque o tambor
- Crie um ritmo
- Anime o tambor
- Crie uma melodia
- Toque um acorde
- Música surpresa
- Sons de beatbox
- Gravar som
- Tocar uma música

Toque o tambor

Pressione uma tecla para fazer o som do tambor.



Toque o tambor

scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE



Escolha um pano de fundo.



Escolha um tambor no tema Música.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



— Selecione o som que você quer no menu.

TESTE

Pressione a tecla espaço para começar.

Crie um ritmo

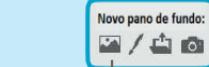
Toque uma sequência de sons de tambor.



Crie um ritmo

scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE



Escolha um pano de fundo.



Escolha um tambor no tema Música.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



TESTE

Pressione a tecla espaço para começar.

Anime o tambor

Mude as fantasias para criar uma animação.



Anime o tambor

scratch.mit.edu/music

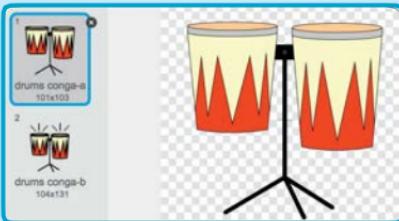
PREPARE-SE

Escolha um tambor no tema Música.

Novo ator:  /  



Clique na guia Fantasias para ver as fantasias.



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

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia  Scripts 



TESTE

Pressione a tecla da seta para a esquerda para começar.

Crie uma melodia

Toque uma série de notas.



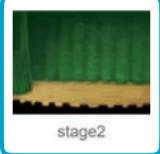
Crie uma melodia

scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE



Escolha um pano de fundo.



Escolha um instrumento no tema Música.



Saxophone

ADICIONE ESTE CÓDIGO

```
quando a tecla seta para cima for pressionada
  toque o som C2 sax
  espere 0.25 seg
  toque o som G sax
  espere 0.25 seg
  toque o som E sax
```

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

Escolha sons diferentes.

TESTE

Pressione a tecla de seta para cima para começar.

Toque um acorde

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



Toque um acorde

scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE

Novo pano de fundo:



Escolha um pano de fundo.



spotlight-stage2

Escolha um instrumento no tema Música.

Novo ator:



Trumpet

ADICIONE ESTE CÓDIGO



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

Escolha sons diferentes.

DICA

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

Use **toque o som C2 trumpet até o fim** para tocar um som após o outro.

Música surpresa

Toque um som aleatório da lista de sons.



Música surpresa

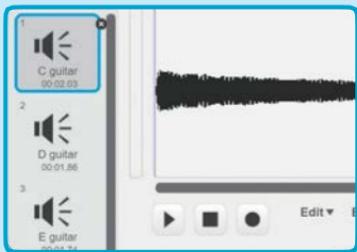
scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE

Escolha um instrumento no tema Música.



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



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Escolha seta para a direita.

Insira o bloco de aleatoriedade.

Digite o número de sons no seu instrumento.

TESTE

Pressione a tecla de seta para a direita para começar.

Sons de beatbox

Toque uma série de sons vocais.



Sons de beatbox

scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE

Escolha o microfone.

Novo ator:



Microphone

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



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts

quando a tecla b for pressionada

repita (4) vezes

 toque o som bass beatbox

 espere 0.25 seg

 toque o som número aleatório entre 1 e 10

 espere 0.25 seg

Escolha b (ou outra tecla)

Insira o bloco de aleatoriedade

TESTE

Pressione a tecla B para começar.

Gravar som

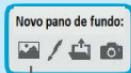
Crie seus próprios sons para reproduzir.



Gravar som

scratch.mit.edu/music

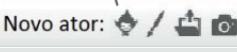
PREPARE-SE



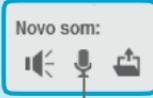
Escolha um pano de fundo.



Escolha o ator que preferir.



Clique na guia Sons



Clique neste ícone. (Você precisará de um microfone.)



Clique para gravar um som curto, como "boing" ou "bop".

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts

```
when green flag clicked
  [repeat (4)
    [if key c pressed then
      play sound [gravação 1 v]
    end
  end]
```

Escolha c (ou outra tecla).

TESTE

Pressione a tecla C para começar.

Tocar uma música

Use repetição de música como música de fundo.



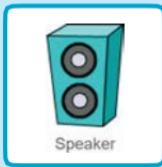
Tocar uma música

scratch.mit.edu/music

PREPARE-SE

Escolha um ator, por exemplo Speaker.

Novo ator:  /  



Clique na guia Sons.

Novo som:



Selecione um som da categoria Músicas para repetição.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



DICA

Lembre-se de usar

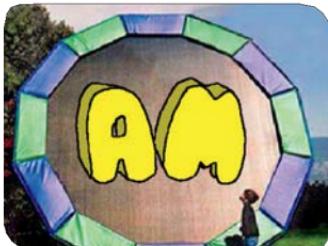
 toque o som C2 trumpet até o fim

(não  toque o som)

ou a música será interrompida.

Cartões

Anime seu nome



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

Cartões

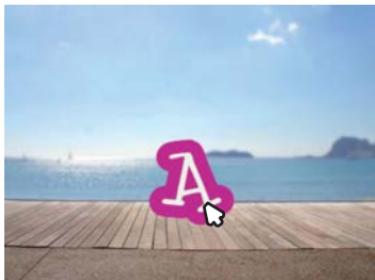
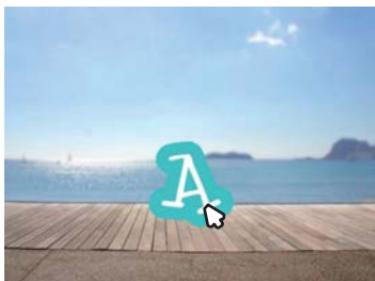
Anime seu nome

Use estes cartões na ordem que preferir:

- Clique colorido
- Gire
- Reproduza um som
- Letra dançante
- Altere o tamanho
- Pressione uma tecla
- Deslize

Clique colorido

Faça uma letra mudar de cor quando você clicar nela.

