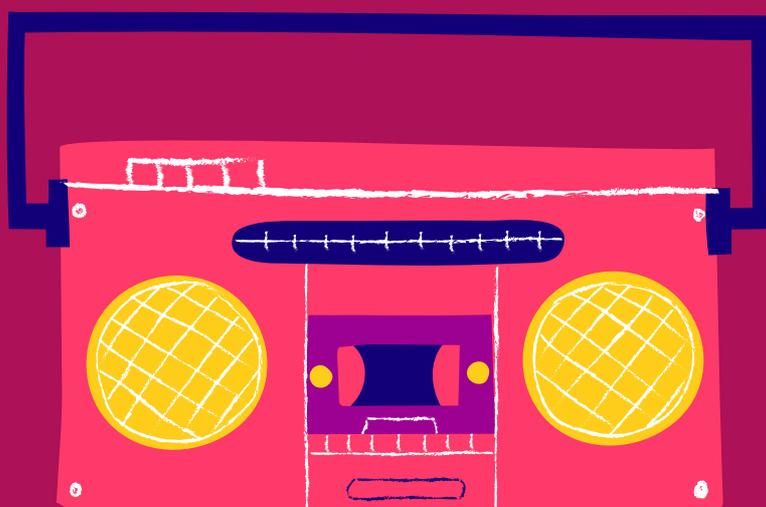


Apresentação

Olá! Meu nome é Taco.
Hoje iremos construir um jogo
chamado: Barra de arranhões.
Lembrando que você é livre para
usar personagens, cenários, cores e
músicas diferentes das utilizadas
durante a criação do jogo.



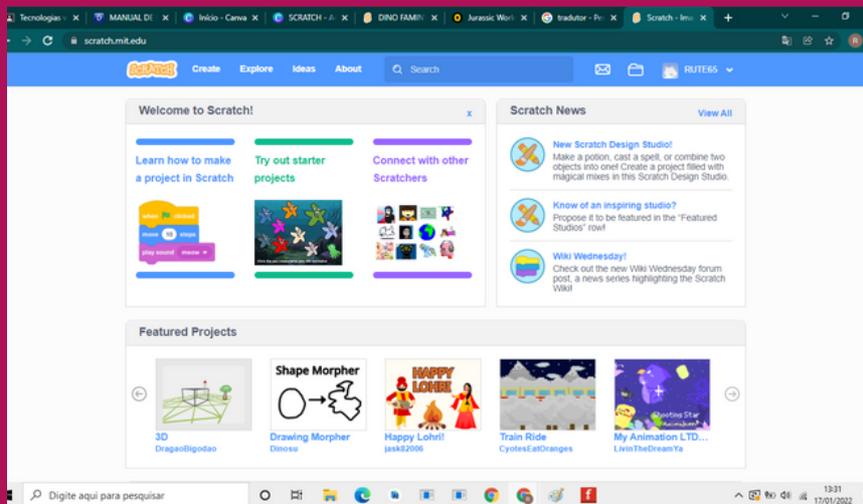
Introdução

Faça sua própria máquina de som usando os botões e o acelerômetro do micro:bit.



Programando

Figura 1: Pagina inicial Scratch



Fonte: Os autores, 2023

Acesse o seguinte link:

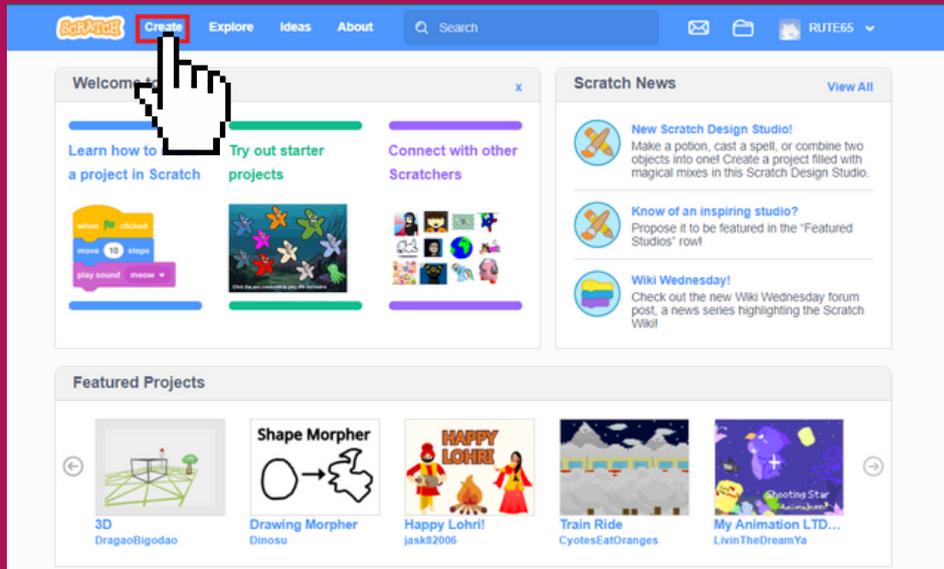
<https://scratch.mit.edu/>.

Para ser direcionado para a página ilustrada na figura 1.



