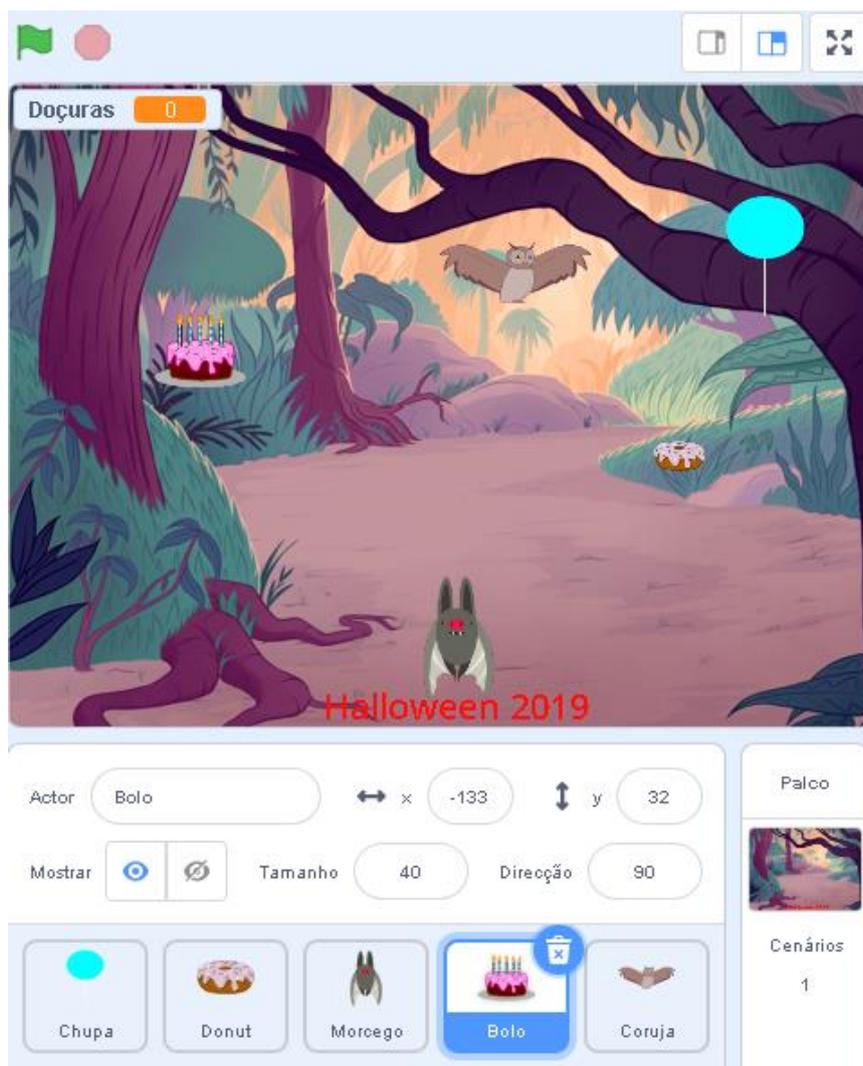


Objetivos:

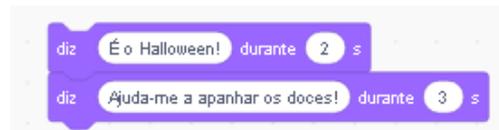
- **Comemorar eventos**
- **Criar jogo do Halloween em Scratch**

Jogo do Halloween

- 1) O aluno deverá criar o seguinte programa no ambiente computacional Scratch3.0 e no final gravar e enviar para o Moodle.
- 2) Pretende-se fazer o Jogo do Halloween. Insere no fundo (palco) uma imagem da floresta e os atores apresentados na figura.