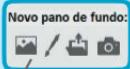


Clique colorido

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE



Escolha um pano de fundo.



Escolha uma letra na categoria Letras.



quando este ator for clicado

mude o efeito cor para 25

Experimente números diferentes.

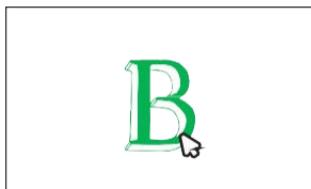
TESTE

Clique na sua letra.



Gire

Faça uma letra girar quando você clicar nela.



Gire

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE

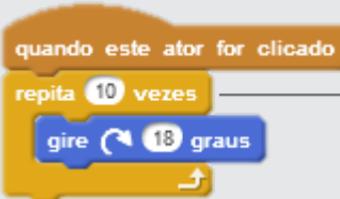
Escolha uma letra na categoria Letras.

Novo ator:



B-Story

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente
números
diferentes.

TESTE

Clique na sua letra.



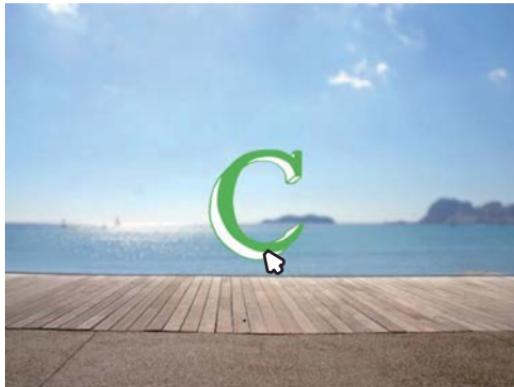
DICA

Clique neste bloco para redefinir a direção do ator.

aponte para a direção 90° graus

Reproduza um som

Clique na letra para
reproduzir um som.



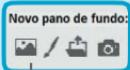
Reproduza um som

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Escolha uma letra na categoria Letras.



Clique na guia Sons.

Novo som:



Escolha um som.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



TESTE

Clique na sua letra.

Letra dançante

Faça uma letra se mover
conforme o ritmo.



Letra dançante

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Escolha uma letra na categoria Letras.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

mova 10 passos

Digite um número positivo para mover o ator para a frente.

toque o tambor 1 por 0.25 batidas

mova -10 passos

Digite um número negativo para mover o ator para trás.

toque o tambor 1 por 0.25 batidas

DICA

Você pode escolher qualquer tambor do menu.

toque o tambor 1 por 0.25 batidas

(1) Caixa

(2) Burbo

(3) Batida na borda

Altere o tamanho

Faça uma letra aumentar de tamanho e depois diminuir.

A large, stylized orange letter 'E' with a black outline and a small white mouse cursor icon at the bottom right corner of its bounding box.A medium-sized orange letter 'E' with a black outline and a small white mouse cursor icon at the bottom right corner of its bounding box.A small orange letter 'E' with a black outline and a small white mouse cursor icon at the bottom right corner of its bounding box.A medium-sized orange letter 'E' with a black outline and a small white mouse cursor icon at the bottom right corner of its bounding box.

Altere o tamanho

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE

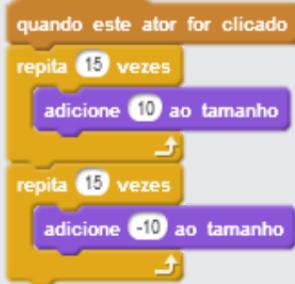
Escolha uma letra na categoria Letras.

Novo ator:



E-block

ADICIONE ESTE CÓDIGO



— Digite um número positivo para aumentar o tamanho.

— Digite um número negativo 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 alterar sua letra.



Pressione uma tecla

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Escolha uma letra na categoria Letras.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

```
quando a tecla espaço for pressionada
    gire (90 graus
    adicione ao efeito cor 25
```

Experimente números diferentes.

TESTE

Pressione a tecla espaço.

DICA

Você pode escolher outra tecla no menu. E então pressione essa tecla!

espaço

seta para cima

seta para baixo

seta para a direita

seta para a esquerda

qualquer

Deslize



Faça uma letra deslizar suavemente
pelo palco.



Deslize

scratch.mit.edu/name



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Escolha uma letra na categoria Letras.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

```
quando este ator for clicado
  deslize por 1 seg até x: 10 y: 100
  deslize por 1 seg até x: 127 y: -75
  deslize por 1 seg até x: 10 y: 100
```

Experimente números diferentes.

TESTE

Clique na sua letra para começar.

DICA

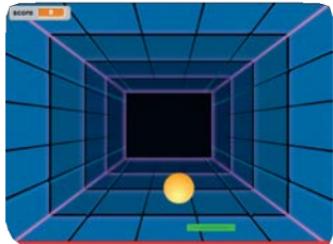
Arraste seu ator para o local e depois adicione um bloco deslize em seu script.



Quando você arrasta um ator, sua posição x-y é atualizada na paleta Blocos.

Cartões

Jogo Pong



Crie uma versão do jogo da bola saltitante com efeitos sonoros, pontos, e outros efeitos.

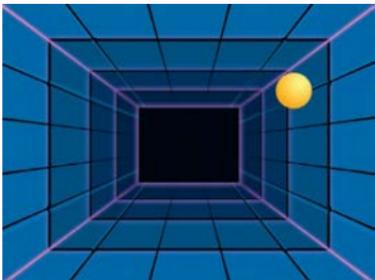
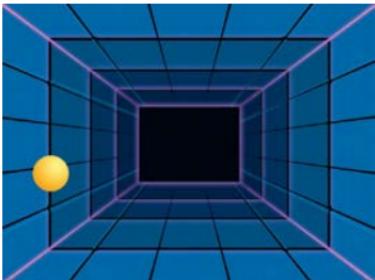
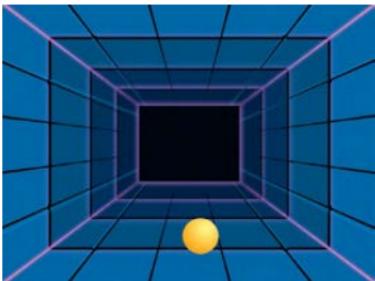
Cartões Jogo Pong

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Crie movimento**
- 2 Mova a raquete**
- 3 Quicando na raquete**
- 4 Fim de jogo**
- 5 Marque pontos**
- 6 Ganhe o jogo**

Crie movimento

Faça a bola se mover pelo palco.