Programando

Figura 2: Criando o jogo



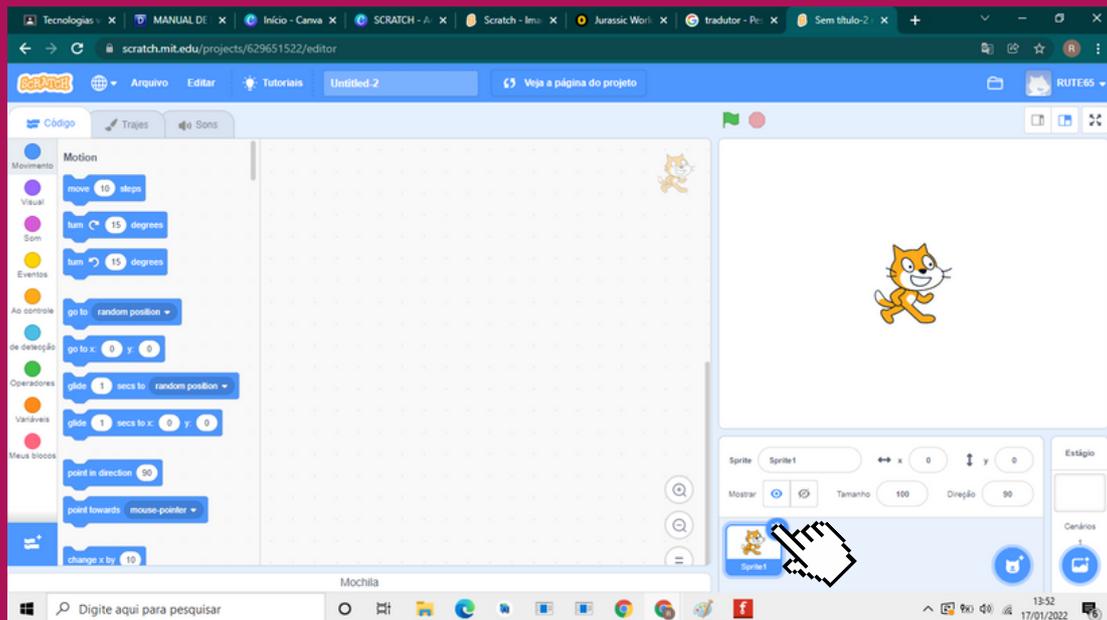
Fonte: Os autores, 2023

Clique em "Create", como ilustrado na figura 2, para criar o seu jogo.



Programando

Figura 3: Página inicial para criação do jogo



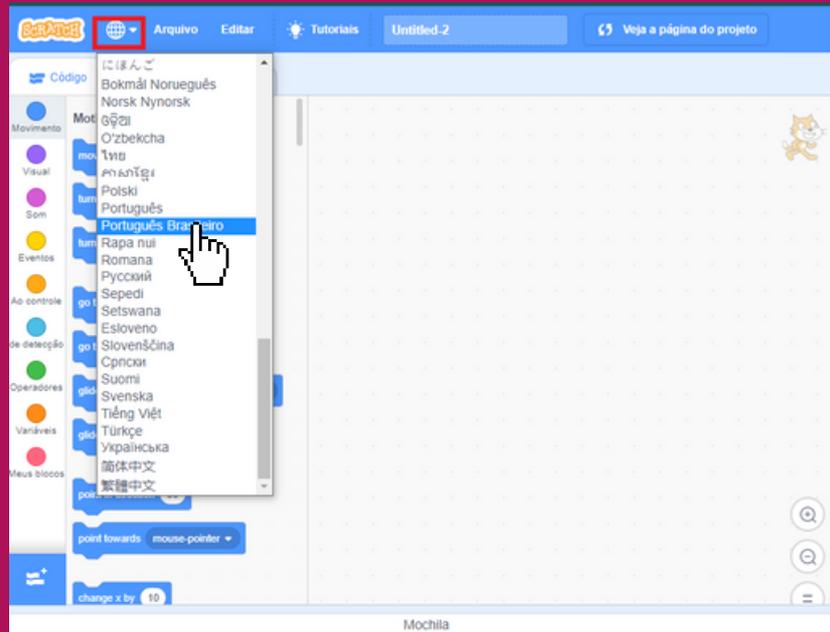
Fonte: Os autores, 2023

Observa-se que já temos uma personagem adicionada, como ilustrado na figura 3. Como o botão esquerdo do mouse, apague o personagem que aparece.



