



# Jogo Apanha as Bolas

### Objetivo do Jogo:

Movimentar o rato com as setas para a esquerda e para a direita para cima e para baixo apanhando as bolas das diversas cores que vão aparecendo no ecrã. A pontuação começa em zero e cada vez que apanha uma bola soma 1 ponto à pontuação.



Passo O: Insira o cenário, a Bola colorida e o rato.

<u>Passo 1</u>: Depois clique no menu da direita em <u>Variáveis</u> para criar uma variável com o nome <u>Pontuação</u> e para todos os atores.

Passo 2: Pintar um Sprite com uma caixa com o texto "Tenta apanhar as Bolas"



#### Passo 3:

<u>Programe essa caixa de texto</u> com os seguintes blocos:

Teste o que acontece clicando na bandeira verde...

#### Passo 4:

<u>Programe o Rato do Jogo</u> com os seguintes blocos para o fazer deslocar para cima e para baixo:

#### <u>Passo 5</u>:

Agora tente criar os blocos para o rato do jogo se deslocar para a esquerda e para a direita...

Testa o que acontece clicando na bandeira verde e clicando nas setas do teclado...

	vaipara a	posiçã	• x: (	-2	y: 🤇	3	
	espera	3 s					
e	esconde-t	te					
					J		
Quando alqué	m pressiona	r a tecla	Set	a nara	cima		
				, paro			
altera a tua di	recção para	0.					
passa para o	teu próximo	traje					
anda 8 p	assos						
se estiveres a	a bater na bo	orda, res	salta				
			-				
altera a tua dir	ecção para	180	•				
passa para o t	eu próximo t	raje					
anda 8 pa	assos						
se estiveres a	bater na bor	rda, re <u>s</u> s	salta				

Quando alguém clicar em 💌

mostra-te

Quando alguém clicar em P esconde-te espera 4 s repete para sempre	<b>Passo 6</b> : Agora <b>Programe a Bola</b> para que ela apareça num lugar ao acaso do ecrã e desapareça passados 3 segundos e, passado 1 segundo, volte a aparecer em outro lugar ao acaso
vai para a posição x: um valo	r ao acaso entre 🛛 -210) e 210) y: um valor ao acaso entre 🔄 155) e 155
passa para o teu próximo traje	
mostra-te	
espera 3 s	
esconde-te	
espera 1 s	

Programação Scratch 3.0

<u>Passo 7</u>: <u>Programe outra vez o Rato do Jogo</u> acrescentando os seguintes blocos para a pontuação começar em zero e se o Rato estiver a tocar na Bola adiciona à pontuação o valor 1.

Teste o Jogo e se necessário faça correções ou alterações a seu gosto.



## Obrigado... e esperamos que tenha gostado.

Grupo disciplinar de Informática