

Scratch - Revisão A3

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

1. Maior ou Menor?

Crie uma variável chamada numero.

O personagem deve perguntar um número ao usuário e informar:

- "Maior que 10" se o número for maior que 10.
 - "Menor ou igual a 10" caso contrário.
-

2. Calculadora de Soma

Crie as variáveis A, B e Resultado.

O programa deve:

- Pedir dois números.
 - Somar os valores.
 - Mostrar o resultado na tela.
-

3. Par ou Ímpar

Peça um número inteiro ao usuário. O personagem deve informar se o número é par ou ímpar.

Dica: usar o bloco que retorna o resto da operação (resto de XXX por XXX) e fazer uma comparação com o operador de igualdade.

4. Personagem Feliz ou Triste

Crie duas fantasias: Feliz e Triste.

Pergunte a nota do aluno.

- Se a nota for maior ou igual a 60, troque para a fantasia Feliz.
 - Senão, troque para a fantasia Triste.
-

5. Jogo de Adivinhação

Defina um número secreto (por exemplo, 7).

O jogador digita um palpite.

- Se acertar, diga "Parabéns!" e troque para o cenário Vitória.
- Senão, diga "Tente novamente".