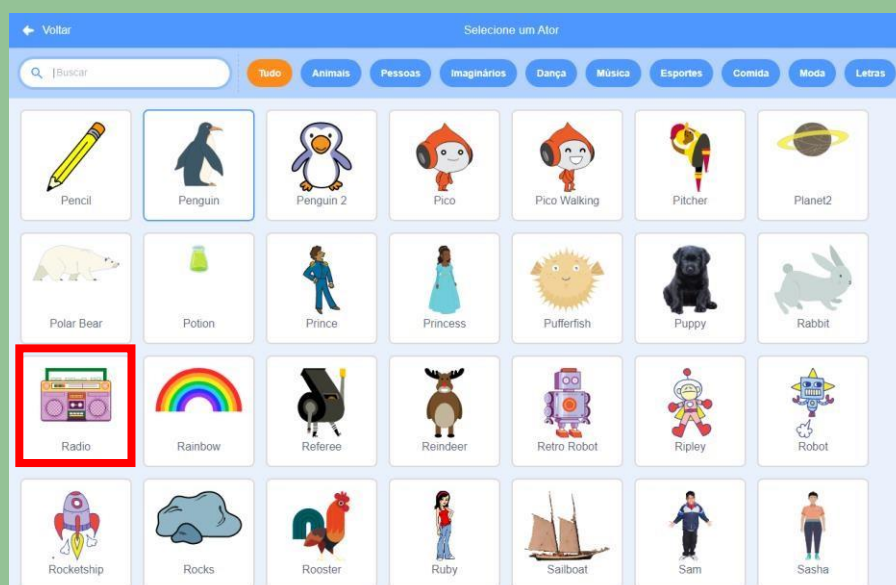
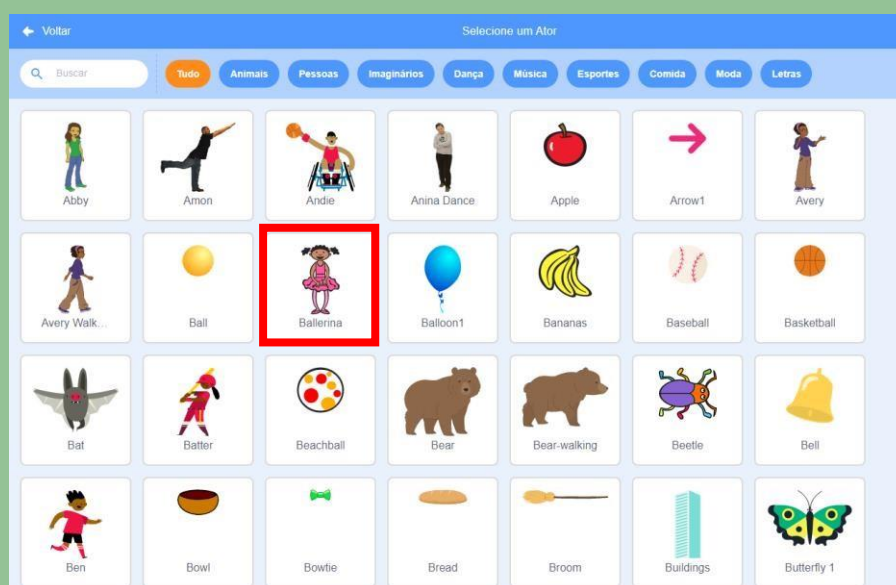


