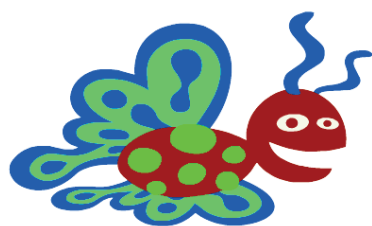
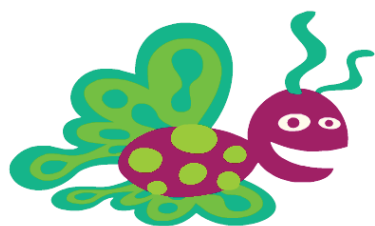
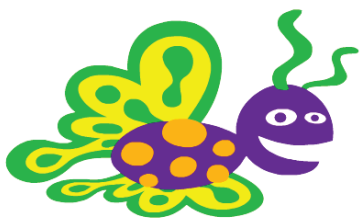


Altere a cor

Pressione uma tecla para alterar a cor de um ator.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Altere a cor



PREPARAÇÃO

Novo ator:    

Escolha um ator da biblioteca.

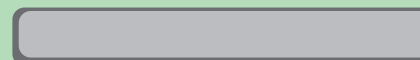
Ou desenhe um novo ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando a tecla **espaço** for pressionada

mude o efeito **cor** para **25**

FAÇA ISSO!



Pressione a barra de espaço para alterar as cores.

DICA EXTRA

Você pode escolher um efeito diferente no menu:

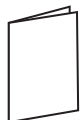
mude o efeito **cor** para **25**

Ou digitar um número diferente. Então, pressione a barra de espaço novamente.

Para limpar os efeitos, clique no sinal de pare.



Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Siga a batida

Comece a dançar no ritmo de uma batida.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Siga a batida

PREPARAÇÃO

Novo ator:

Escolha um dançarino ou outra imagem.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando clicar em 
sempre
  mova 30 passos
  toque o tambor 1 por 0,25 batidas
  mova -30 passos
  toque o tambor 2 por 0,25 batidas
```

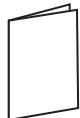
Digite esse número.
Clique para escolher um som de tambor.

FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



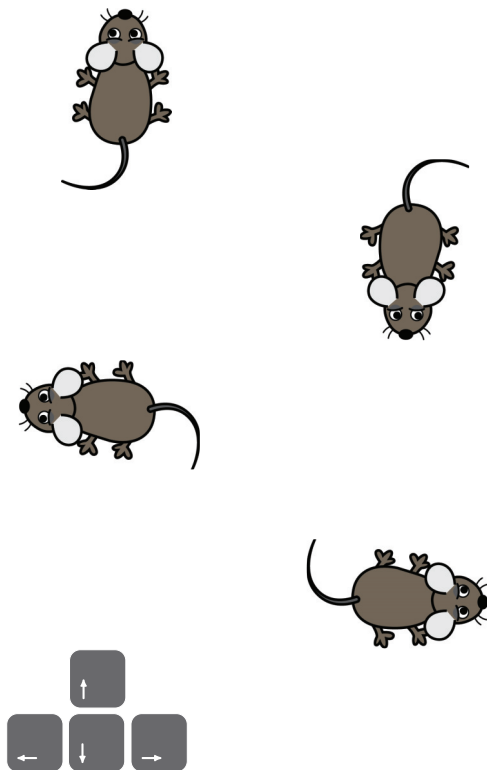
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Movimentos com o teclado

Use as setas do teclado para mover seu ator.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Movimentos com o teclado

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando a tecla seta para cima for pressionada

aponte para a direção 0 graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para baixo for pressionada

aponte para a direção 180 graus

mova 10 passos

quando a tecla seta para a esquerda for pressionada

aponte para a direção -90 graus

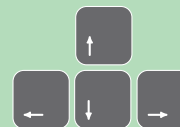
mova 10 passos

quando a tecla seta para a direita for pressionada

aponte para a direção 90 graus

mova 10 passos

FAÇA ISSO!



Pressione as setas do teclado para mover o ator!

DICA EXTRA

Seu ator está de cabeça para baixo?
Você pode alterar seu estilo de rotação.

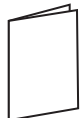
mude o estilo de rotação para esquerda-direita

esquerda-direita

não girar

em todas as direções

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Diga algo!

O que você quer dizer?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Diga algo!



PREPARAÇÃO

Novo ator:



Selecione um ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

diga `Nossa! Eu não sabia que hipopótamos podiam voar!` por `2` segundos

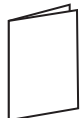
Digite a mensagem que quiser.

FAÇA ISSO!



Clique no ator para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



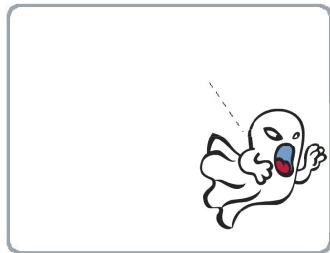
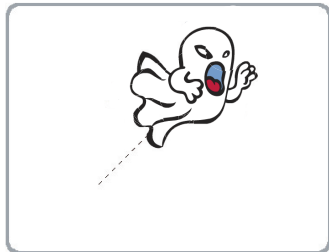
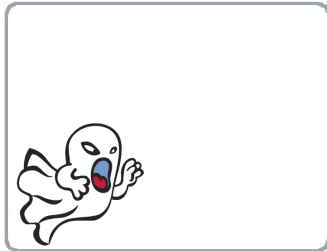
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Deslize

Faça um movimento suave de um ponto a outro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Deslize



PREPARAÇÃO

Novo ator:



Importe uma fantasia, ou desenhe seu próprio ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando clicar em



deslize por 1 segundos até x: 20 y: 80

deslize por 1 segundos até x: 10 y: -20

deslize por 2 segundos até x: -110 y: -100

Experimente números diferentes.

Quanto tempo

Posição horizontal

Posição vertical

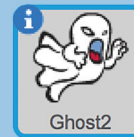


Clique na bandeira verde para iniciar.

FAÇA ISSO!

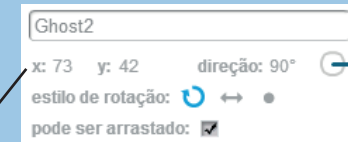
Para ver as posições x e y de um ator:

DICA EXTRA



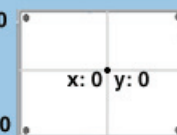
Clique em i

As posições x e y são mostradas aqui.



x: -240 y: 180

x: 240 y: 180

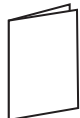


x: -240 y: -180

x: 240 y: -180

Aqui estão as posições x e y no palco.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



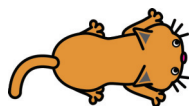
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Siga o mouse

Siga o cursor do mouse.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Siga o mouse



PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha o gato ou outra fantasia.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando clicar em

sempre

aponte para ponteiro do mouse

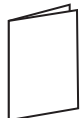
mova 3 passos

FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Dance Twist

Reproduza um clipe musical e dance no estilo twist.



<http://scratch.mit.edu>

7

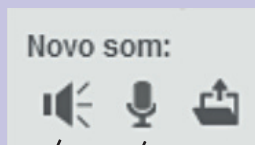
SCRATCH

Dance Twist

PREPARAÇÃO



Escolha uma imagem de uma pessoa pronta para dançar



Grave ou importe um clipe musical. Mantenha sua duração curta!

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