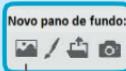


Crie movimento

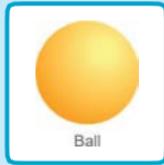
scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

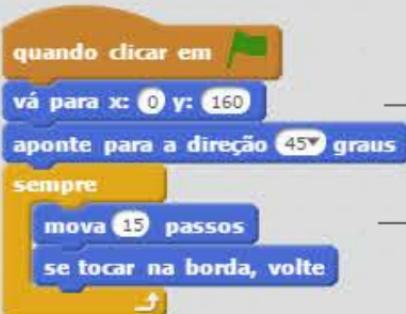
Escolha um pano de fundo.



Escolha uma bola.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Defina a posição inicial.

Digite a direção inicial.

Use um número maior para se mover mais rapidamente.

TESTE

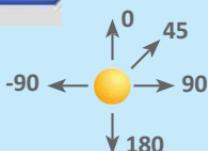
Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

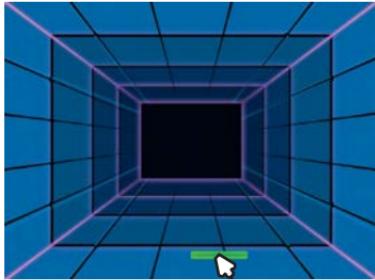
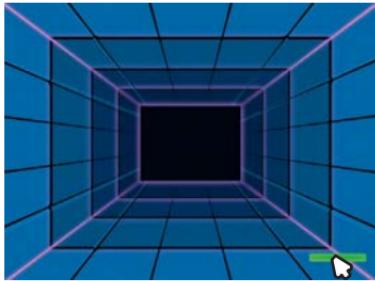
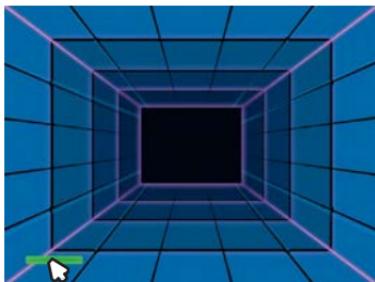
aponte para a direção 45° graus

determina a direção da bola.



Mová a raquete

Controle a raquete movendo
o mouse.



Mova a raquete

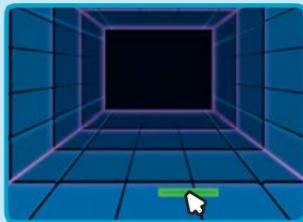
scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

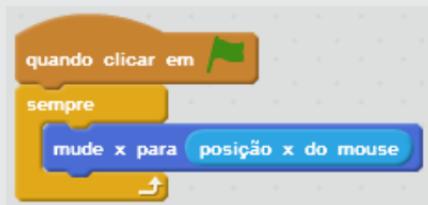
Escolha uma raquete.



Arraste a raquete para a parte inferior do palco.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Coloque o bloco "posição x do mouse" no bloco "mude x para"

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Mova o cursor do mouse para mover a raquete.

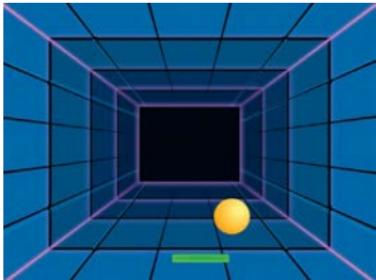
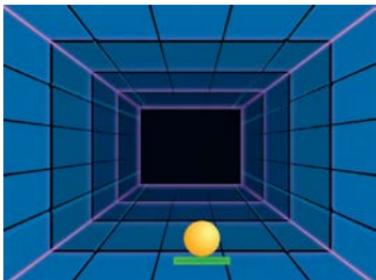
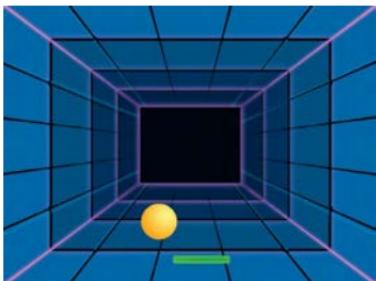
DICA

`posição x do mouse`

altera conforme você move o cursor pelo palco.

Quicando na raquete

Faça a bola quicar na raquete.



Quicando na raquete

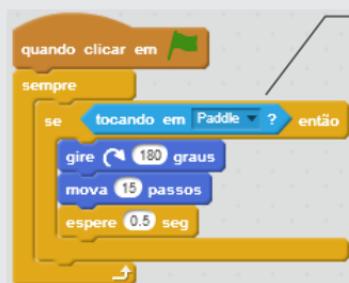
scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

Clique para selecionar a bola.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a raquete no menu.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

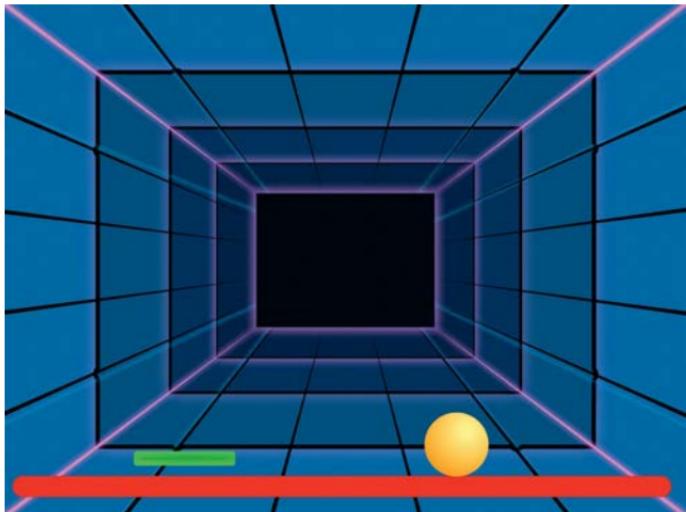
Adicione um bloco número aleatório para a bola quicar em direções diferentes.

gire (número aleatório entre 170 e 190) graus

Digite números próximos a 180.