# AULA 5 – SCRATCH

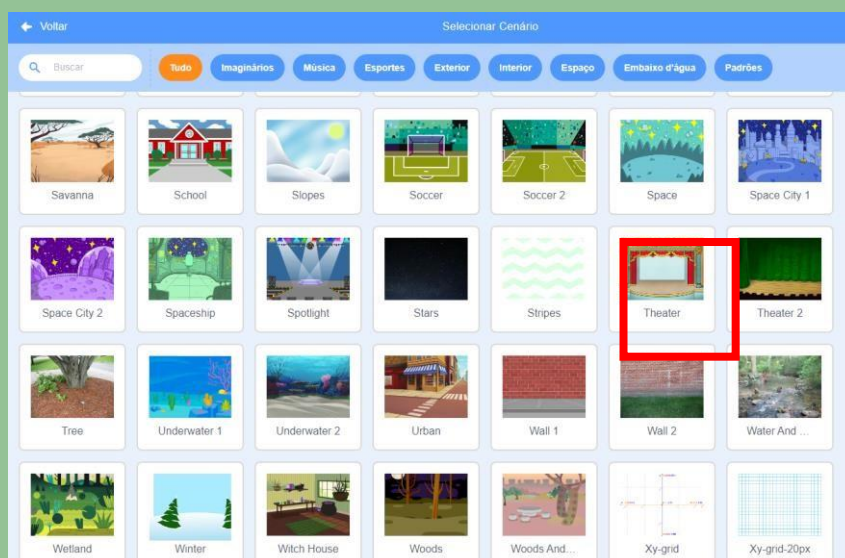
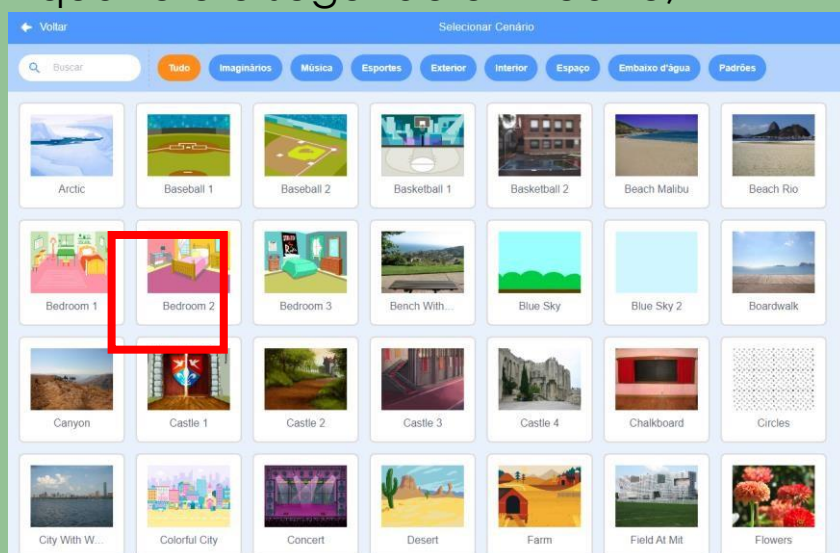
CODE CLUBE VOTUPORANGA

## PROGRAMANDO:

- A proposta dessa aula é criar um **Jogo de Músicas**, nele há uma personagem que quer escolher uma música e ela pede a opinião da pessoa que estiver jogando e depois aparece dançando;
- Inicialmente, exclua o gatinho, e adicione a bailarina e o rádio (ele servirá como decoração);



- Após isso escolha os cenários 'Bedroom 2' e 'Theater', sendo o primeiro um quarto e o segundo um teatro;

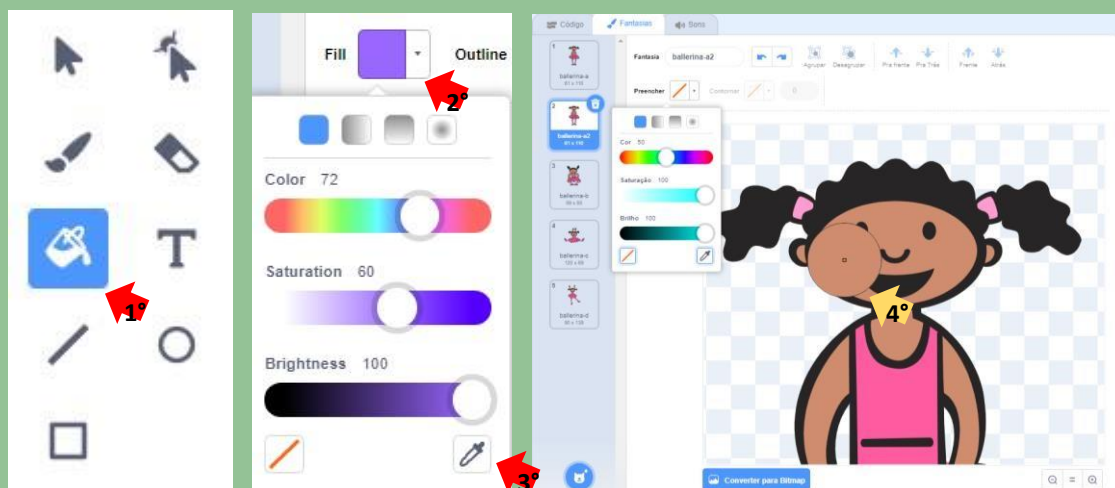


- Agora, temos que alterar uma fantasia da bailarina, para que ela pareça preocupada por não saber qual música escolher. Então duplique a primeira fantasia dela;



