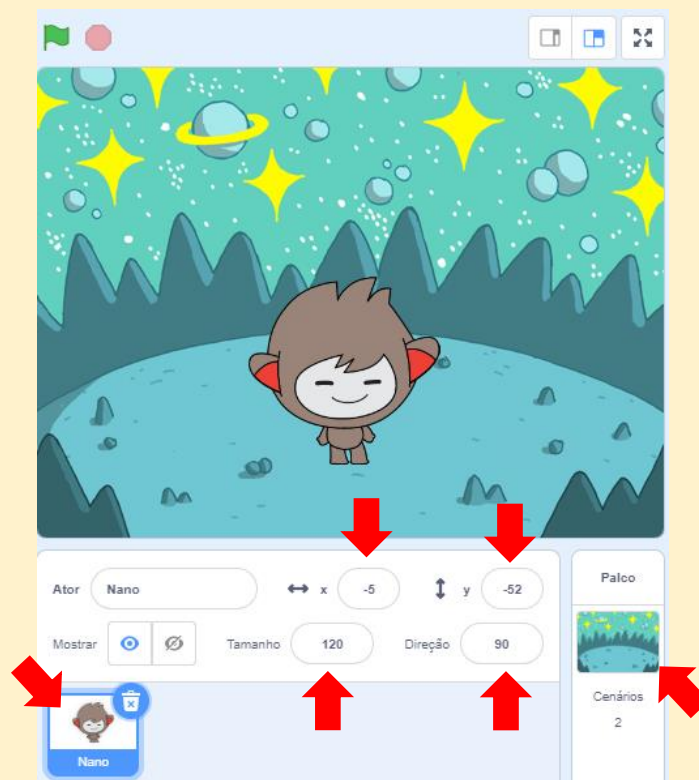


AULA 3 – SCRATCH

CODE CLUBE VOTUPORANGA

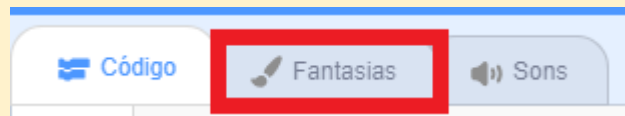
PROGRAMANDO:

- Primeiramente, a proposta dessa aula é criar um jogo Quiz de Matemática, no qual uma personagem perguntará o resultado de uma conta e o jogador terá que responder, se todas as respostas forem corretas, ele ganhará;
- Como de início, nesse jogo nós não utilizaremos o gato que o jogo disponibiliza para nós, então o exclua;
- Logo após, escolha uma personagem e um fundo, depois escolha a posição, o tamanho e a direção dele;

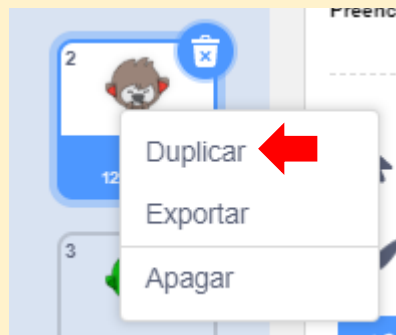


- Nesse jogo a personagem não se moverá;
- Com a personagem posicionada, podemos começar a programação;
- Em primeiro lugar, você precisará aprender um pouco mais sobre as aparências das personagens do Scratch e como alterá-las.

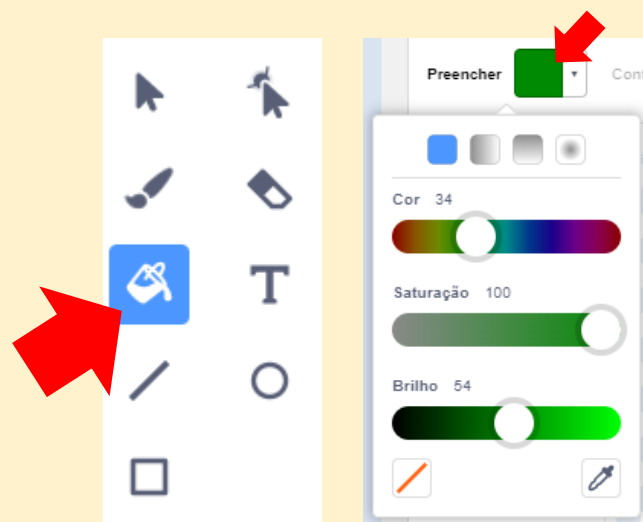
Desse modo você terá que acessar a aba de fantasias no canto de cima esquerdo da sua tela;