Programando

Figura 4: Idioma



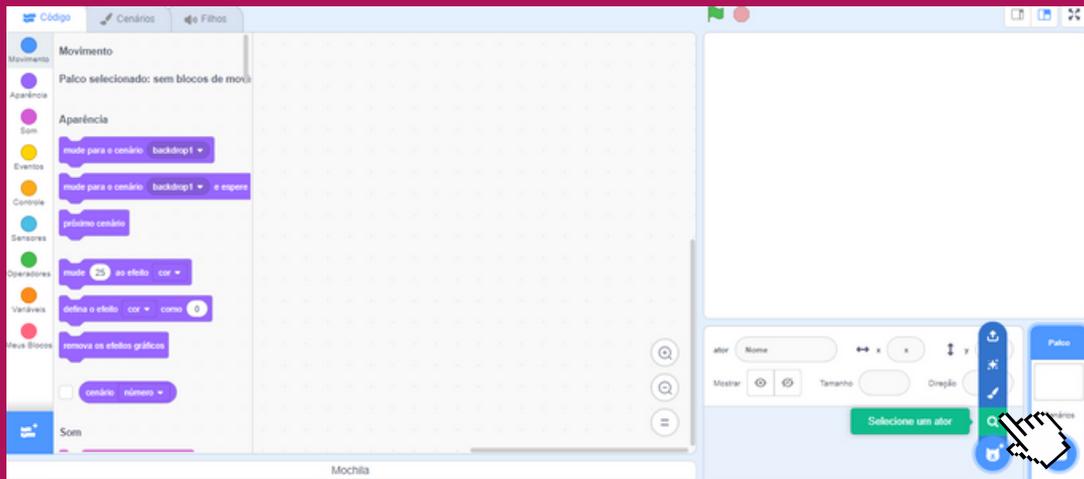
Fonte: Os autores, 2023

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



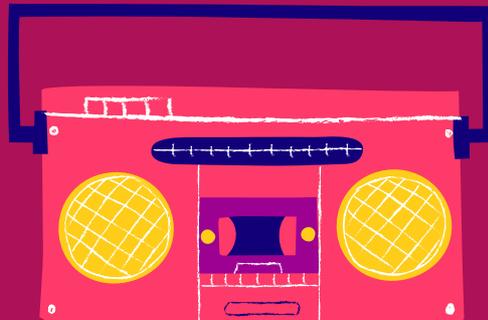
Programando

Figura 5: Página inicial para criação do jogo



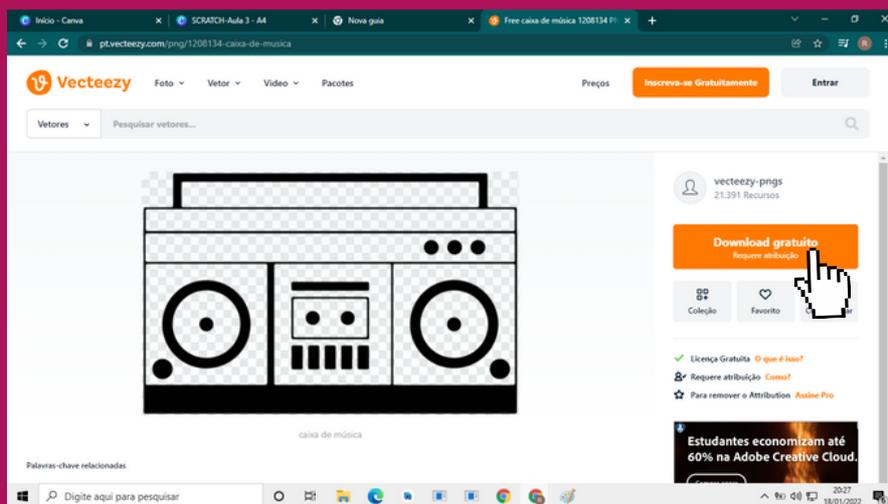
Fonte: Os autores, 2023

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



Programando

Figura 6: Download do ator "Rádio"



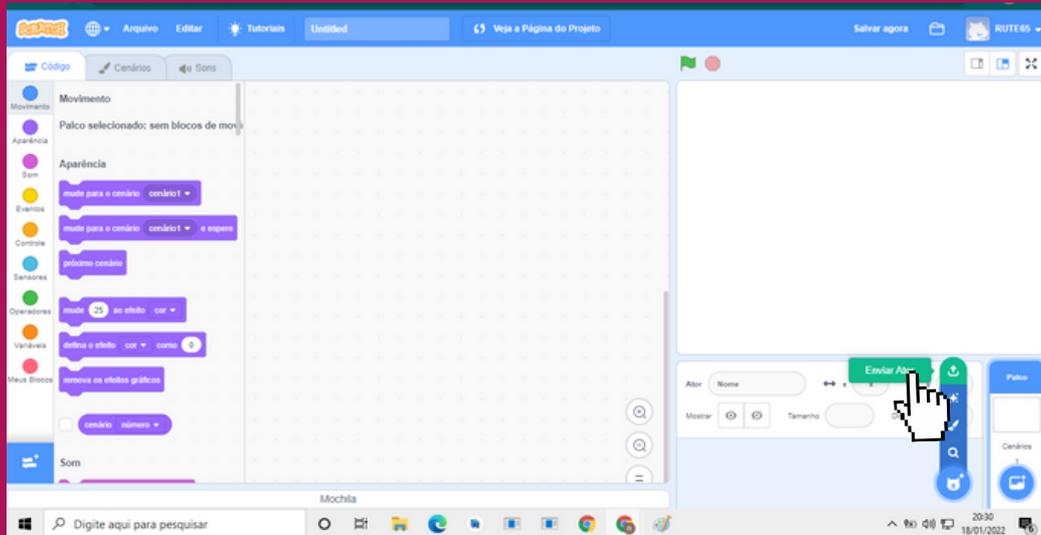
Fonte: Os autores, 2023

Acesse o link
(<https://pt.vecteezy.com/png/1208134-caixa-de-musica>) e clique em "Download gratuito", como ilustra a figura 6, para baixar o ator que usaremos nessa aula.



Programando

Figura 7: Adicionando o ator "Rádio"



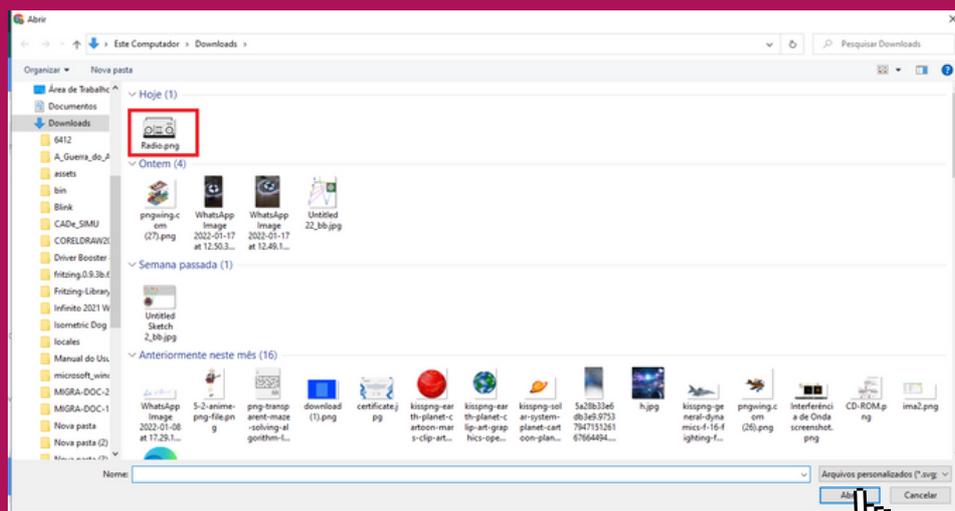
Fonte: Os autores, 2023

Para adicionar o ator clique com o botão esquerdo em "Enviar o ator", como ilustra a figura 7.