Fim de jogo

Termine o jogo se a bola tocar a linha.



Fim de jogo

scratch.mit.edu/pong



PREPARE-SE

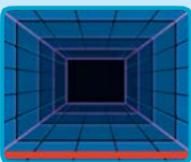
Clique para selecionar o palco.



Depois, clique na guia Panos de fundo.



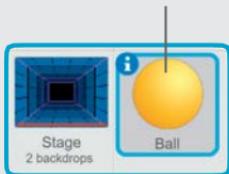
Escolha a ferramenta Linha e, depois, a cor vermelha.



Desenhe uma linha ao longo do palco. (Para fazer uma linha reta, segure a tecla Shift enquanto desenha.)

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique para selecionar a bola.



Clique na guia Scripts



Para escolher a cor, clique no quadrado e depois clique na cor vermelha.

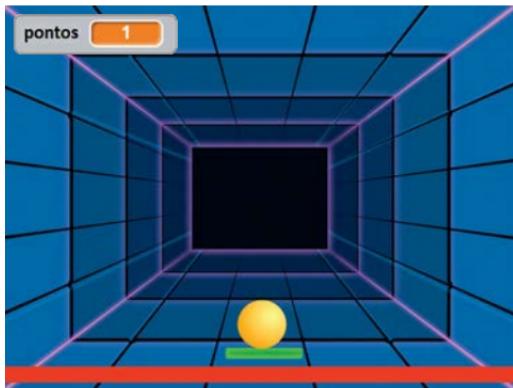
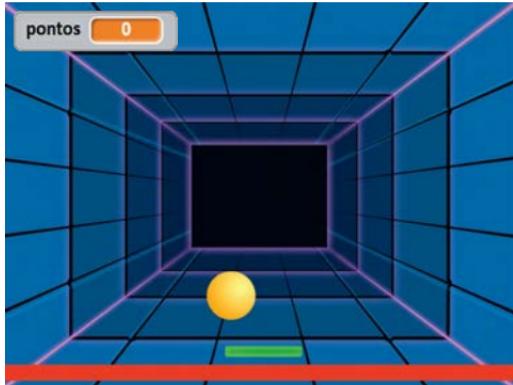
TESTE

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/pong

PREPARE-SE

Escolha a opção Variáveis.

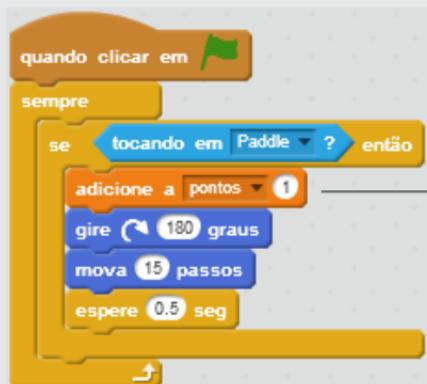
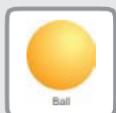


Clique no botão Criar uma variável.



Digite “pontos” para o nome da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Adicione este bloco.

DICA

Use um bloco mude pontos para 0 para reiniciar a pontuação ao clicar na bandeira verde.



Ganhe o jogo

Quando você ganhar pontos suficientes, exiba uma mensagem!



Ganhe o jogo

scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

Clique no pincel para desenhar um novo ator.



Modo Bitmap

Converter para vetorial

Clique no botão
Converter para
vetorial.

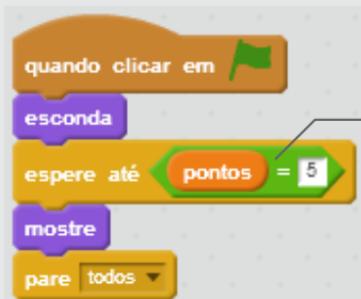
Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como "Você ganhou!"



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

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Insira o bloco pontos.

TESTE

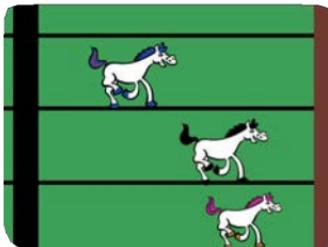
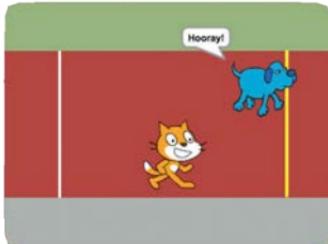
Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

Cartões

Corrida olímpica



Crie um jogo em que os personagens disputam corrida.

Cartões

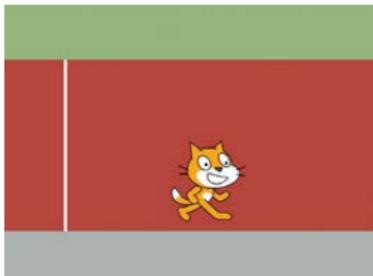
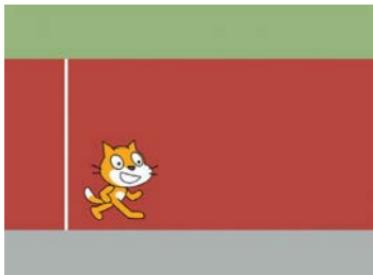
Corrida olímpica

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Inicie a corrida**
- 2 Em suas marcas**
- 3 Linha de chegada**
- 4 Escolha um competidor**
- 5 Adicione um som**
- 6 Anime a corrida**
- 7 Competição**

Inicie a corrida

Faça seu ator se mover em uma pista de corrida.