- Acessando essa aba você terá contato com as possíveis aparências que o seu boneco pode possuir. Para esse jogo nós teremos que alterar a coloração do boneco, uma maneira de fazer isso é duplicando a figura que você deseja alterar, clique em cima dele com o botão direito do mouse e em seguida na opção 'Duplicar' (nesse caso eu dupliquei a fantasia c e d do personagem nano, por que são as que eu vou mudar a cor);



- Na imagem duplicada você selecionará o baldinho nas opções do menu ao lado das fantasias e selecionará a cor que você deseja, clicando em preencher, e posteriormente clicar na área que deseja pintar;



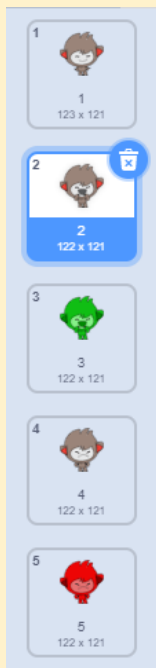
- Pinte os lugares da cor que você quiser e onde julgar necessário;



- Você também pode colorir outras fantasias da mesma forma, mas com outra cor diferente;




- Como não vamos usar a fantasia b do nano (personagem), você pode excluir, mas não vai alterar em nada mantê-la;
- As fantasias tem que ficar da seguinte forma;

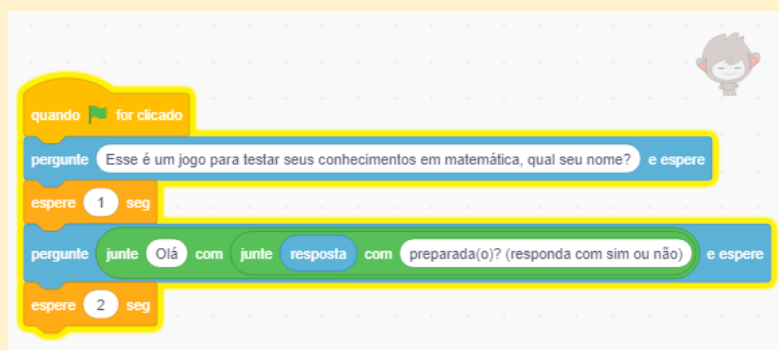


DICA! Para ficar mais fácil você pode renomear as fantasias.

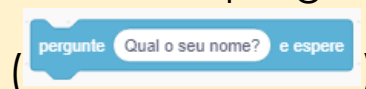
- A fantasia 1 é a 'nano-a', a 2 é a 'nano-c', a 3 é a 'nano-c' colorida de verde, a 4 é a 'nano-d' e a 5 é a 'nano-d' colorida de vermelho.

- Volte para a aba 'Código', que fica ao lado da 'Fantasia' (do lado esquerdo em cima). Para dar continuidade temos que criar

uma série de comandos para que perguntas sejam feitas e respondidas, sendo que elas serão feitas pela personagem (nano) selecionada, para isso posicione abaixo do bloco 'quando a bandeira verde for clicada' o bloco 'pergunte e espere', dentro dele escreva a frase que que desejar, e então, coloque o bloco de 'espere 1 segundo' para que haja uma pausa entre a primeira e a segunda pergunta, depois coloque outro bloco de pergunta, dentro do bloco de pergunta coloque o bloco , exclua maçã e banana, onde estava escrito banana coloque outro deste mesmo bloco, e copie as frases dos blocos nas imagens a seguir dentro dos seus blocos;




