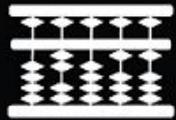


Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba

Introdução à lógica de programação utilizando Scratch

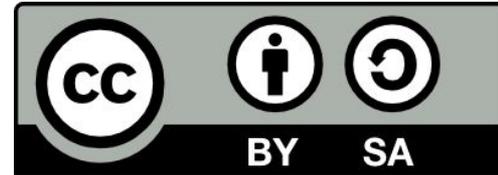
Aula 4

Juliana Sandis Cavalcante



PET-CoCE
computando culturas em equidade

compute você mesm@
:) :] :D



Revisão

- Para que servem as estruturas de repetição?
- Cite um exemplo que pode utilizar repetição.
- Para que servem as variáveis?
- Cite um exemplo que pode utilizar uma variável.

Exercícios:

- 1) Vamos repetir o exercício das notas da aula passada, mas desta vez, vocês devem calcular a média do aluno para as suas 3 provas.
- 2) Faça um programa que repita 40 vezes giros de 90 graus. A cada giro, se o personagem for clicado, mudar a cor do personagem, senão esperar 1 segundo.
- 3) Faça um programa que leia duas variáveis, chamadas PRIMEIRA e SEGUNDA, e faça o gatinho dizer os seus valores. A seguir, troque os valores, de forma que PRIMEIRA contenha o valor de SEGUNDA e vice-versa. O gatinho deve repetir os novos valores.

Soluções propostas

- 1) Acesse em: <https://scratch.mit.edu/projects/177197210>
- 2) Acesse em: <https://scratch.mit.edu/projects/177698305/>
- 3) Acesse em: <https://scratch.mit.edu/projects/178434557/>

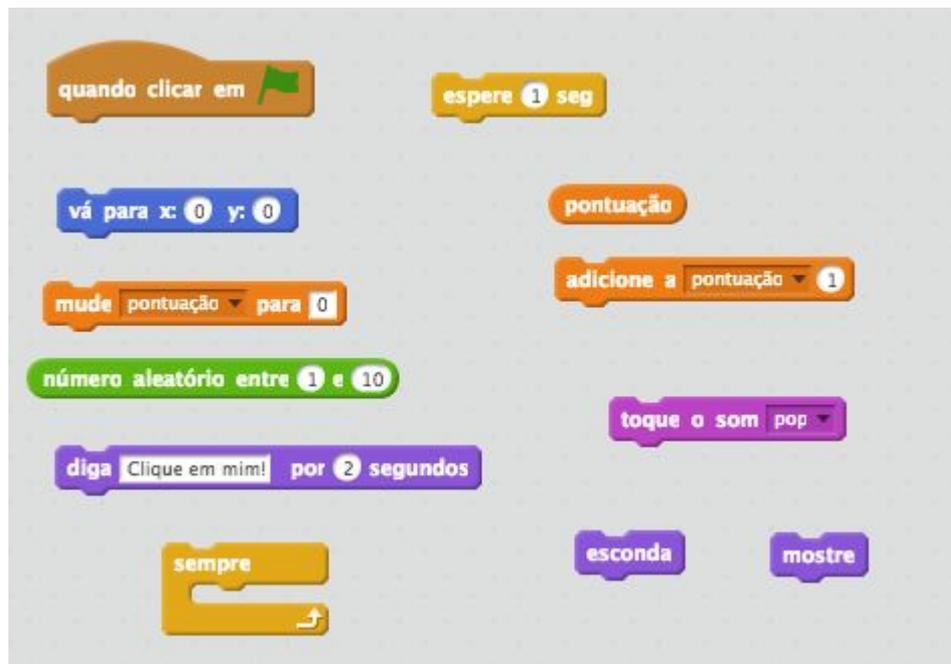
Exercícios:

4) Utilizando as estruturas de repetição que vimos na aula passada criem um jogo de "Esconde-esconde". Como no exemplo:

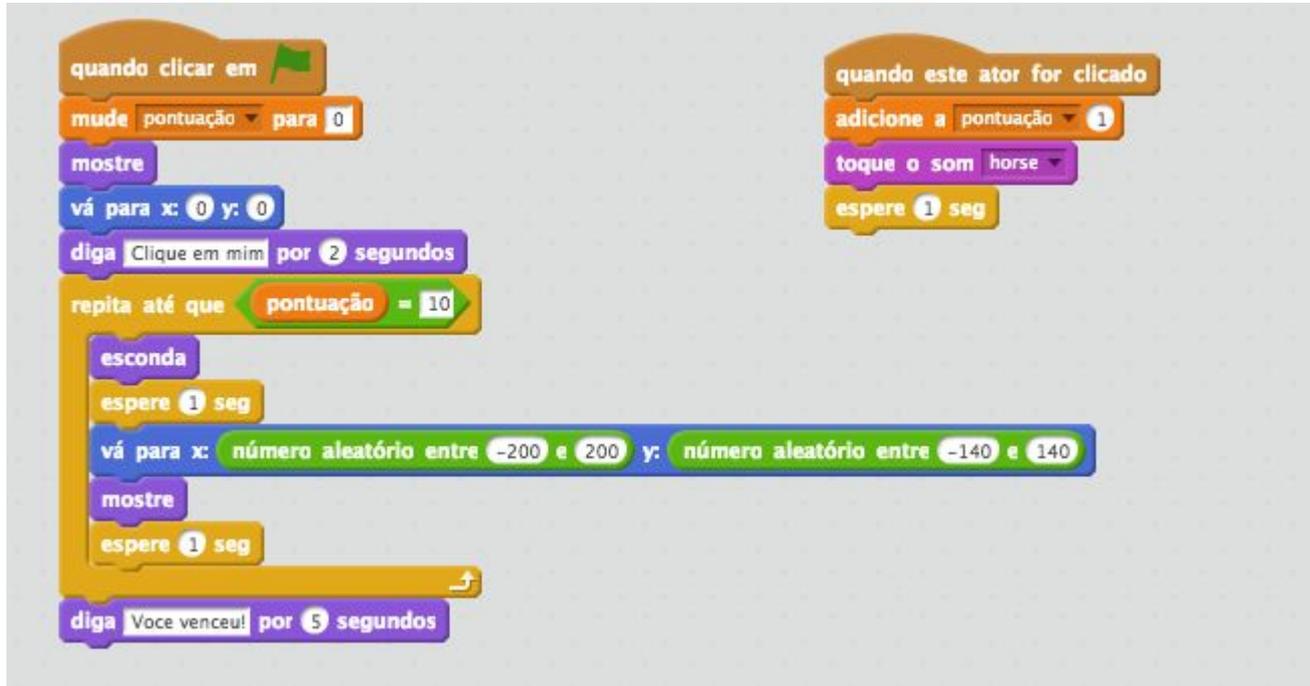
<https://scratch.mit.edu/projects/156113834/>

- O primeiro passo é fazer o personagem desaparecer e aparecer em um novo local. Para isso vocês irão utilizar números aleatórios de x e y.
- Em seguida faça com que, ao ser clicado, o personagem toque um som.
- A última etapa é adicionar uma variável PONTUAÇÃO que aumenta quando o jogador consegue clicar no personagem antes que ele desapareça.

Estruturas utilizadas para o jogo de esconde-esconde:



Solução proposta:



Veja em: <https://scratch.mit.edu/projects/156113834>