Programando

Figura 8: Adicionando o ator "Rádio"



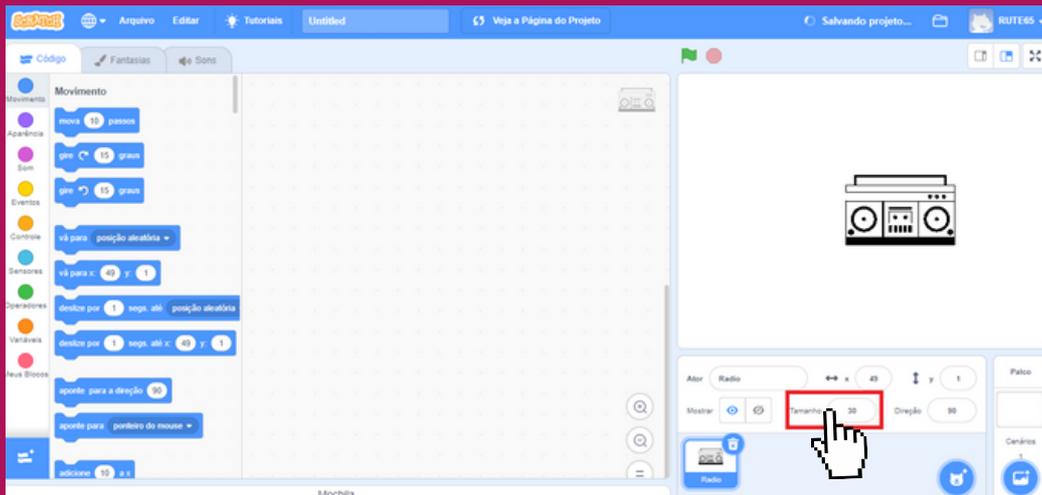
Fonte: Os autores, 2023

Em downloads, clique em cima da imagem, como ilustra a figura 8, e depois clique em abrir.



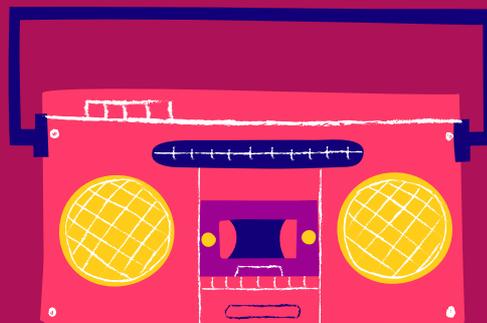
Programando

Figura 9: Tamanho do ator "Rádio"



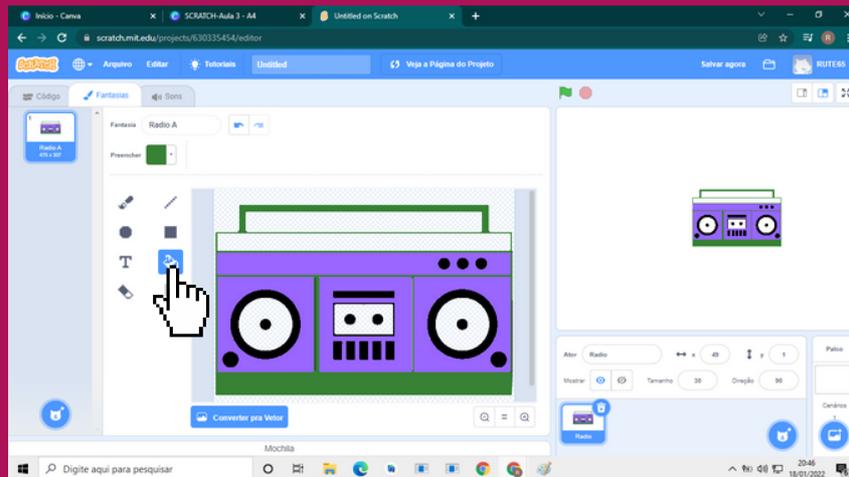
Fonte: Os autores, 2023

Em tamanho, reduza a imagem para "30", como ilustra a figura 9.



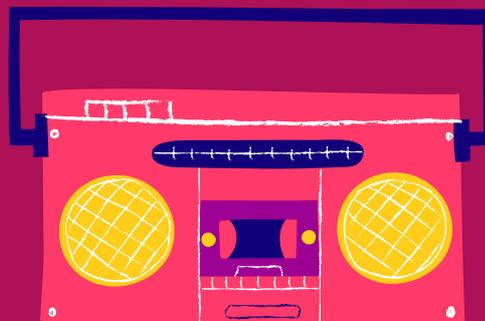
Programando

Figura 10: Pintar o ator "Rádio"