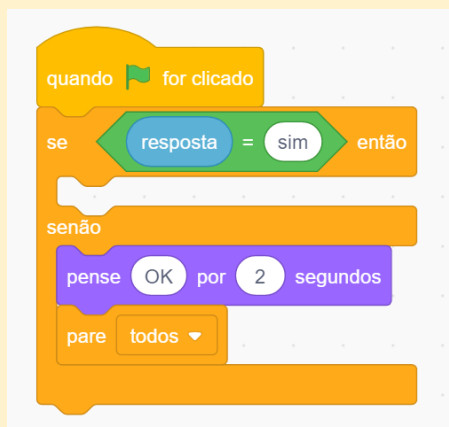
- Inicialmente, a personagem perguntará o que você escrever dentro do primeiro bloco de 'pergunte'



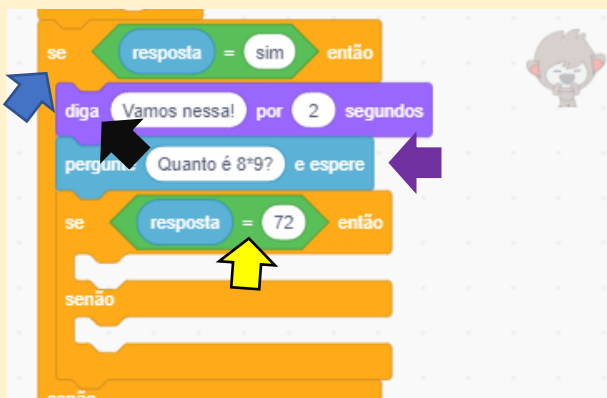
- Já no segundo bloco de pergunta, será feita uma nova pergunta com a resposta da primeira;

- No segundo bloco de pergunta a personagem falará 'Olá' juntamente com o nome que a pessoa digitar na resposta da primeira frase e perguntará se a pessoa está preparada para continuar;
- Depois disso, temos que fazer a programação para receber o sim ou o não e se sim fazer uma pergunta dentro do tema;

- Primeiro é necessário a utilização de um bloco 'se/senão' e dentro dele o bloco operador , dentro do primeiro espaço coloque um bloco 'resposta' e no outro escreva 'sim'. Isso fará com que se a for sim o jogo terá continuidade. Já na parte do 'senão' coloque um bloco de pense e logo em seguida um bloco de parar o jogo;



