

SCRATCH

Code Clube Votuporanga



Apresentação

Olá! meu nome é Taco.

Hoje iremos construir um jogo chamado: Braquiossauro faminto.

Lembrando que você é livre para usar personagens, cenários, cores e músicas diferentes dos utilizadas durante a criação do jogo.



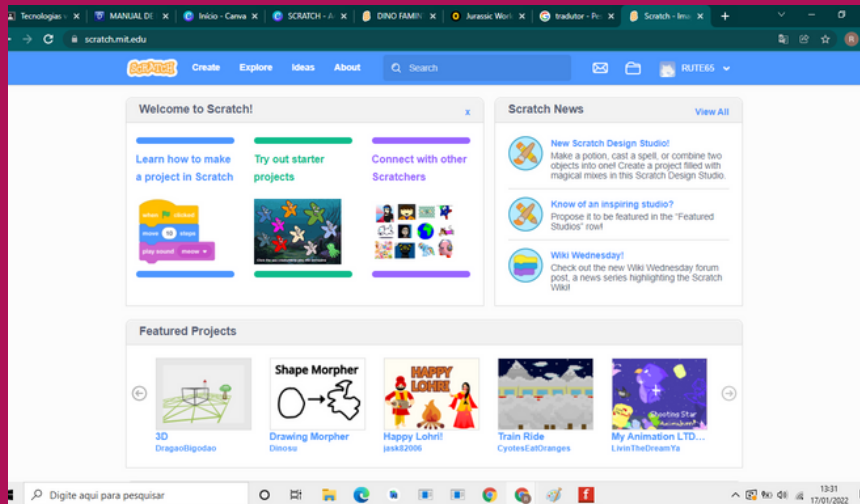
Introdução

Aprenda a criar um controlador de videogame sem fio usando micro:bit e Scratch, e ajude a alimentar os dinossauros com tacos.



Programando

Figura 1: Página inicial Scratch



Fonte: Os autores, 2023

Acesse o seguinte link:

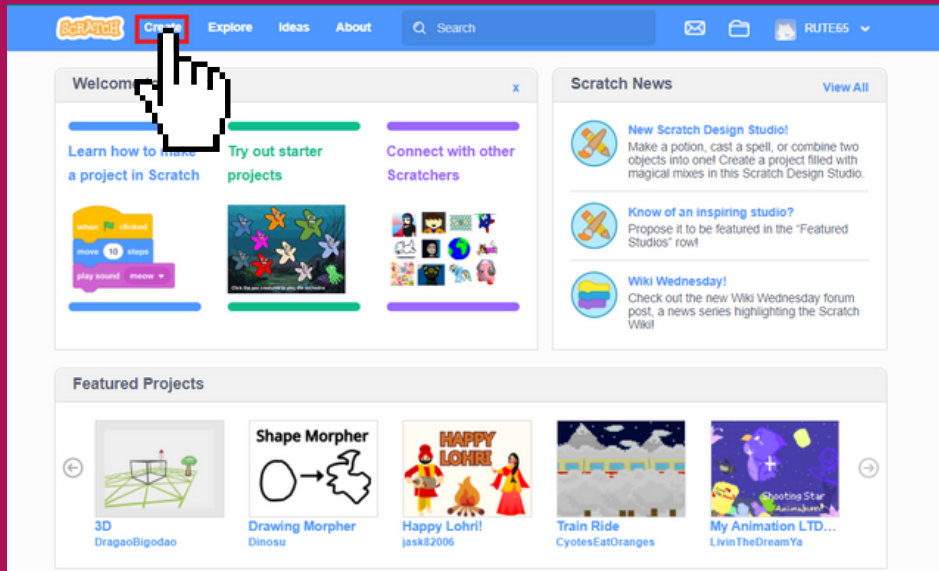
<https://scratch.mit.edu/>.

Para ser direcionado para página como ilustra a figura 1.



