

Scratch - Revisão A2

Conteúdo elaborado pela professora Cristiane Norbiato Targa para a disciplina Informática Aplicada do curso Técnico Integrado em Administração.

1. Fazendo o personagem andar

Objetivo: Aprender a movimentar um personagem.

Desafio: Crie um programa para que o gato ande 100 passos quando a bandeira verde for clicada.

Perguntas:

- a) Qual bloco inicia o programa?
 - b) Quantos passos o gato deve andar?
 - c) O que acontece quando você aumenta para 200 passos?
-

2. Dando boas-vindas

Objetivo: Utilizar o bloco "diga".

Desafio: Faça o gato dizer "Olá, eu sou o Scratch!" por 2 segundos.

Perguntas:

- a) Qual bloco faz o personagem falar?
 - b) Por quanto tempo ele deve falar?
 - c) Qual outra mensagem você pode escrever?
-

3. Mudando a fantasia

Objetivo: Trabalhar com fantasias.

Desafio: Ao clicar na bandeira verde, o personagem deve trocar de fantasia.

Perguntas:

- a) O que é uma fantasia no Scratch?
 - b) Quantas fantasias o personagem possui?
 - c) Qual fantasia você mais gostou?
-

4. Tocando um som

Objetivo: Utilizar sons.

Desafio: Faça o personagem tocar um som ao ser clicado.

Perguntas:

- a) Qual evento inicia a ação?
 - b) Que som foi escolhido?
 - c) Você conseguiu adicionar outro som?
-

5. Fazendo o personagem girar

Objetivo: Aprender rotação.

Desafio: Faça o personagem girar 90 graus ao clicar na bandeira verde.

Perguntas:

- a) Quantos graus ele girou?
 - b) O que acontece se mudar para 180 graus?
 - c) O personagem ficou em qual direção?
-

6. Criando uma animação simples

Objetivo: Utilizar repetição.

Desafio: Faça o personagem mudar de fantasia 10 vezes.

Perguntas:

- a) Qual bloco de repetição foi usado?

- b) Quantas vezes a ação se repetiu?
 - c) A animação ficou mais rápida ou mais lenta quando você alterou o tempo?
-

7. Esconde-esconde

Objetivo: Trabalhar aparência.

Desafio: Ao clicar na bandeira verde:

- O personagem aparece.
- Espera 2 segundos.
- Desaparece.

Perguntas:

- a) Qual bloco faz o personagem aparecer?
 - b) Qual bloco faz o personagem desaparecer?
 - c) Depois de quanto tempo ele desaparece?
-

8. Criando um diálogo

Objetivo: Fazer personagens conversarem.

Desafio: Crie dois personagens:

- Personagem 1: "Olá!"
- Personagem 2: "Oi, tudo bem?"

Perguntas:

- a) Quantos personagens participaram da conversa?
- b) O que cada um falou?
- c) Você consegue adicionar mais uma fala?