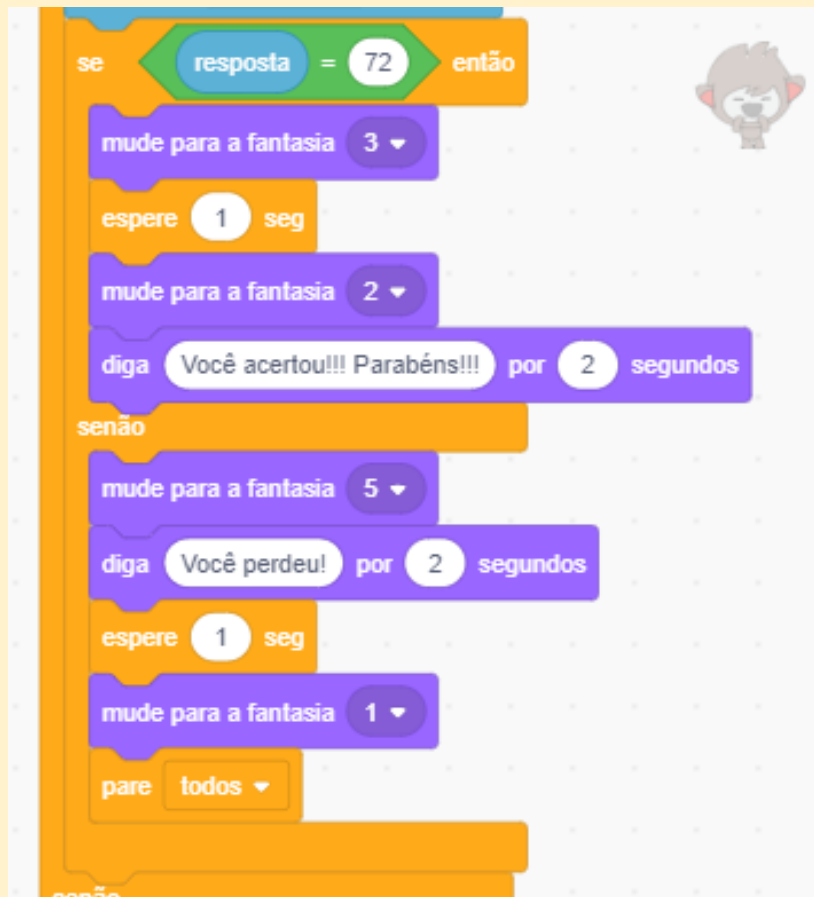
- Em seguida temos que fazer a programação para o jogo perguntar e o jogador responder, portanto, posicione de início, dentro do 'se' um bloco de 'diga', isso fará com que o nano fale algo antes de começar o Quiz. Posteriormente, já coloque o bloco de pergunte e **faça uma pergunta de matemática**, que pode ser 'quanto é 8x9?', embaixo coloque um outro bloco 'se/senão', no 'se' posicione novamente o bloco de '=' no primeiro espaço coloque o bloco 'resposta' e no segundo coloque '72', caso a pergunta for a que eu sugeri;



- Logo após, dentro do 'se' coloque um bloco de 'mude a fantasia' para a fantasia que você pintou de verde, no meu caso é a terceira fantasia, e em seguida coloque um 'espere 1 seg', para que o nano fique um segundo verde e depois faça ele ir para a mesma fantasia mas da cor natural dele com mais um bloco 'mude para a fantasia'. Depois coloque mais um bloco de 'diga';



- Agora temos que criar a programação para caso o jogador erre a pergunta feita, portanto, dentro do 'senão', coloque o bloco de 'mude a fantasia' para a fantasia que você pintou de vermelho e em seguida coloque um 'espere 1 seg', para que o nano fique um segundo vermelho. Depois faça ele ir para a mesma fantasia, mas da cor natural dele com mais um bloco 'mude para a fantasia' e para finalizar coloque um bloco 'pare todos' para que o jogo finalize. Assim, caso o jogador erre o jogo acabará;

