DESAFIOS SCRATCH 3.0



Que figura será executado o

desenhada quando é seguinte programa?



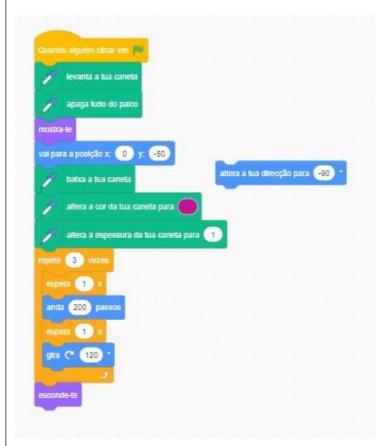






Que figura será desenhada quando é executado o seguinte programa?

3





Que figura será desenhada quando é executado o seguinte programa?

4

```
Quando alguem clicar em 📔
       levanta a tua caneta
       apaga tudo do palco
mostra-te
vai para a posição x: 30 y: -100
altera a tua direcção para -90
       baixa a tua caneta
       altera a cor da tua caneta para (
       altera a espessura da tua caneta para 1
      5 vezes
  anda 150
esconde-te
```



Qual é a finalidade da seguinte programação?

Como fazer um questionário?

5

```
when I receive Mensagem 1 and wall

when I receive Mensagem 3 artif wall

when I receive Mensagem 4 artif wall

when I receive Mensagem 5 artif wall

when I receive Mensagem 6 artif wall

when I receive Mensagem 7 artif wall

when I receive Mensagem 7 artif wall
```

6 Perguntar pelo nome

```
Pergunta Qual é o teu nome? e espera pela resposta

diz a junção de Olà, com a resposta durante 2 s
```



Quiz sobre capitais europeias.

7 Quiz



Fazer um quiz semelhante com operações (adição, subtração, multiplicação)

Desafio extra: se acertar na resposta ganha dois pontos e se errar perde um ponto. (pistas: criar uma variável pontos)



Jogo da adição

8 Jogo

```
Cuando aquelmisticar em 16 per per a experia pela resposta durante 2 s de C desaño de Matembica vai come par detro de 3 segundos durante 1 s de C desaño de Matembica vai come par detro de 3 segundos durante 1 s de C desaño de Matembica vai come par detro de 3 segundos durante 1 s de C desaño de Matembica vai come par detro de 1 segundos durante 2 s de Ganhas um ponto se acostrates na resposta, durante 2 s de Ganhas um ponto se entrares na resposta, durante 2 s de Perdes um pontos se entrares na resposta, durante 2 s de Perdes um pontos se portans a para 1 durante 2 s de Perdes um pontos se entrares na resposta, durante 2 s de Perdes um pontos se entrares na resposta, durante 2 s de Perdes um pontos se portans na resposta, durante 2 s de Perdes um pontos se portans pontos se portans na resposta, durante 2 s de Perdes um pontos se entres na resposta, durante 2 s de perdes na pontos se portans pontos se portans na resposta, durante 2 s de perdes na pontos se portans na resposta de pontos se entre 1 e 10 detera numeno2 su pontos de Capal é o resultado da operação de com a junção de minerol com a junção de com pontos! durante 5 s de citado da pontos com pontos! durante 5 s de citado a junção de Capal é o resultado da pontos com pontos! durante 5 s
```



O que é que o gato diz com a seguinte programação?



Qual é o número secreto?

9

```
Quando alguém clicar em

diz o arredondamento de 48 / 9 durante 3 s

diz o resto de 48 a dividir por 9 durante 3 s

pâra tudo •
```

10

```
Altera Número secreto - para um valor ao acaso entre 1 e 10

pergunta Qual è o teu nome? e espera pela resposta

diz a junção de Olà, com a resposta durante 2 s

diz Vamos fazer um jogo? Descobre o número de 1 a 10. durante 3 s

repete para sempre

pergunta Qual è o número secreto? e espera pela resposta

se Número secreto > a resposta entilo

diz O teu número emalor, durante 2 s

se Número secreto - a resposta entilo

diz O teu número e malor, durante 2 s

se Número secreto - a resposta entilo

diz O teu número e menor, durante 2 s

se Número secreto - a resposta entilo

diz O teu número e menor, durante 2 s

se Número secreto - a resposta entilo

diz Tenta novamente, durante 1 s
```

Solução







Qual é a finalidade da seguinte programação? Descobrir o valor do perímetro de um retângulo a partir dos valores introduzidos.



11

```
Cauando ulquiem clicar em pergunta Sabendo que a área do quadrado A é 49 cm 2, qual é a medida do seu lado? e espera pela resposta se 7 = (a resposta) então diz Correcto durante 2 s diz a junção de a junção de Amedida do seu lado com a junção de é com 7 cm com senão diz Errado durante 2 s diz Para calcular a área do quadrado multiplica-se o comprimento da base pela altura, durante 2 s
```

```
Quando alguém dicar em 📕
altera comprimento v para 0
altera largura • para 0
altera perimetro + para 0
pergunta (Escreve o comprimento do retângulo sem escrever a unidade de medida) e espera pela resposta
pergunta Escreve a largura do retángulo sem escrever a unidade de medida e espera pela resposta
altera perimetro • para comprimento X 2 + largura X 2
pergunta Qual o perimetro? e espera pela resposta
ne a resposta - comprimento x 2 + largura x 2
diz Certo durante 2 6
 pensa Pensa melhor,... durante 2 s
 Multiplica o comprimento por dois e a largura também por dois e adiciona os dois valores obtidos. ) durante (5) s
pergunta Qual è o perimetro? e espera pela resposta
 a resposta - comprimento x 2 + largura x 2
diz Certo durante 2 s
 diz Tens de éstudar mais... durante 2 s
```

```
Comprimedo (2)

Barpura (3)
```