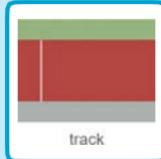


Inicie a corrida

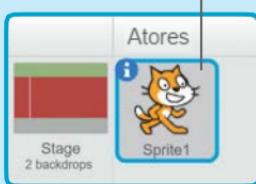
scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Clique para selecionar o gato.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



Experimente números diferentes para alterar a velocidade.

TESTE

Pressione a tecla espaço para mover seu ator.

Em suas marcas

Escolha um ponto de partida para seu ator.

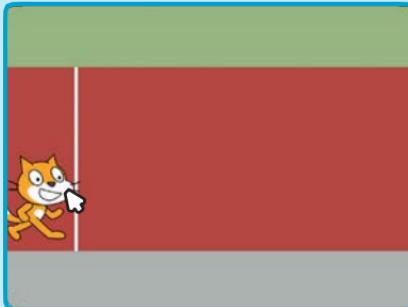


Em suas marcas

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



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

TESTE

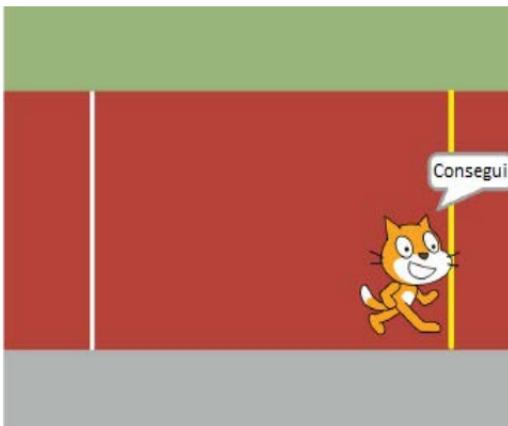
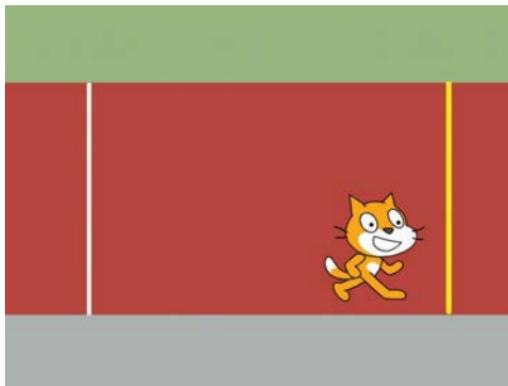
Pressione a tecla espaço para mover seu ator.

Clique na bandeira verde para reiniciar.



Linha de chegada

Faça seu ator fazer alguma
coisa ao cruzar a linha de



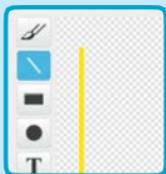
Linha de chegada

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Novo ator:



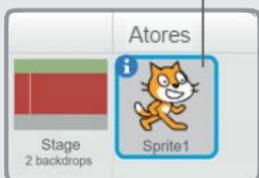
Escolha a ferramenta Linha e desenhe uma linha.

Para fazer uma linha reta, segure a tecla Shift enquanto desenha.

Arraste a linha (Sprite2) para onde quiser no palco.



Clique para selecionar o gato.



Clique na guia

Scripts

```
quando a tecla espaço for pressionada
  mova (5) passos
  se tocando em Sprite2 então
    diga "Consegui!" por (2) segundos
```

Escolha o ator Sprite2.

Adicione estes blocos.

Clique na bandeira verde para iniciar.

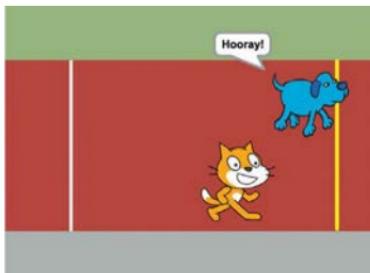
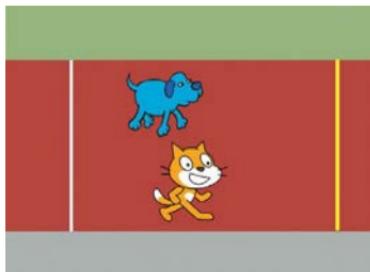
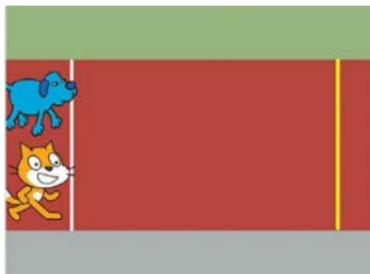


TESTE

Continue pressionando a tecla espaço até cruzar a linha de chegada!

Escolha um competidor

Coloque mais um ator na corrida.



Escolha um competidor

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Escolha um ator para ser o segundo competidor.

Novo ator:



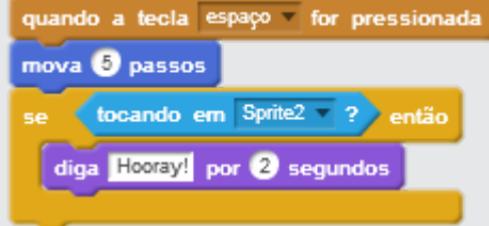
Dog2

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o ponto de partida desejado.



Escolha a tecla espaço, ou outra tecla.