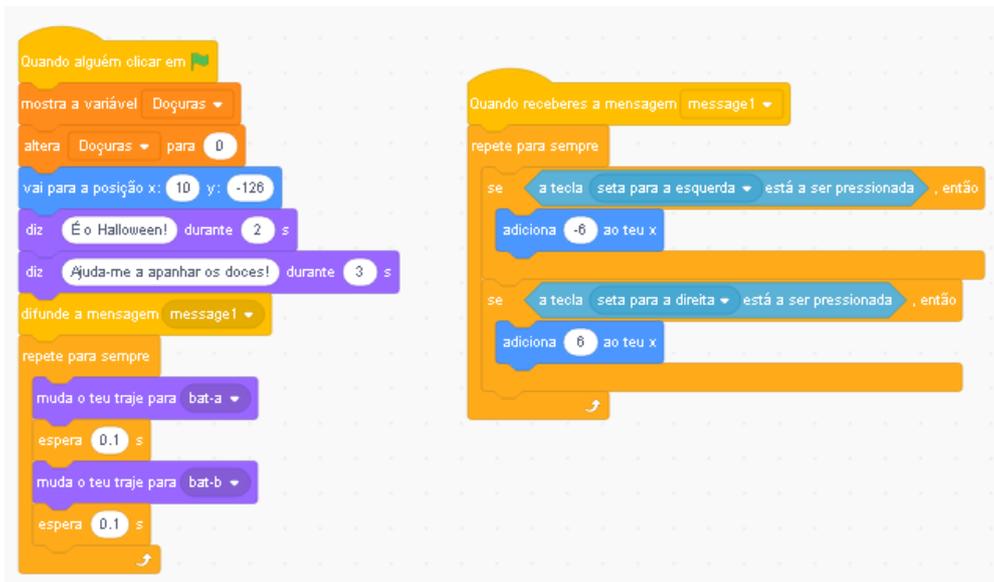


3) Crie a variável Doçuras.



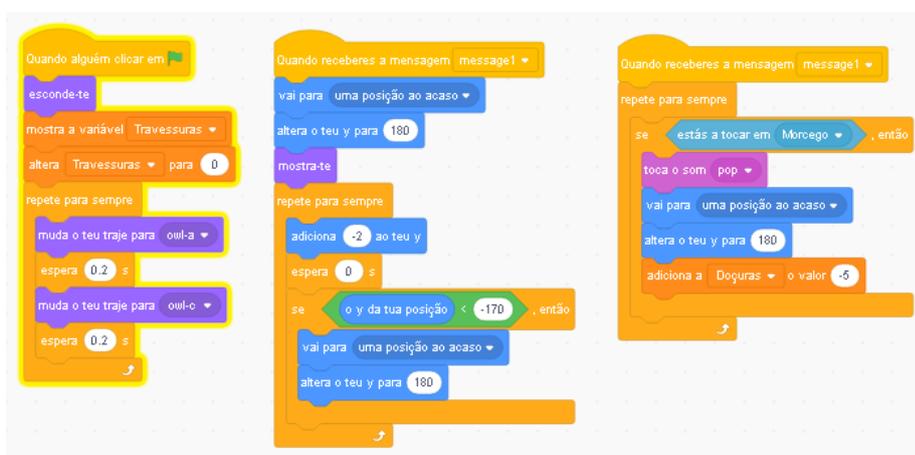
4) Programe o Morcego:

- a) O morcego deverá ter os seguintes balões de fala:
- b) Deverá deslocar-se para a direita para a esquerda com as setas do teclado.
- c) O morcego deverá bater as asas.



5) Programe a Coruja:

- a) A Coruja deverá bater as asas.
- b) A Coruja deverá deslocar-se na vertical 2 em 2 passos (eixo dos yy).
- c) A Coruja se tocar no morcego a variável Doçuras perde 5 pontos



- 6) Programe agora o **Bolo** o **Donut** e o **Chupa** de forma idêntica à coruja:
- a) Deverão deslocar-se na vertical com velocidade de 2 a 5 passos (eixo dos yy).
 - b) Quando chegarem ao fundo do ecrã ($y = -170$) sorteia uma nova localização na parte de cima do ecrã para começar a deslocar-se para baixo.
 - c) Quando tocar no morcego a variável **Doçuras** adiciona 1 ponto.
- 7) Guarde o seu trabalho, feche e envie-o para o Moodle

Bom Trabalho!