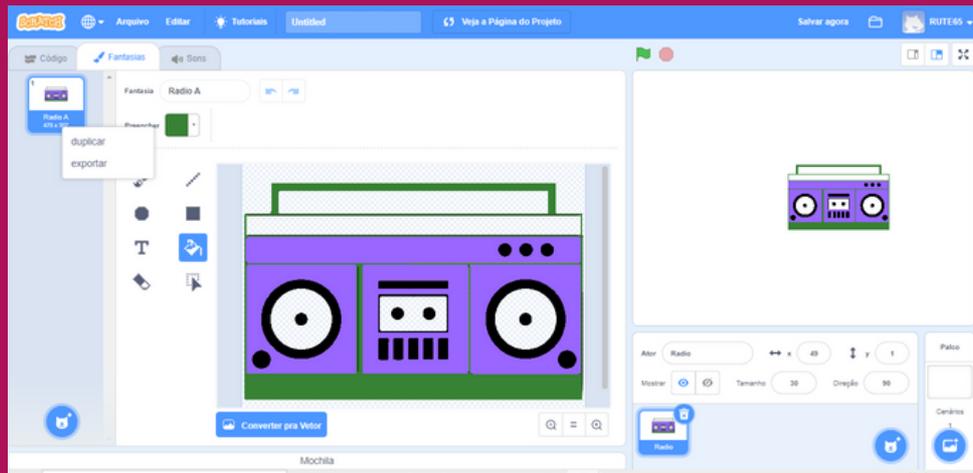
Fonte: Os autores, 2023

Com o botão esquerdo clique em cima do balde e pinte o rádio, como ilustra a figura 10. Escolha as cores livremente.



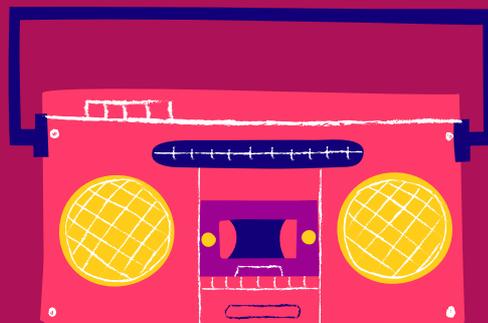
Programando

Figura 11: Duplicar a fantasia do "Rádio"



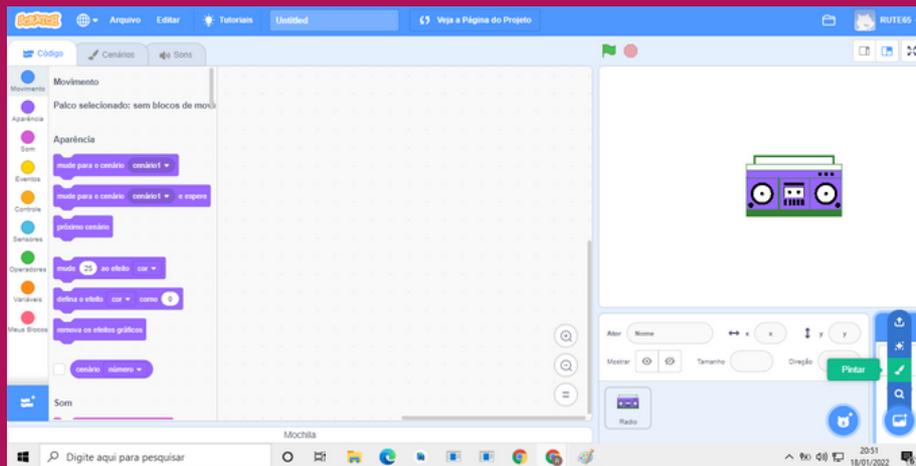
Fonte: Os autores, 2023

Com o botão direito, duplique a imagem, nomeie a primeira de "Radio A", e a segunda de "Radio B", como ilustra a figura 11. Pinte a segunda fantasia da forma que quiser.



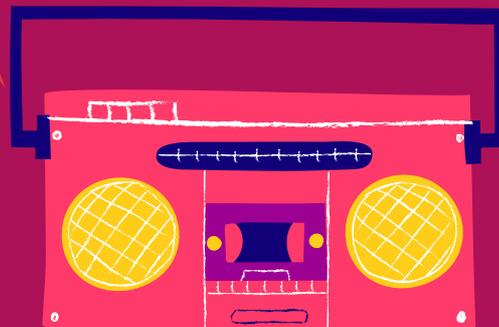
Programando

Figura 12: Pintar cenário



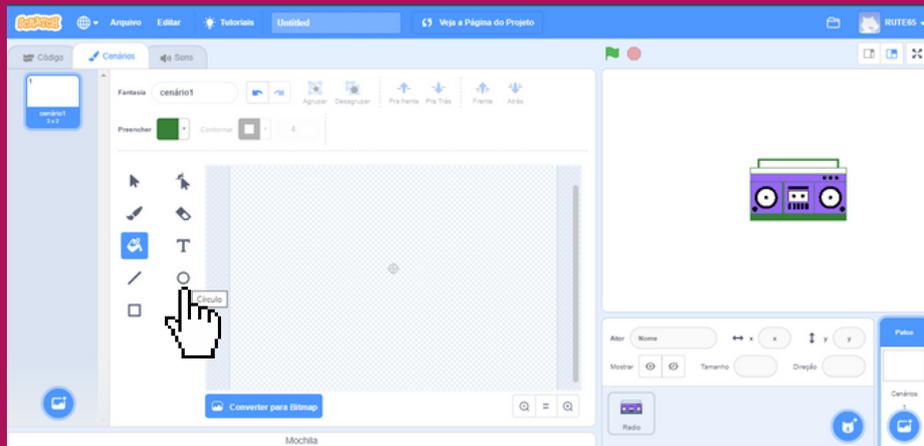
Fonte: Os autores, 2023

Vamos pintar o cenário do jogo. Como ilustra a figura 12, clique em "pintar".