TESTE

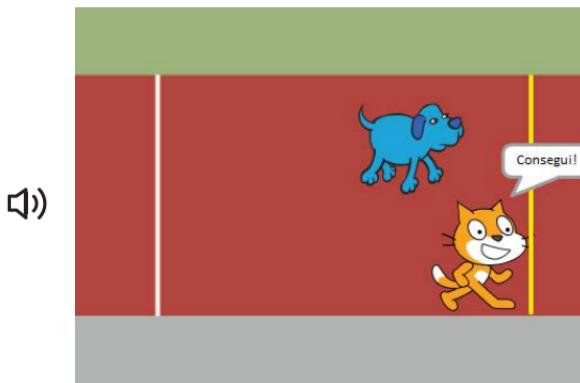
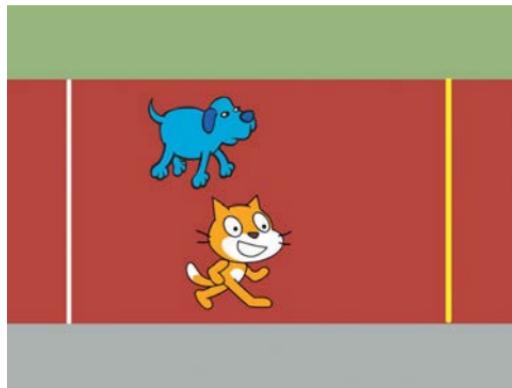
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço e a seta para a direita para que seus atores corram.

Adicione um som

Reproduza um som quando você ganhar a corrida.

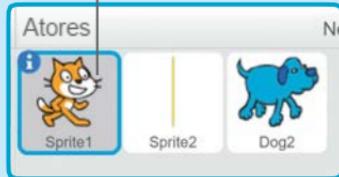


Adicione um som

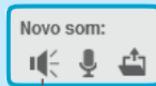
scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Clique para selecionar o gato.



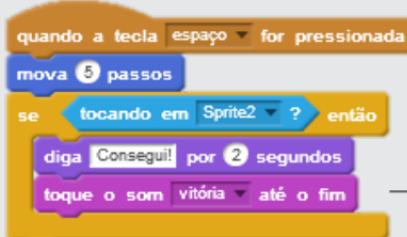
Clique na guia Sons.



Depois, escolha um som da biblioteca de sons, como vitória.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



— Adicione este bloco para reproduzir o som.

TESTE

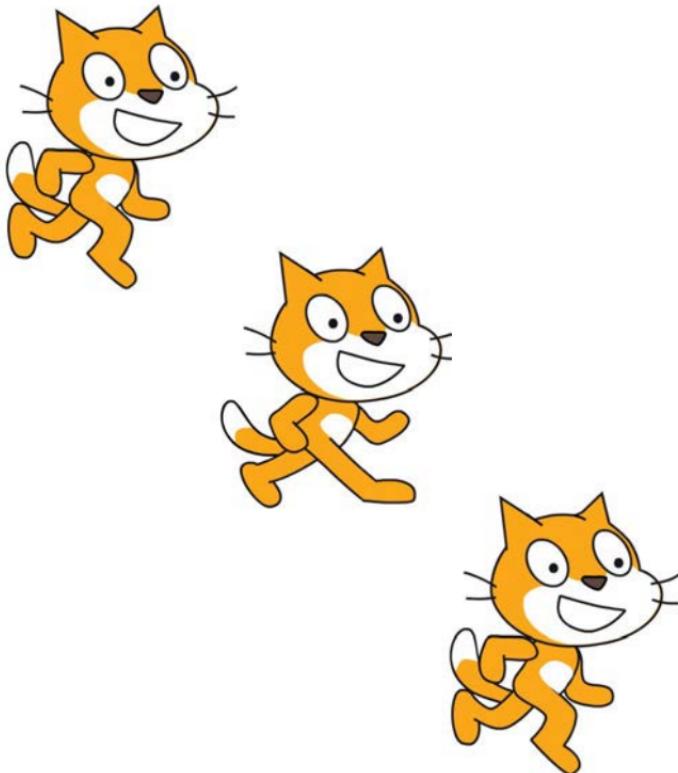
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço até cruzar a linha de chegada!

Anime a corrida

Mude de fantasia para parecer que seu ator
está mesmo correndo.

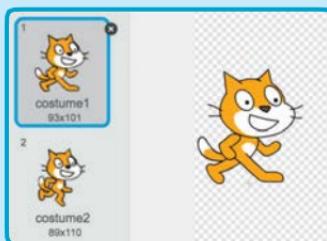


Anime a corrida

scratch.mit.edu/racegame

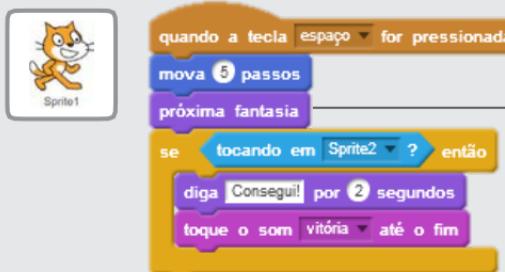
PREPARE-SE

Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



TESTE

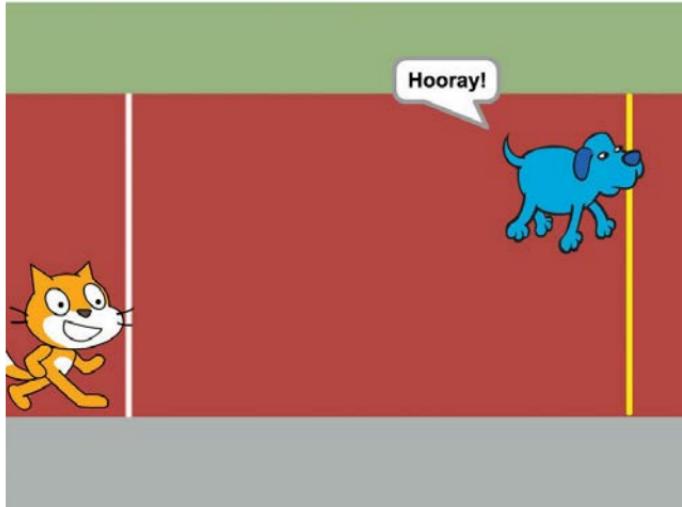
Pressione a tecla espaço.

DICA

Você pode animar qualquer ator que tenha mais de uma fantasia.

Competição

Aposte corrida com um ator que se move automaticamente.