Programando

Figura 2: Criando o jogo



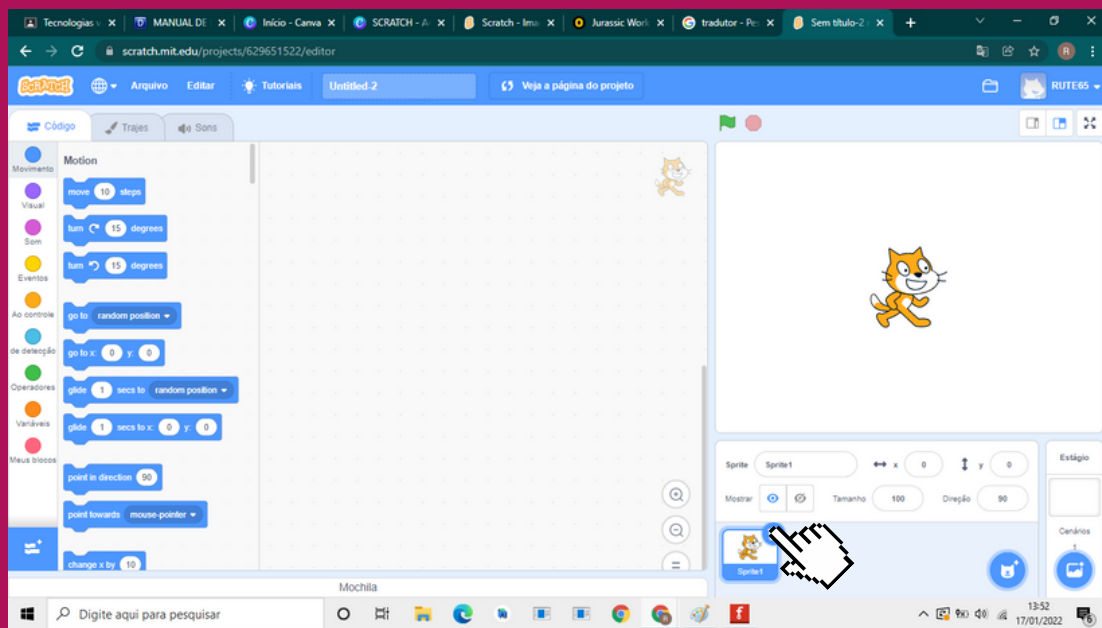
Fonte: Os autores, 2023

Clique em "Create", como ilustra a figura 2, para criar o seu jogo.



Programando

Figura 3: página inicial para criação do jogo



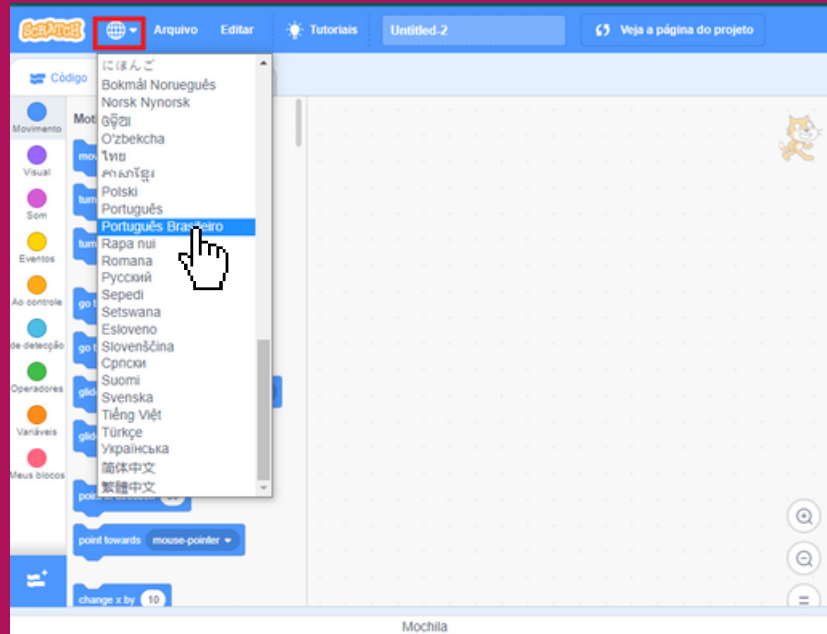
Fonte: Os autores, 2023

Observa-se que já temos uma personagem adicionada, como ilustra a figura 3. Com o botão esquerdo do mouse, apague o personagem que aparece.



