

Semana Europeia da Programação

Programação em Scratch

Passo 1: Escolher o fundo do jogo ou palco



Passo 2: Inserir o rato no Jogo



Jogo programação Scratch



Programar o movimento do rato com as setas do teclado Passo 3: 2 - Clica Scripts \bigcirc Movimento Aparência Controle 3 – Arrasta o bloco Som Sensores Para o lado Caneta 1 - Clica Mais Blocos 240 V: -180 1 no de fundo lo ruído 🔻 > 10

4 - Crie o seguinte programa



Passo 4: Experimente:

Use as setas do teclado e verifique se o movimento do rato está na direção correta.



2ª Parte

Passo 5: O Gato movimenta-se livremente pelo quarto. Primeiro clica no Gato depois começa a programar.



O Gato e o rato agora já têm movimento.

Passo 6: Altera a programação do gato acrescentando os outros blocos de código.

Os blocos acrescentados fazem o seguinte:

- Se o gato tocar no "Mouse1" (que é o nome do rato) então diz "Apanhei-te!!!" durante 2 segundos.

Q	uando alguém clicar em 🦰
a	ltera a tua direcção para 457 °
re	epete para sempre
	anda 10 passos
	se estiveres a bater na borda, ressalta
	passa para o teu próximo traje
	espera 0.1 s de la calendar de la calendar
	se (estás a tocar em Mouse1), então
	diz Apanhei-te!!! durante 2 s