- Na fantasia primeira fantasia, selecione a cor da pele da bailarina da seguinte forma:

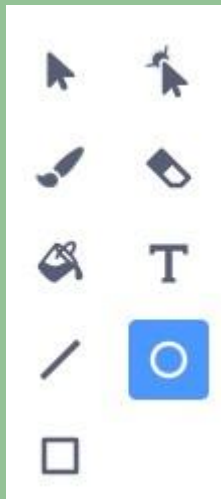
- 1º - clique no baldinho;
- 2º - clique em preencher;
- 3º - dentro de preencher selecione a opção de 'conta gota';
- 4º - clique em uma área do rosto da bailarina que seja do tom da pele dela;





- Com a cor da pele selecionada, pinte a boca dela, para conseguirmos criar uma boca nova;



- Em seguida, selecione a figura de círculo no menu do lado esquerdo e com essa opção clique, arraste (até criar um círculo similar ao da imagem abaixo) e solte o seu mouse no local da boca da bailarina, assim você criará um novo formato de boca para a personagem;

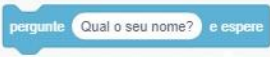


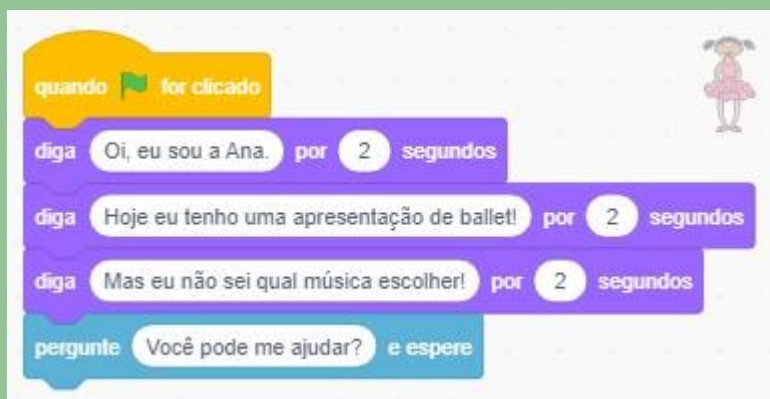
- Dessa forma, podemos começar a programar, começaremos pela bailarina, portanto, dentro da programação dela posicione o bloco 'quando a bandeira verde for clicada' (  ). Após isso adicionaremos três blocos de 'diga' (  ), escreva as seguintes frases nos blocos:

**Primeiro bloco:** "Olá eu sou a Ana!";

**Segundo bloco:** "Hoje eu tenho uma apresentação de ballet!";

**Terceiro bloco:** "Mas eu não sei qual música escolher!";

- Em seguida adicione um bloco de 'pergunte e espere' (  ) e dentro dele escreva "Você pode me ajudar a escolher?";



- Com isso, a personagem falará as frases escritas nos blocos e quando a frase do bloco 'pergunte' for falada o jogo abrirá uma caixa de resposta e essa caixa ficará aberta até ser respondida;

- Posteriormente, temos que fazer a programação para receber a resposta dessa pergunta, para isso utilizaremos um bloco de

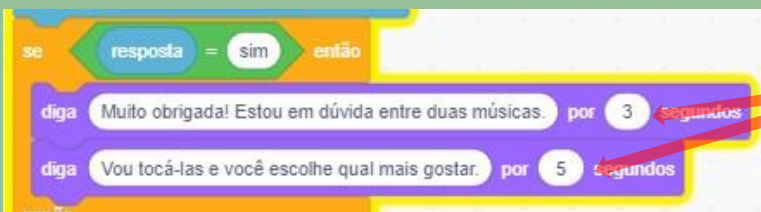
'se/senão' e nele posicionaremos um de '=' (igual);



- No primeiro espaço do bloco de igual coloque um bloco 'resposta' e no segundo espaço escreva 'sim';



- Agora dentro do bloco de 'se/senão' criaremos uma continuação para o jogo caso a resposta for 'sim'. Então, posicione dois blocos de 'diga' seguidos e dentro deles escreva as frases a seguir:
- 1º - Muito obrigada! Estou em dúvida entre duas músicas
- 2º - Vou tocá-las e você escolhe qual mais gostar.