Programando

Figura 4: Idioma



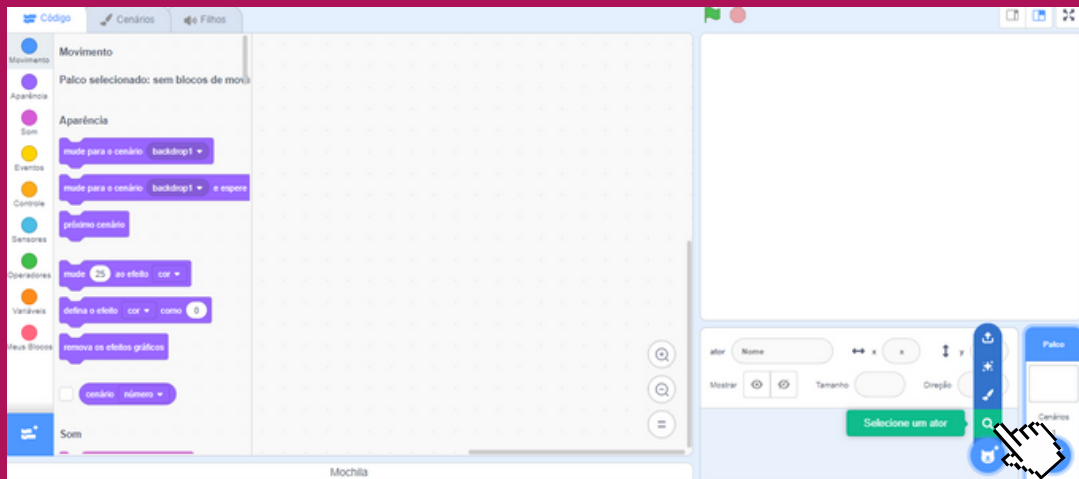
Fonte: Os autores, 2023

Vamos mudar o idioma para português,
como ilustra figura 4.



Programando

Figura 5: página inicial para criação do jogo



Fonte: Os autores, 2023

Com o botão esquerdo do mouse clique em selecionar ator, como ilustra a figura 5.



Programando

Figura 6: Personagens



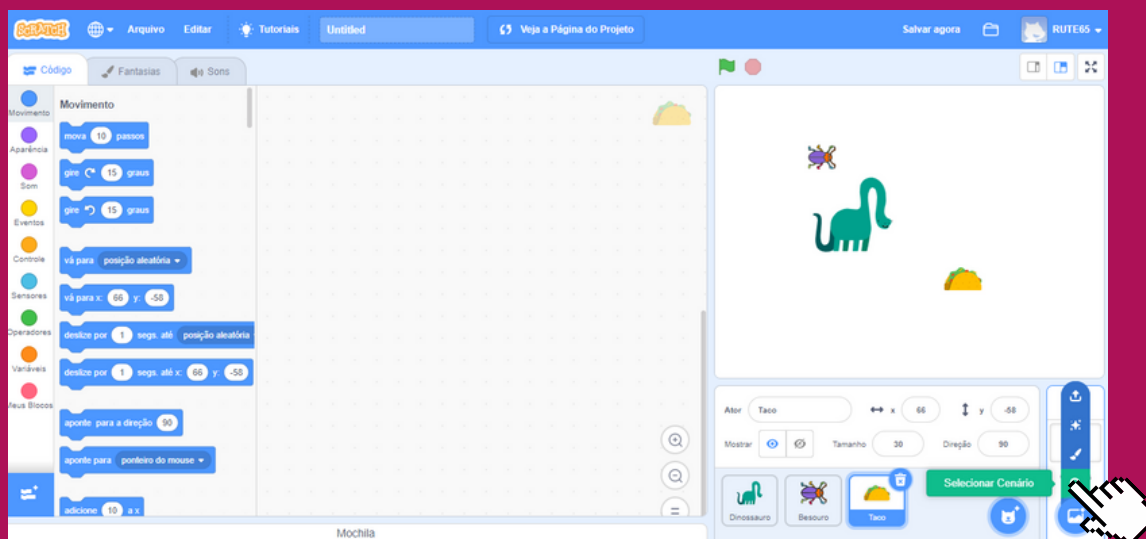
Fonte: Os autores, 2023

Adicione os seguintes personagens,
ilustrados na figura 6.