Programando

Figura 13: Cenário



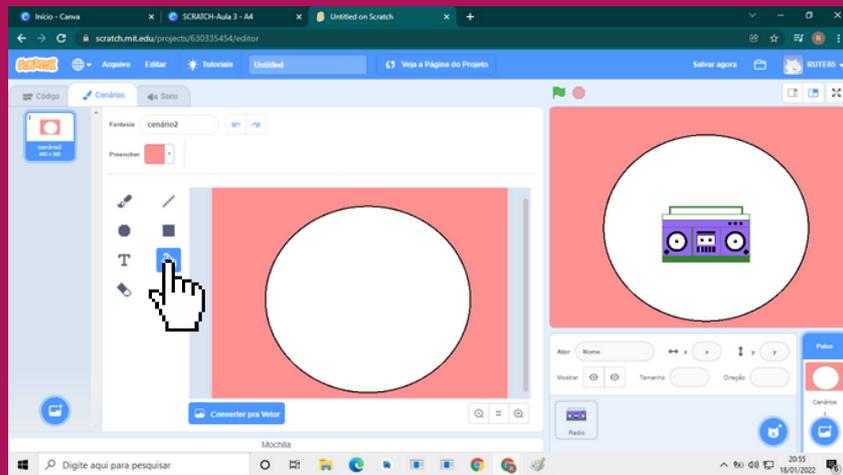
Fonte: Os autores, 2023

No cenário, selecione a opção: "Círculo",
como ilustra a figura 13.



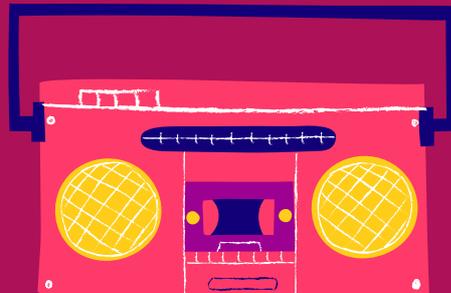
Programando

Figura 14: Cenário: Pintando o fundo



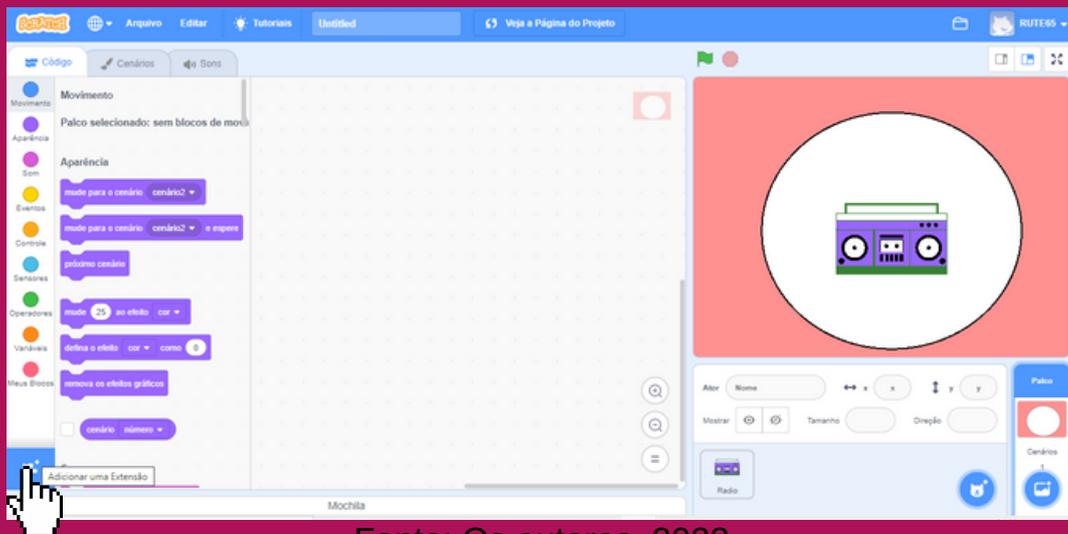
Fonte: Os autores, 2023

No cenário, clique no "balde" e pinte o fundo do círculo e em volta dele como ilustra a figura 14.



Programando

Figura 15: Adicionar extensão



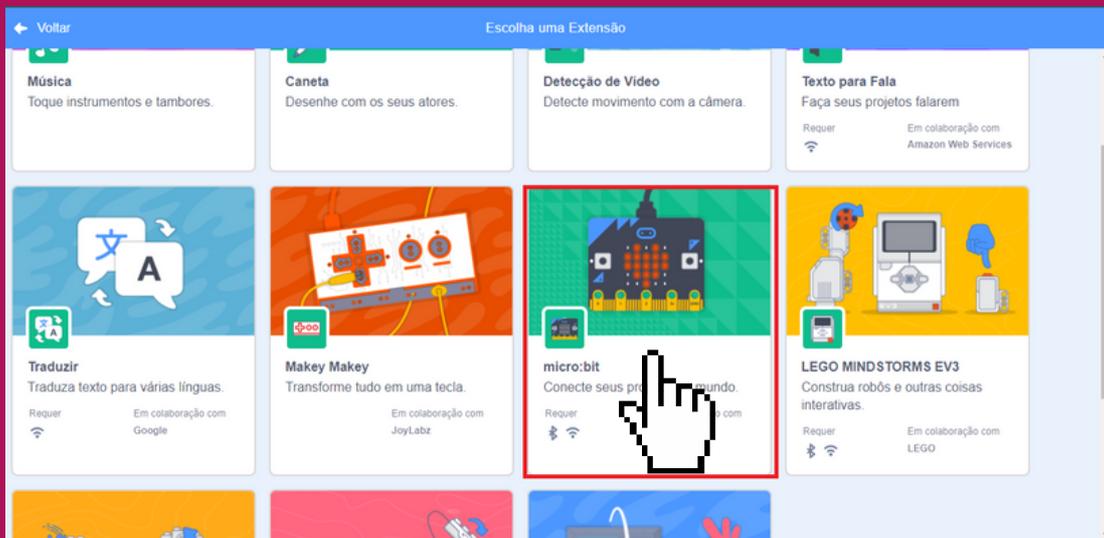
Fonte: Os autores, 2023

Com o botão esquerdo do mouse, como ilustra a figura 15, clique em adicionar extensão.