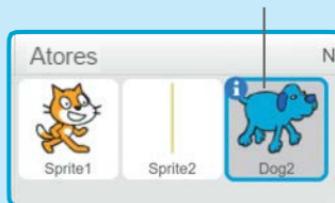


Competição

scratch.mit.edu/racegame

PREPARE-SE

Escolha o ator que vai se mover automaticamente.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Digite um número pequeno de segundos para se mover mais rápido.



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla espaço para mover o outro ator.

Cartões

Crie uma história



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

Cartões

Crie uma história

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

- Inicie uma história
- Mostre um personagem
- Adicione um diálogo
- Altere o cenário
- Deslize
- Aparição em cena
- Interatividade
- Adicione sua voz
- Adicione um botão

Inicie uma história

Escolha um cenário e apresente um personagem.



Inicie uma história

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.



Escolha um personagem.



Abby

ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando clicar em

mude para o pano de fundo **pathway**

diga **O que temos nesse jardim?** por **2** segundos

Digite o que você quer que seu personagem diga.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Mostre um personagem



Faça um novo personagem aparecer no cenário.



»



Mostre um personagem

scratch.mit.edu/story

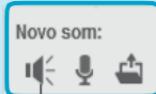


PREPARE-SE

Escolha um personagem.



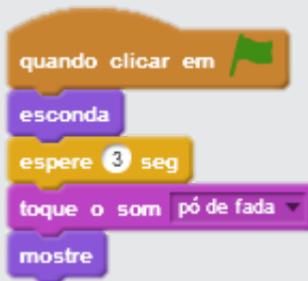
Clique na guia Sons.



Depois escolha um som, por exemplo pó de fada.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



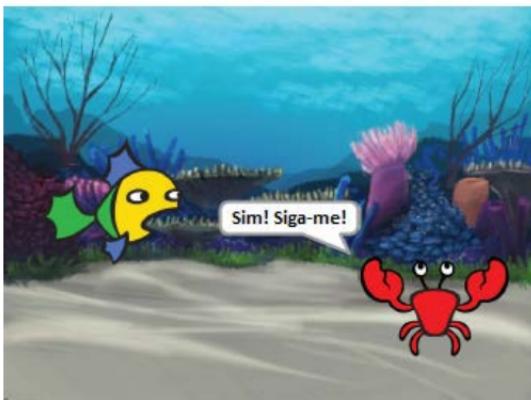
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Adicione um diálogo

Faça com que seus personagens conversem entre si.



Adicione um diálogo

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE

Escolha dois personagens.

Novo ator:



Fish2



Crab

ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando clicar em

diga Você viu a Pérola? por 2 segundos

diga Não consigo encontrá-la. por 2 segundos

envie mensagem 1 a todos

Envie uma mensagem para todos.



quando receber mensagem 1

diga Sim! Siga-me! por 2 segundos

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

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

envie mensagem 1 a todos
mensagem 1
nova mensagem...

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

Altere o cenário

Altere o pano de fundo e
faça algo acontecer.

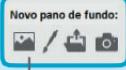


Altere o cenário

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE



Escolha dois panos de fundo.



winter



desert

Escolha um personagem.



Tera

ADICIONE ESTE CÓDIGO



```
quando clicar em bandeira
mude para o pano de fundo winter
diga Nossa! Está tão frio aqui! por 2 segundos
diga Sinto falta do sol, por 2 segundos
espere 1 seg
mude para o pano de fundo desert
```

Digite o que você quer que seu personagem diga.

Faça algo acontecer quando trocar o pano de fundo.

```
quando o pano de fundo mudar para desert
diga Ahh! Melhorou! por 2 segundos
```

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Deslize

Faça um personagem deslizar pela tela.



Deslize

scratch.mit.edu/story

PREPARE-SE



Escolha um pano de fundo.



Escolha um personagem.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando clicar em

aponte para a direção 120° graus

vá para x: -190 y: 80

deslize por 1 seq até x: -20 y: -170

aponte para a direção 90° graus

Defina um ponto de partida.

Deslize para outro ponto.

DICA

**Arraste seu ator para o local onde quer que ele fique, depois adicione um bloco
vá para ou deslize em seu script.**



Quando você arrasta um ator, sua posição x - y é atualizada na paleta Blocos.

Aparição em cena

Altere o pano de fundo e
faça um personagem aparecer.

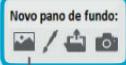


Aparição em cena

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE



Escolha dois panos de fundo.



bedroom2



winter

Escolha um personagem.



Bear1

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na miniatura do palco.



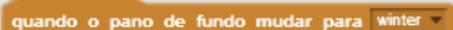
[espere 5 seg]

[mude para o pano de fundo winter]

Altere para esta cena.



Esconda-o no início.



[mostre]

[diga Olá! por 2 segundos]

Faça-o aparecer nesta cena.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Interatividade

Clique em um ator para que ele faça algo.



¶)



¶)

Interatividade

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE

Escolha um ator.

Novo ator:



Gift

Clique na guia Sons.

Novo som:

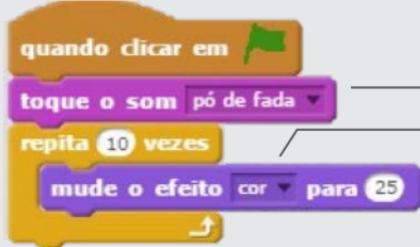


Escolha um som da
biblioteca de sons.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



Escolha um som.

Você pode escolher
efeitos diferentes no
menu.

TESTE

Clique no seu ator para começar.

DICA



Para limpar o efeito, clique no
sinal de pare.

Adicione sua voz



Grave sua própria voz para fazer seu personagem falar.



Adicione sua voz

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE

Escolha um personagem.

Novo ator:



Devin

Clique na guia Sons.

Novo som:

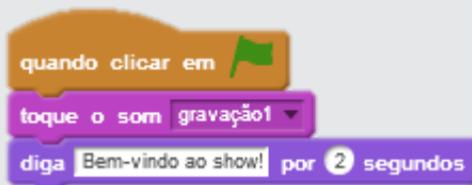
Clique neste ícone. (Você precisará de um microfone.)