Programando

Figura 7: Plano de fundo



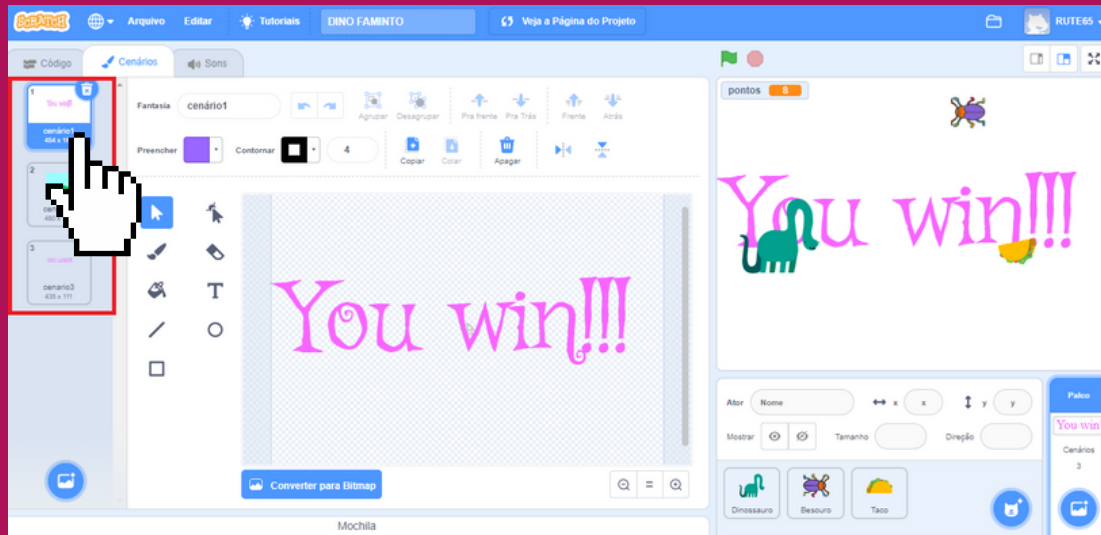
Fonte: Os autores, 2023

Vamos adicionar o plano de fundo do jogo.
Como ilustra a figura 7, clique em
"selecionar cenário" e escolha um.



Programando

Figura 8: Cenário 1



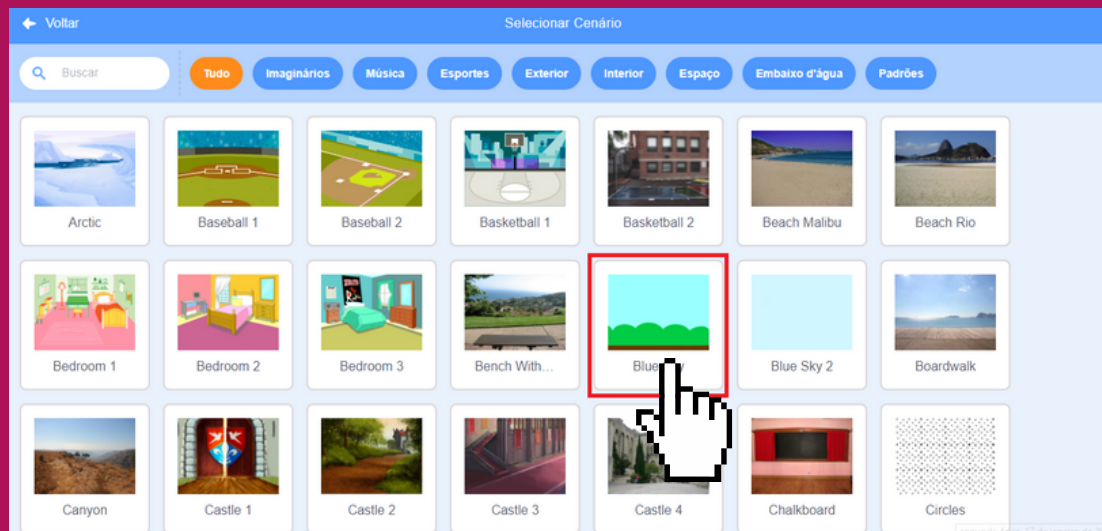
Fonte: Os autores, 2023

No cenário1, escreva a seguinte frase:
"YOU WIN", como ilustra a figura 8.