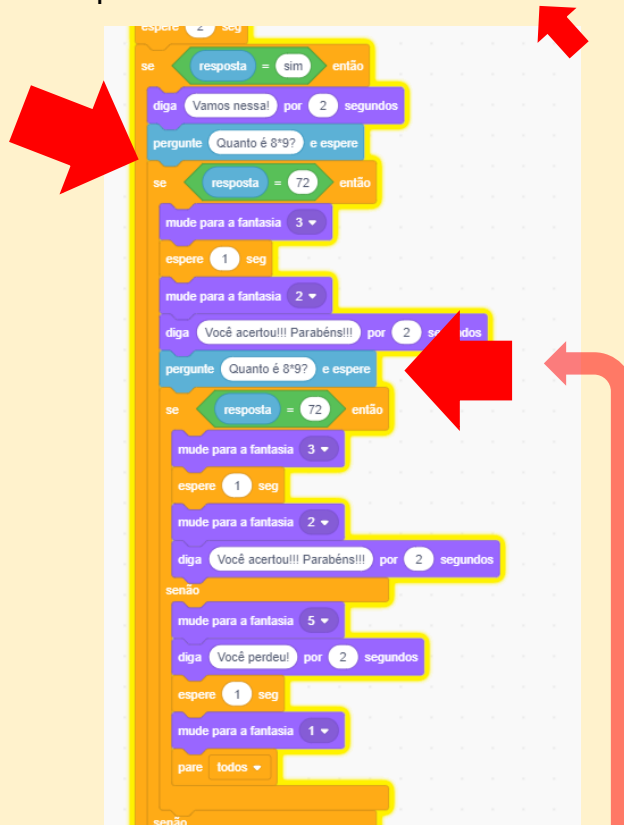


- Seguindo todos esses passos você terá uma base para as próximas perguntas;
- Para que o jogo não acabe depois de responder a primeira pergunta de matemática, você pode inserir outras perguntas, sendo que elas só serão feitas se a pergunta anterior for respondida corretamente, caso ao contrário o jogo acabará. Insira novas perguntas da mesma forma que a anterior, duplicando e colando o comando como nas imagens a seguir, apenas alterando a pergunta e a resposta (a imagem da direita é o comando duplicado) (lembre-se de duplicar a partir do bloco da primeira pergunta);

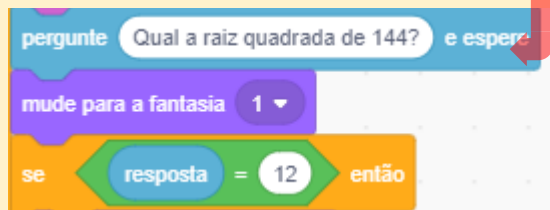

```
pergunte "Quanto é 8*9?" e espere 1 seg
se
  mude para a fantasia 2
  diga "Você acertou!!! Parabéns!!!" por 2 segundos
senão
  mude para a fantasia 5
  diga "Você perdeu!" por 2 segundos
  espere 1 seg
  mude para a fantasia 1
pare todos
```

```
pergunte "Quanto é 8*9?" e espere 1 seg
se resposta = 72 então
  mude para a fantasia 3
  espere 1 seg
  mude para a fantasia 2
  diga "Você acertou!!! Parabéns!!!" por 2 segundos
senão
  mude para a fantasia 5
  diga "Você perdeu!" por 2 segundos
  espere 1 seg
  mude para a fantasia 1
pare todos
```

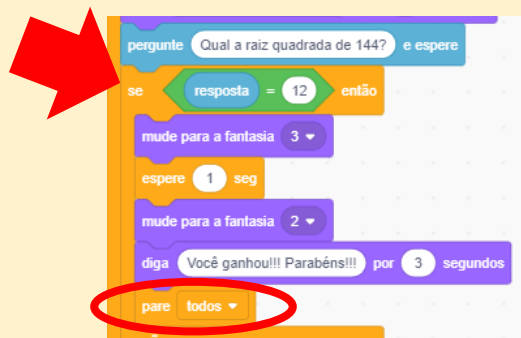
- Cole o comando duplicado no fim do 'se' do mesmo comando;



- Altere a frase da segunda pergunta e a resposta, e repita esse processo quantas vezes você quiser, criando novos desafios e deixando o jogo ainda mais legal;



- E para finalizar, quando o jogador responder a última pergunta corretamente, dentro do 'se' da última pergunta, altere a frase final e adicione o bloco 'pare todos';



- Lembrando que ao responder uma questão incorretamente o jogo acaba, para jogar de novo é necessário clicar novamente na bandeira verde;
- Seguindo todos esses passos você criará um divertido jogo e exercitará seus conhecimentos de uma forma muito divertida;
- Por fim, quando a bandeirinha verde (🚩) for clicada você poderá jogar quantas vezes quiser!!!



Parabéns pela criação!!!

DESAFIO PARA VOCÊ!

Crie mais três perguntas para o seu Quiz de Matemática, duplicando e colando os comandos no lugar correto.

Depois de criar este desafio envie uma mensagem para nosso Code Clube, podemos colocar sua foto, vídeo e mensagem em nosso site:

www.codeclube.inf.br