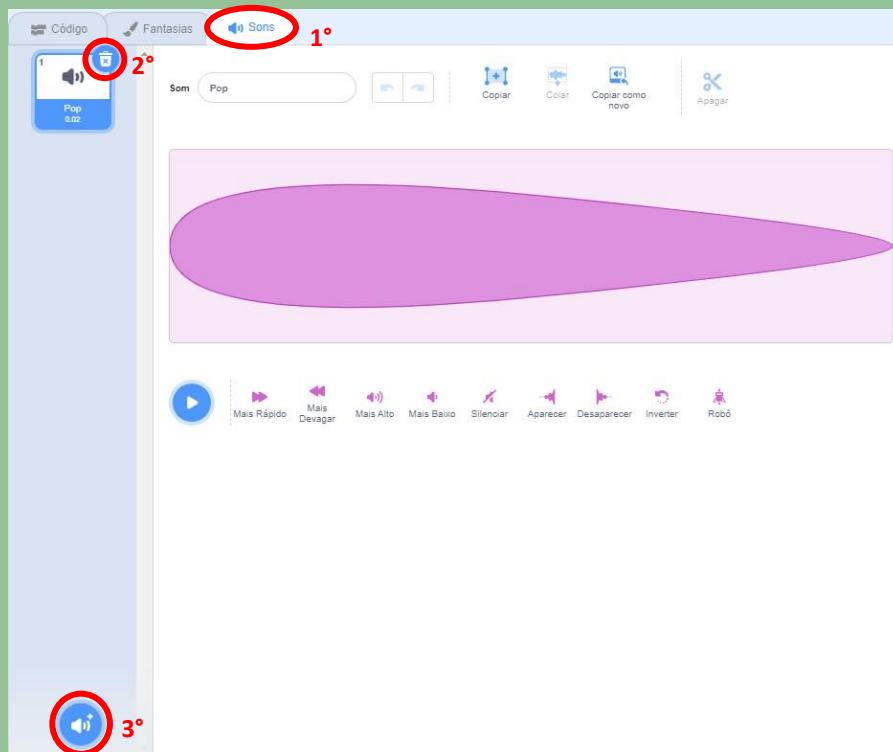


- Lembre-se de deixar **segundos** suficientes para a leitura das

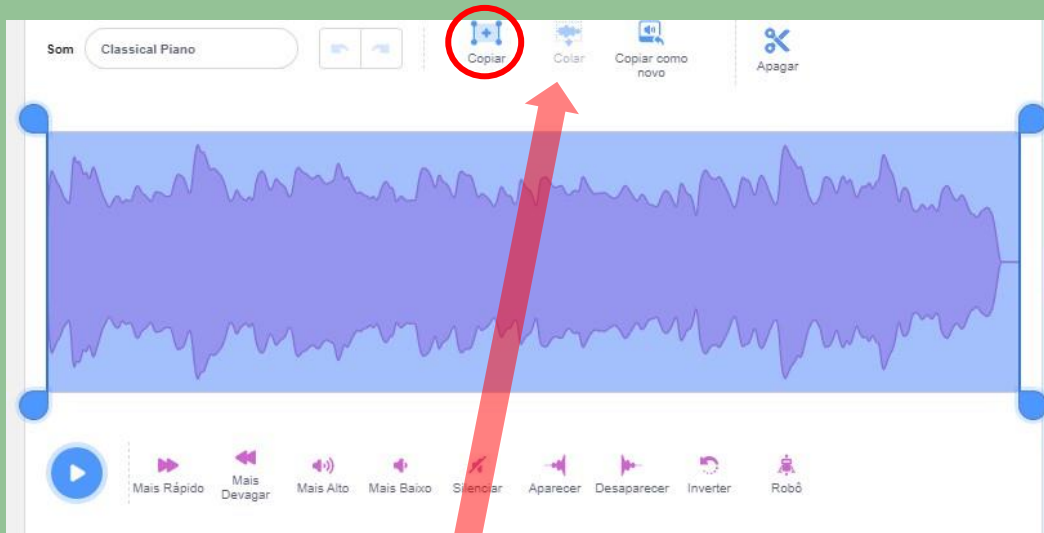
frases!!!