Programando

Figura 9: Cenário 2



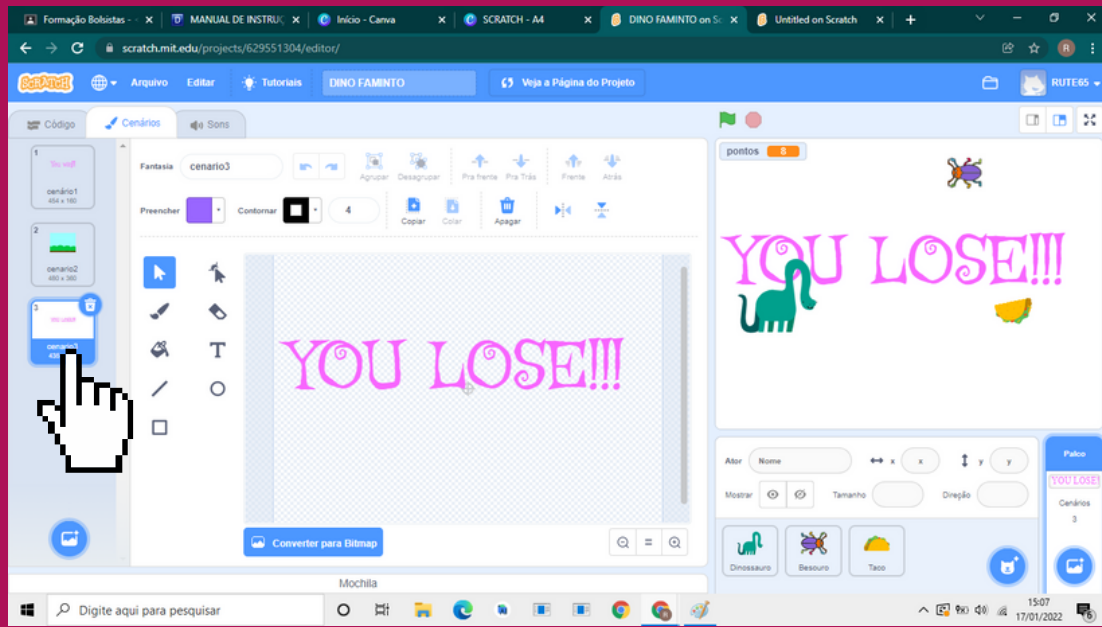
Fonte: Os autores, 2023

No cenário 2, clique no plano de fundo "Blue Sky", como ilustra a figura 9.



Programando

Figura 10: Cenário 3



Fonte: Os autores, 2023

No cenário3, escreva "YOU LOSE",
como ilustra a figura 10.



Programando

Figura 11: Adicionar extensão



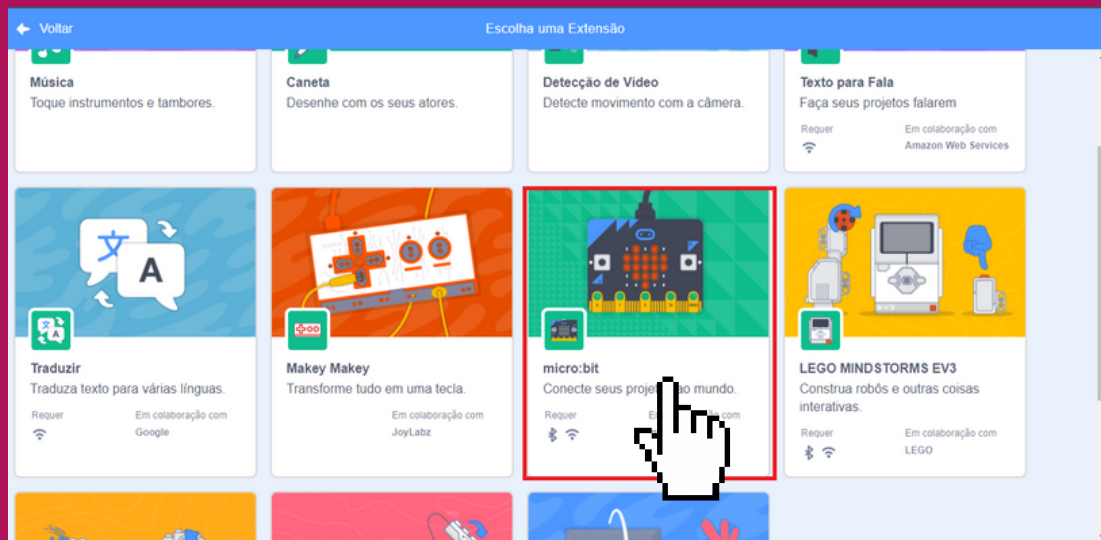
Fonte: Os autores, 2023

Com o botão esquerdo do mouse, como ilustra a figura 11, clique em adicionar extensão.