Clique para gravar sua voz.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Adicione um botão

Adicione um botão que altera o cenário.

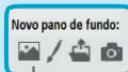


Adicione um botão

scratch.mit.edu/story



PREPARE-SE



Escolha dois panos de fundo.



atom playground



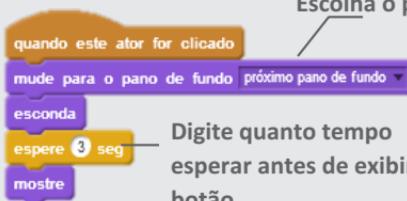
basketball-court1-a

Escolha um ator para ser o botão, como Arrow1.

Novo ator: /



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha o próximo pano de fundo no menu.

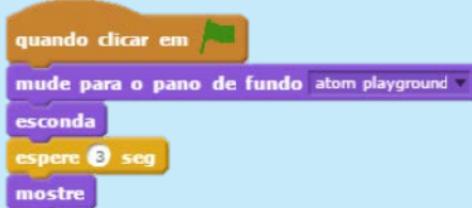
Digite quanto tempo esperar antes de exibir o botão.

TESTE

Clique no botão para começar.

DICA

Adicione este script para definir a primeira cena. Em seguida, clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões Animal de estimação virtual



Crie um animal de estimação
virtual interativo que come,
bebe e brinca.

Cartões Animal de estimação virtual

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Apresentação
- 2 Anime seu animal
- 3 Hora de comer
- 4 Hora de beber
- 5 O que ele vai dizer?
- 6 Hora de brincar
- 7 Está com fome?

Apresentação

Escolha um animal de estimação e
faça-o dizer olá.



Apresentação

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.

Novo pano de fundo:



garden rock

Escolha um animal de estimação.

Novo ator:



Monkey2

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



Defina sua posição.
(Seus números
podem ser
diferentes.)

Digite o que ele vai falar.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Anime seu animal

Dê vida ao seu animal
de estimação.



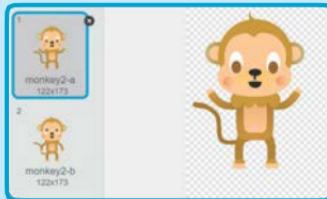
Anime seu animal

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu animal de estimação.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



TESTE

Clique no seu animal de estimação para iniciar.

Hora de comer

Clique na comida para alimentar seu animal.



Hora de comer

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE



Clique na guia Sons.

Novo som:



Escolha um som da biblioteca de sons, como chomp.

Escolha um ator para representar a comida.

Novo ator: /



ADICIONE ESTE CÓDIGO



envie mensagem 1 a todos
mensagem 1
nova mensagem...

Selecione uma nova mensagem e chame-a de “comida”.

quando este ator for clicado
vá para a frente
vá para x: -190 y: -120
envie comida a todos

Envie a mensagem para todos.

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



quando receber comida
deslize por 1 seg até x: -190 y: -100
toque o som chomp
espere 0,5 seg
deslize por 1 seg até x: -80 y: 80

Deslize na direção da comida.

Deslize de volta.

TESTE

Clique na comida para iniciar.

Hora de beber

Faça seu animal de estimação
beber um pouco d'água.



Hora de beber

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha um ator para representar a bebida, por exemplo copo d'água.

Novo ator:  /  



ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando este ator for clicado

vá para a frente

vá para x: -80 y: -120

envie bebida a todos

espere 1 seg

mude para a fantasia glass water-b

toque o som water drop

espere 1 seg

mude para a fantasia glass water-a

Envie uma nova mensagem para todos.

Altere a imagem para o copo vazio.

Altere a imagem para o copo cheio.

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



quando receber bebida

deslize por 1 seg até x: -80 y: -100

espere 1 seg

deslize por 1 seg até x: -60 y: 100

Deslize na direção da bebida.

Deslize de volta.

TESTE

Clique na bebida para iniciar.

O que ele vai dizer?

Deixe seu animal de estimação
escolher o que dizer.



O que ele vai dizer?

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha a opção Variáveis.

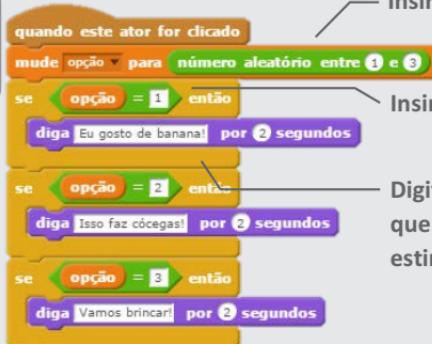


Clique no botão Criar uma variável.



Digite “opção” para o nome da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco de aleatoriedade.

Insira o bloco opção.

Digite o que você quer que seu animal de estimação diga.

TESTE

Clique no seu ator para ver o que ele diz.

Hora de brincar

Faça seu animal de estimação pular
em um trampolim.



Hora de brincar

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha o trampolim.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO



—— Digite um número positivo para ir para cima.

—— Digite um número negativo para voltar para baixo.

TESTE

Clique no trampolim.

Está com fome?

Monitore a fome do seu animal de estimação.



Está com fome?

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE



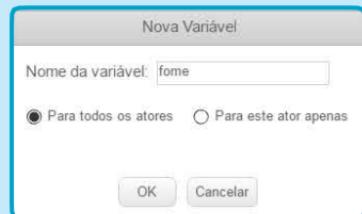
Monkey2.

Primeiro, adicione a comida usando o cartão Hora de comer.
Depois, clique para selecionar seu animal de estimação.

Escolha a
opção
Variáveis.



Clique no botão Criar uma
variável.



Digite "fome" como nome
da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Zere o nível de fome.

Aumente o nível de fome.



Digite um número negativo
para deixar seu animal de
estimação com menos fome.

TESTE

Clique na
bandeira verde
para iniciar.



Depois,
clique na
comida.

