



Agrupamento de Escolas de Paços de Brandão

O objetivo do jogo é o rato fugir ao gato.

O gato quando toca no rato diz  
"Apanhei-te!!!"



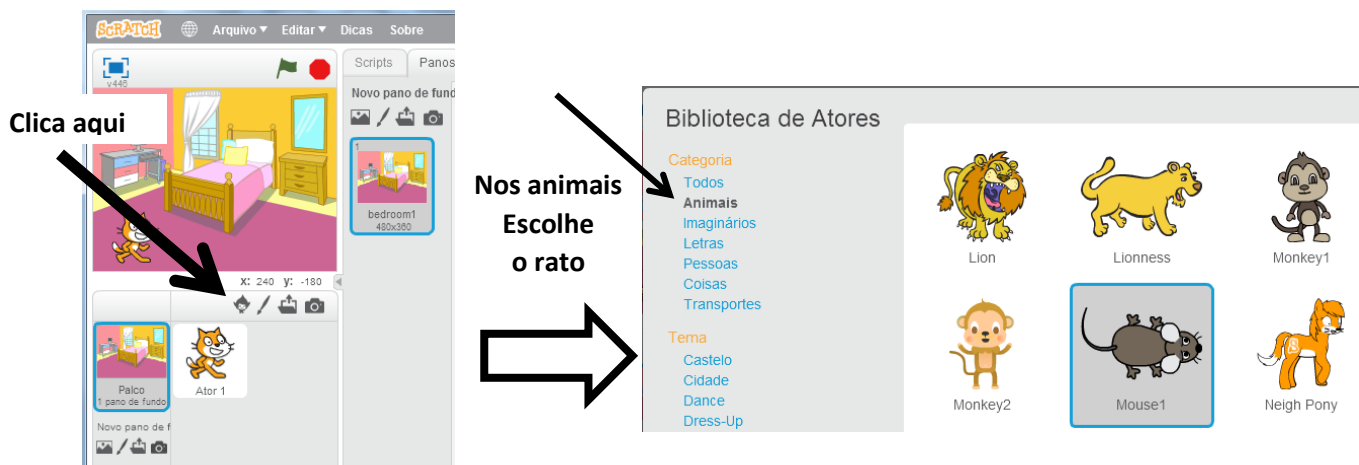
Semana Europeia da Programação

## Programação em Scratch

Passo 1: Escolher o fundo do jogo ou palco



Passo 2: Inserir o rato no Jogo

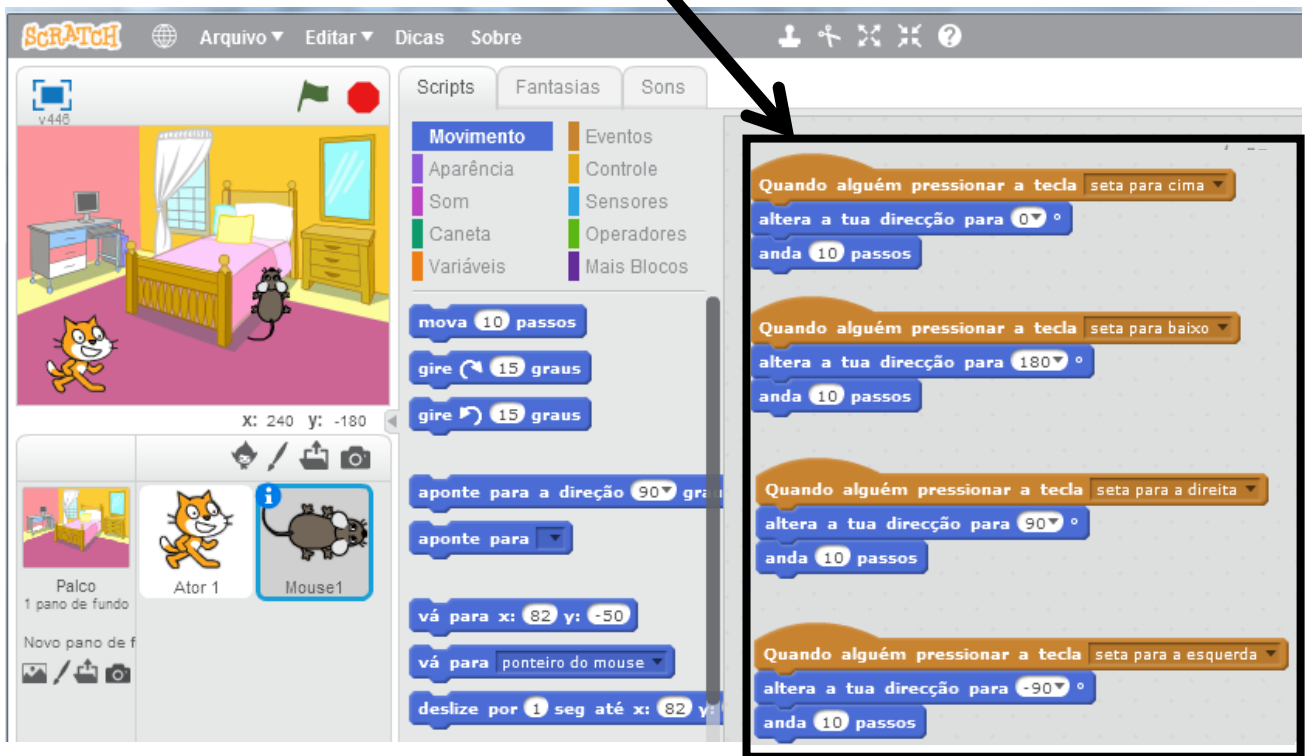




**Passo 3:** Programar o movimento do rato com as setas do teclado



**4 - Crie o seguinte programa**



**Passo 4:** Experimente:

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



## 2ª Parte

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

1 - Clica

2 - Clica

3 - Cria o seguinte Programa

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.