Programando

Figura 12: Micro:bit



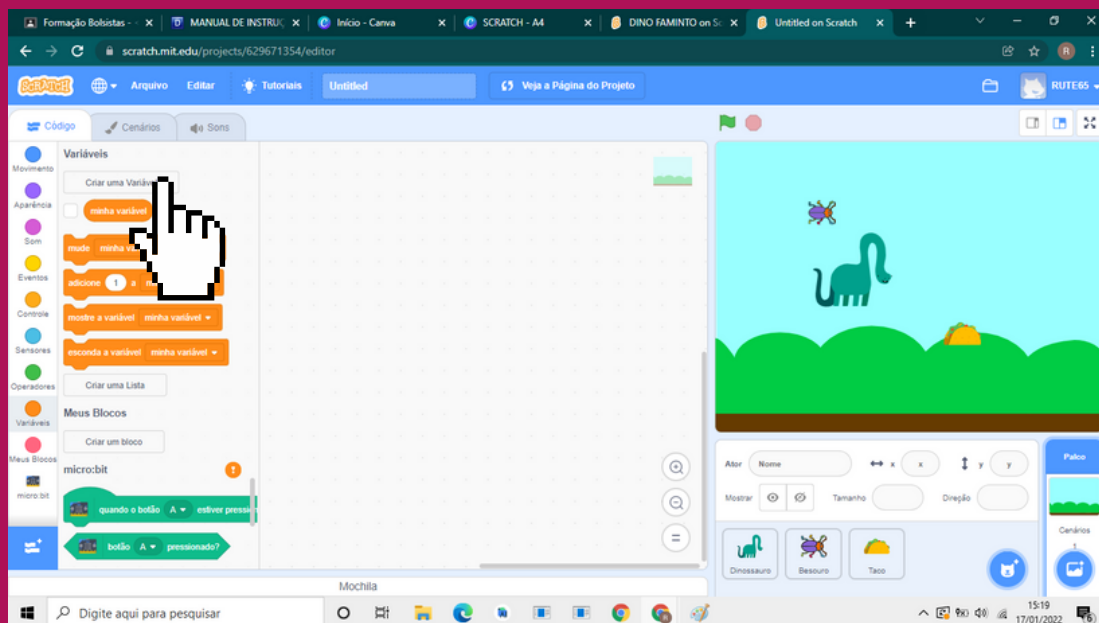
Fonte: Os autores, 2023

Clique em micro:bit como ilustra a figura 12. Caso não esteja com o micro:bit, pule a etapa de conexão.



Programando

Figura 13: Criar variável



Fonte: Os autores, 2023

Agora vamos criar uma variável para armazenar nossos pontos. Clique em "Criar uma Variável", como ilustra a figura 13.



Programando

Figura 14: Criar variável



Fonte: Os autores, 2023

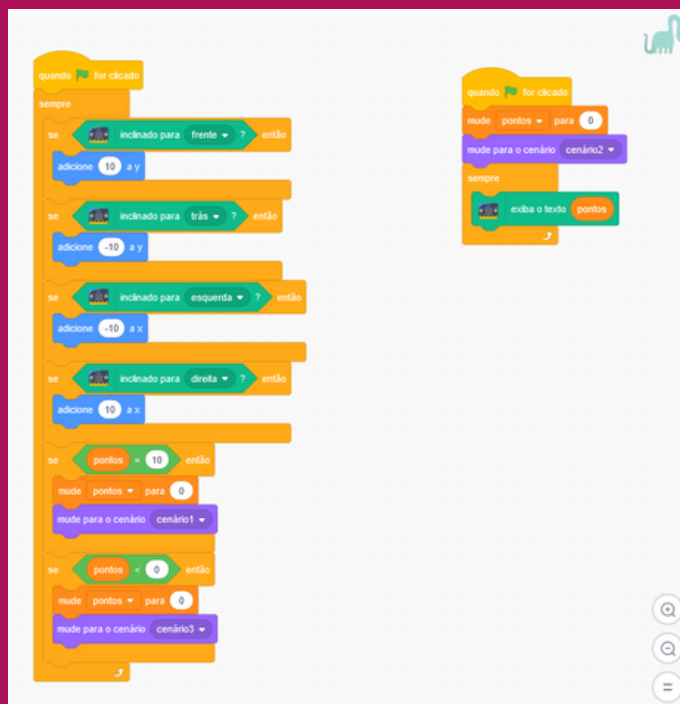
Clique e digite "pontos", como ilustra a figura 14, e clique em "ok".