- Antes de criar a programação para tocar uma música depois a outra, temos que, primeiro, adicionar sons ao Scratch, a fim de colocar um som no jogo. Clique na aba de 'Sons', ao lado da de 'Fantasias', exclua a música que vem de início no jogo, e clique no ícone na parte inferior de 'Sons';

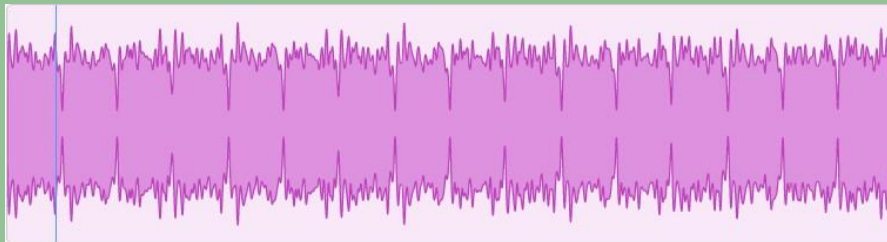




- Já na escolha de sons, escolha as músicas 'Emotinal Piano' e 'Classical Piano';
- Agora temos que prolongar o som para que ele não toque por poucos segundos, para isso, clique no som e arraste, ao arrastar o som ficará em um tom azul, sendo a parte azul, a parte selecionada da música, se certifique que a música inteira está selecionada. Com a música completa selecionada clique em 'Copiar';



- Em seguida, clique fora da música para parar de selecionar ela. E depois clique em 'Colar' 15 vezes. Fazendo isso, você perceberá que o comprimento do som ficará assim:



- Repita o processo com a segunda música;
- Retornando a programação da bailarina, adicione um bloco de 'transmita mensagem 1' (ele servirá para uma ação do rádio lá na frente), adicione um bloco de 'diga' e dentro escreva 'A número 1', adicione também um bloco de 'toque o som' e dentro dele selecione uma das músicas que você escolheu, após isso adicione um bloco de 'espere 1 segundo' apague o 1 e escreva 8, assim, a música tocará por 8 segundos e depois adicione um bloco de pare todos os sons;





- Repita a ação descrita acima, só que sem o bloco 'transmita' e altere a frase do bloco de diga para 'A número 2' e troque a música no bloco de 'toque o som';

- Depois adicione um bloco de 'pergunte' e nele escreva 'Eai, qual você achou melhor, a número 1 ou a número 2??' e também posicione um bloco de 'se' e nele adicione um bloco de '=';



- Primeiro faremos a programação para caso a resposta for a música 1. Então, dentro do bloco de '=' adicione um bloco de 'resposta' e no segundo espaço escreva '1';



- Dentro do bloco 'se' adicione:
  - um bloco de 'mude para o cenário' e dentro dele selecione a opção 'Theater';
  - um bloco de 'mude 10 no tamanho', substitua o '10' por '-30';
  - um bloco de 'vá para' com coordenadas x:0 e y:-60;
  - um bloco de 'toque o som' com a opção 'Emotional Piano';
  - um bloco de 'diga' com a frase 'Eu amei a escolha!!! Muito Obrigada';
  - um bloco de sempre.