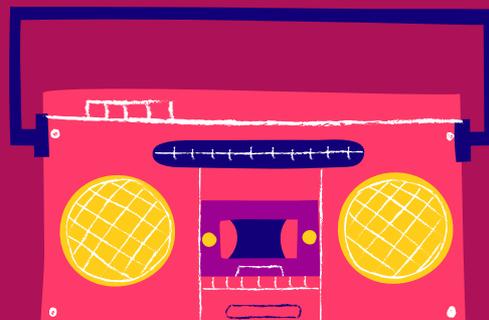
Programando

Figura 16: Micro:bit



Fonte: Os autores, 2023

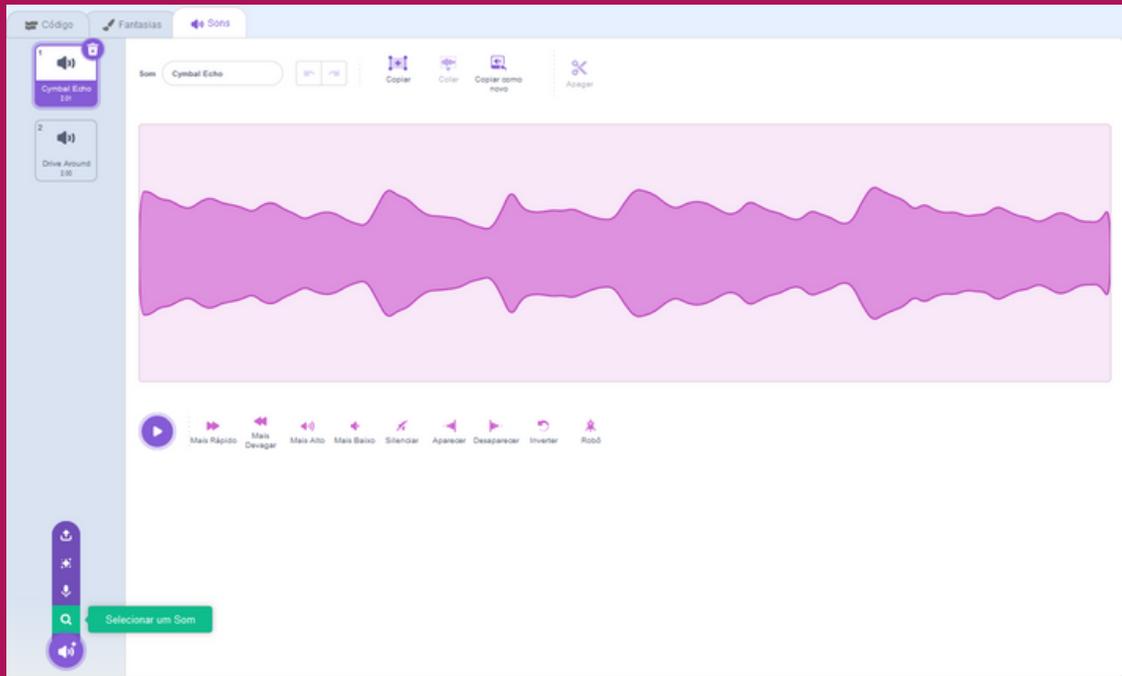
Clique em micro:bit, como ilustra a figura 16. Caso não esteja com o micro:bit, pule a etapa de conexão.





Programando

Figura 17: Adicionar Sons



Fonte: Os autores, 2023

Na aba Sons, clique em “Selecionar um Som”, como ilustra a figura 17. Selecione dois sons diferentes a sua escolha.





Programando

Figura 18: Rádio



Fonte: Os autores, 2023

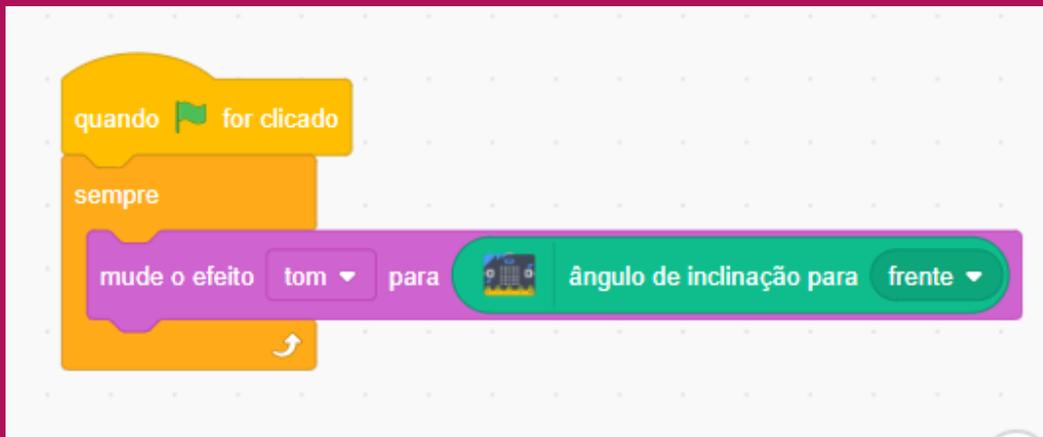
No personagem "Rádio" adicione os seguintes comandos (ou blocos), ilustrados na figura 18. Esses comandos fazem com que o botão A do micro:bit mude a fantasia do ator para "Radio A" e toque o som "Cymbal Echo", e fazem com que o botão B mude a fantasia do ator para "Radio B" e toque o som "Drive Around".