Programando

Figura 15: Dinossauro



Fonte: Os autores, 2023

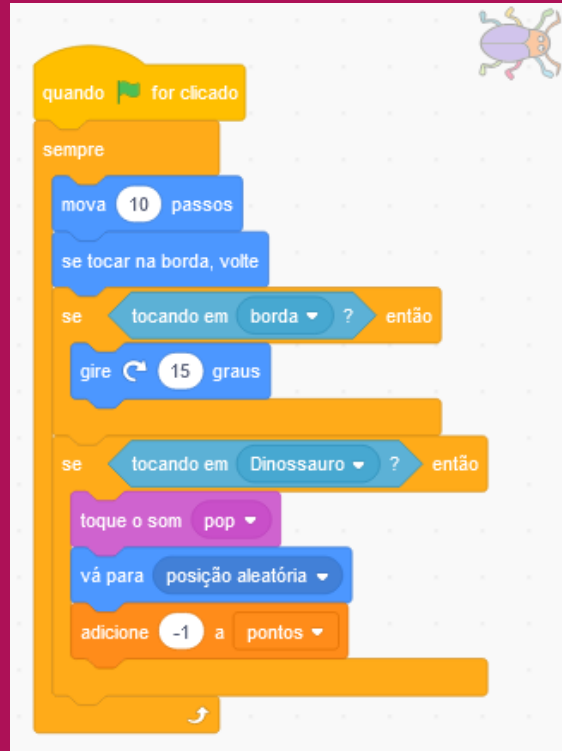
No personagem "Dinossauro" adicione os seguintes comandos (ou blocos), ilustrados na figura 15. Esses comandos fazem com que o dinossauro se mova na direção em que inclinar o micro:bit e exibir o cenário de vitória ao atingir 10 pontos, e o de derrota ao atingir menos que 0 pontos. O bloco pequeno exibe os pontos no display do micro:bit e define o cenário inicial como "cenário2".





Programando

Figura 16: Besouro



Fonte: Os autores, 2023

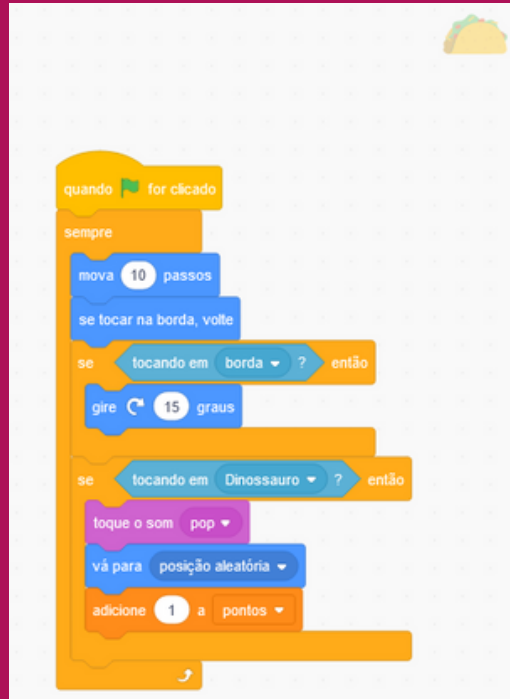
No personagem "Besouro" adicione os seguintes comandos (ou blocos), ilustrados na figura 16. Esses comandos fazem com que o Besouro se mova pelo cenário, voltando ao tocar na borda, e caso toque no dinossauro, emita um som e mude de posição, reduzindo os pontos em 1 no processo.