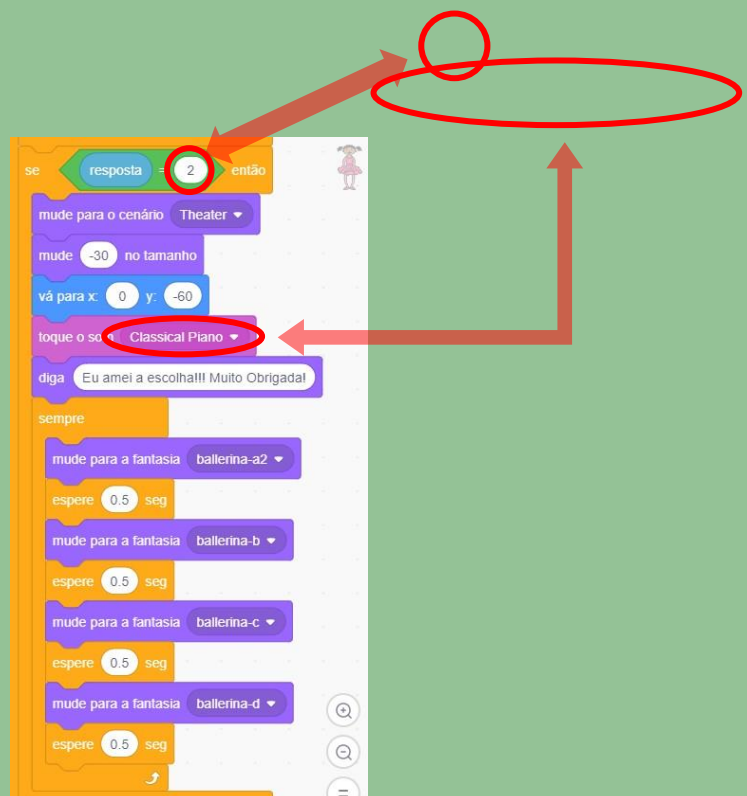
- Quando o jogador escolher a música 1, o jogo mudará de cenário, a bailarina diminuirá de tamanho e trocará de posição, o som escolhido será tocado e a bailarina dirá a frase escrita no bloco de diga;

- Dentro do sempre temos que a programação para a bailarina trocar de fantasia, diante disso, temos a seguinte programação;

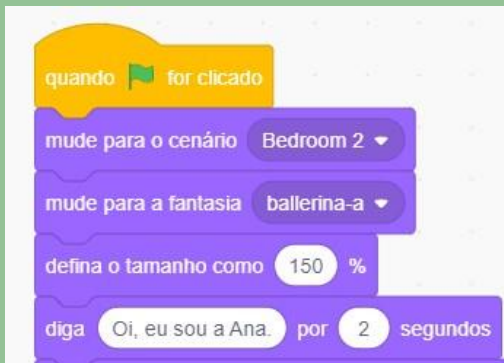


- É necessária essa programação para que a bailarina não troque para a fantasia de início (com cara de aflita);

- Agora é preciso fazer a programação para caso a escolha do jogador seja a música de número 2. A fim disso, é só copiar a mesma programação acima, da música 1, só que ao invés de colocar 1 no bloco de '=' têm que colocar 2 e também mudar a música no bloco de 'toque o som' para 'Classical Piano';



- Ainda é preciso adicionar na programação da bailarina três blocos no início da programação para que quando o jogo recomeçar o cenário mude para o quarto, ela volte para a fantasia de aflighta e aumente de tamanho;



- Os blocos são:
- 'mude para o cenário';
- 'mude para a fantasia';
- 'defina o tamanho como 100 %', mude o 100 para 150;

- Agora adicione um bloco de pare todos, no final da programação da bailarina, dentro de senão;

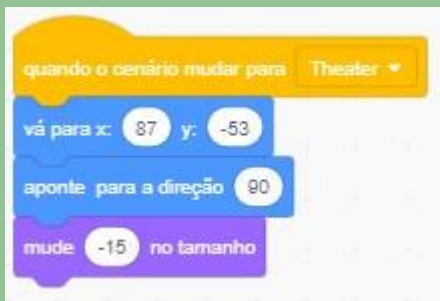


- Para finalizar, temos que criar a programação do rádio. Utilizaremos três conjuntos de blocos, sendo eles:



- Esse conjunto faz com que quando o cenário for o do quarto, o rádio irá para a em cima da cômoda, se inclinará, trocará para a fantasia sem as notas de som e mudará de tamanho;

OBS.: LEMBRE-SE DE ALTERAR OS VALORES DE DENTRO DOS SEUS BLOCOS PARA OS DA IMAGEM AO LADO;



•Esse conjunto faz com que quando o cenário for o do teatro, o rádio mudará de posição, ficará reto e diminuirá de tamanho;



• Esse conjunto faz com que quando a programação da bailarina chegar ao bloco de 'transmita a mensagem' (terceiro tópico da página 8), o rádio ficará trocando de fantasia;

- E 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!**

**Adicione mais uma música para que o jogador escolha entre três possibilidades e adicione personagens apenas no cenário do teatro para dançar junto com a bailarina.**

**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](http://www.codeclube.inf.br)**