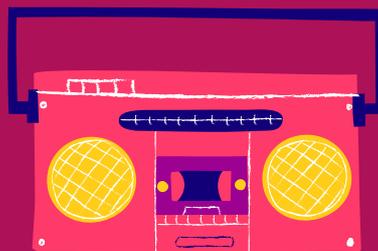
Programando

Figura 19: Rádio



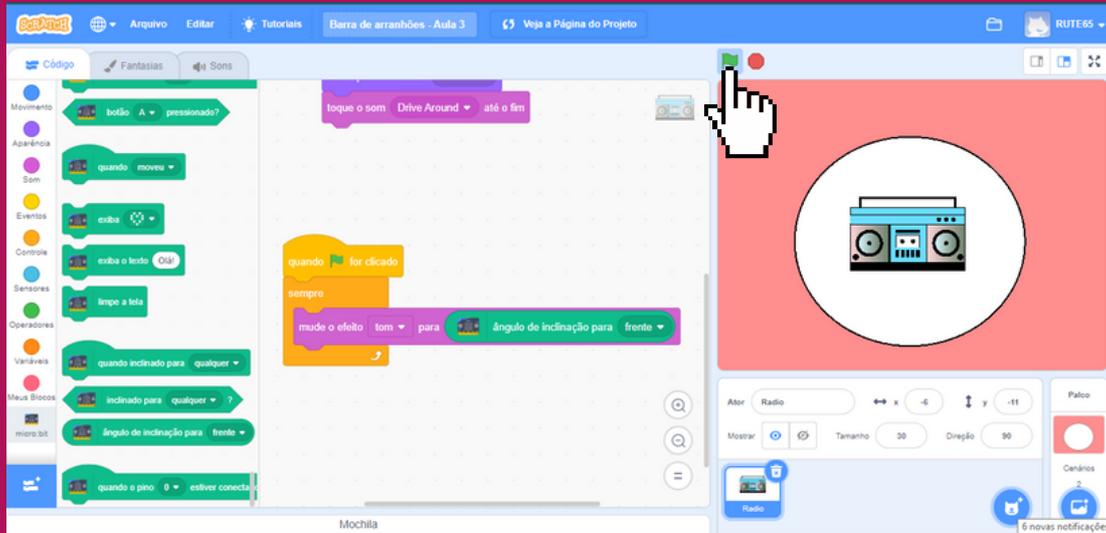
Fonte: Os autores, 2023

No personagem "Rádio" adicione os seguintes comandos (ou blocos), ilustrados na figura 19. Esses comandos fazem com que o "tom" mude de acordo com o ângulo de inclinação para frente do micro:bit.



Programando

Figura 20: Reproduzir o jogo



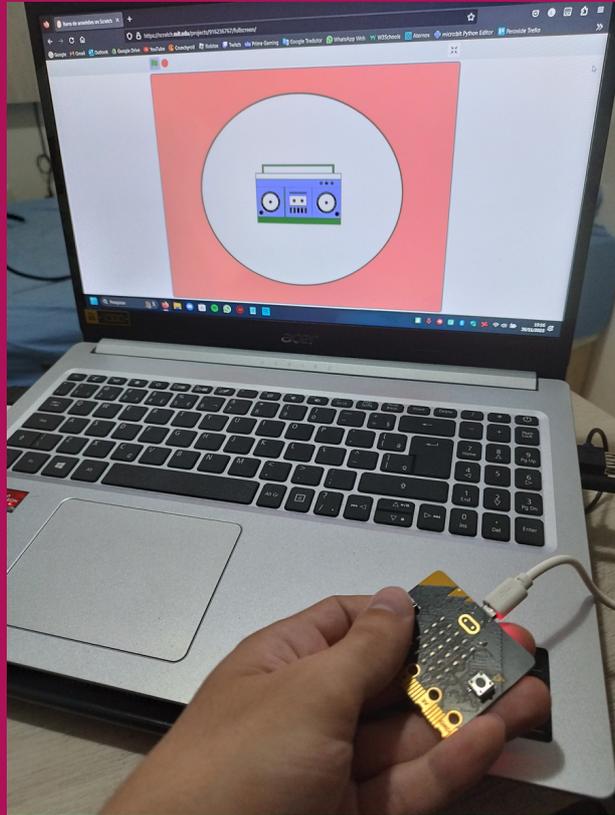
Fonte: Os autores, 2023

Com o micro:bit conectada, clique na bandeira verde para reproduzir o jogo, como ilustra a figura 20.



Programando

Figura 21: Jogando



Fonte: Os autores, 2023

Agora é só aproveitar o jogo como ilustra a figura 21.



Desafio!

Use sua imaginação para esse desafio:

1. Altere os sons da caixa de som ou adicione outros da biblioteca de sons do Scratch.
2. Grave seus próprios sons, acione-os pressionando os botões e altere seu tom inclinando.
3. Use sequências de notas para tocar músicas diferentes ao pressionar botões diferentes.

BOA SORTE!