Programando

Figura 17: Taco



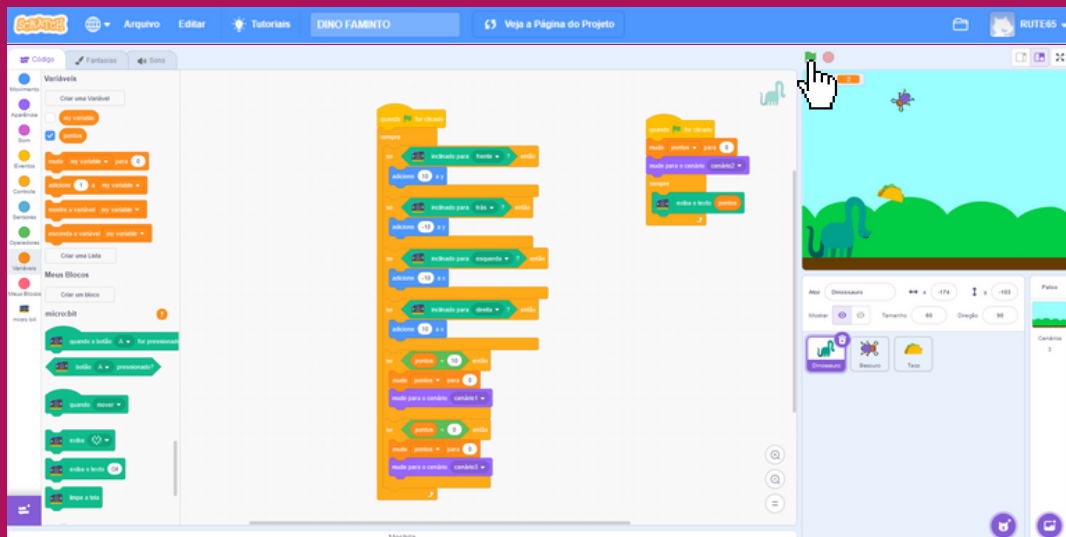
Fonte: Os autores, 2023

No personagem "Taco" adicione os seguintes comandos (ou blocos), ilustrados na figura 17. Esses comandos fazem com que o Taco se mova pelo cenário, voltando ao tocar na borda, e caso toque no dinossauro, emita um som e mude de posição, aumentando os pontos em 1 no processo.



Programando

Figura 18: Reproduzir o jogo



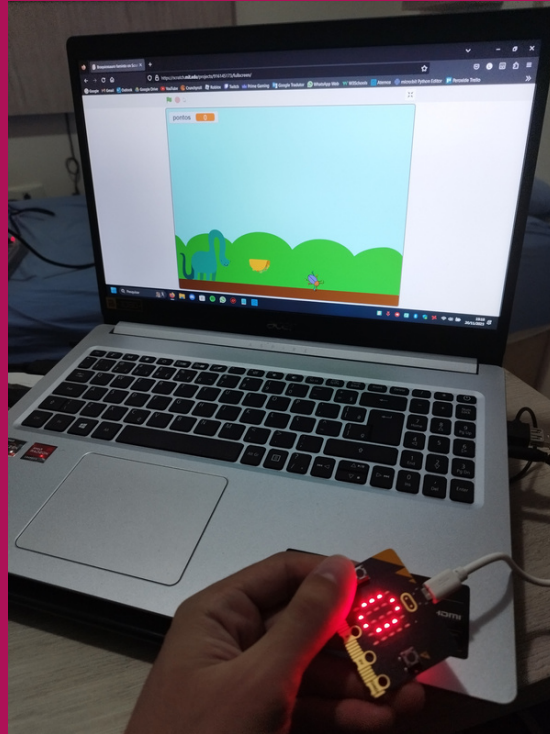
Fonte: Os autores, 2023

Com o micro:bit conectado, clique na bandeira verde para reproduzir o jogo, como ilustra a figura 18.



Programando

Figura 19: Jogando



Fonte: Os autores, 2023

Agora é só aproveitar o jogo como ilustra a figura 19.



Desafio!

Use sua imaginação para esse desafio:

1. Adicione os comando para que o dinossauro se movimente inclinando o micro:bit (para cima e para baixo) e clicando nos seus botões A e B (direita e esquerda).
2. Adicione mais dois inimigo, e programe eles.

BOA SORTE!