```
quando a tecla d for pressionada
  toque o som twist
  mude o efeito rodado para 50
  espere 0.25 segundos
  mude o efeito rodado para 0
  espere 0.25 segundos
```

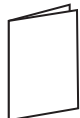
Escolha o modo "rodado" no menu.

FAÇA ISSO!



Pressione a tecla para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Turbilhão interativo

Distorça uma foto usando o movimento do mouse.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Turbilhão interativo



PREPARAÇÃO



Escolha o esquilo ou outra foto para distorcer.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco **posição x do mouse** aqui.

Escolha o modo "rodado" no menu.

FAÇA ISSO!



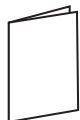
Clique na bandeira verde para iniciar.

DICA EXTRA

Perceba como os números variam conforme você move o mouse.



Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

FAÇA UMA ANIMAÇÃO

Faça uma animação simples.

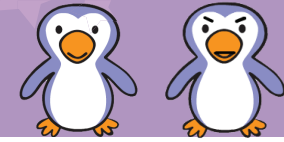


<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

FAÇA UMA ANIMAÇÃO



PREPARAÇÃO

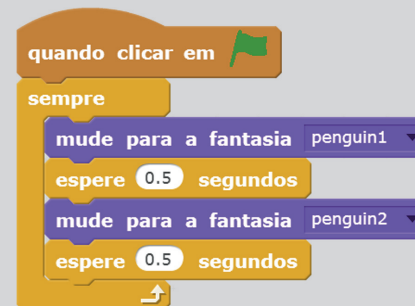


Clique na ferramenta de carimbo para duplicar.

Clique no ator para duplicar a fantasia.

Use as ferramentas de desenho para deixar a nova fantasia diferente.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

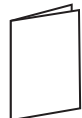


FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



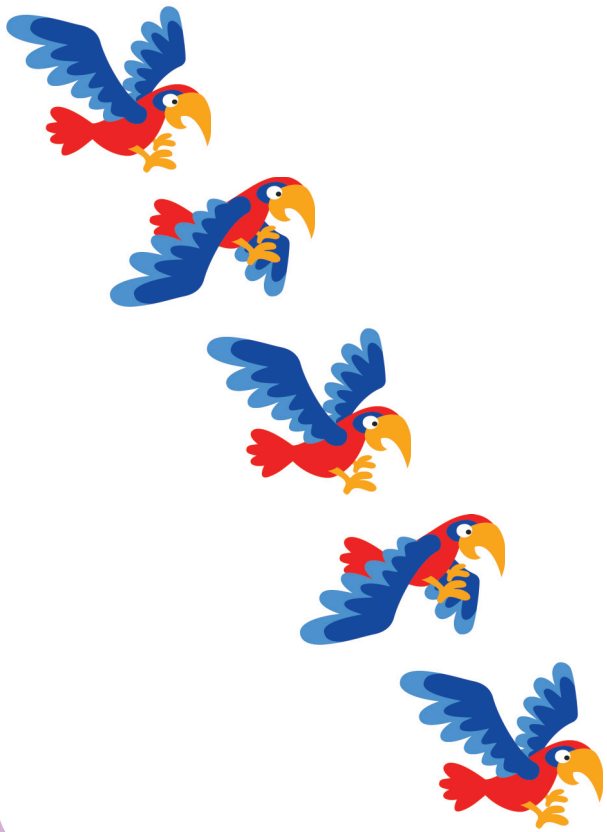
2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

ANIMAÇÃO EM MOVIMENTO

Anime um personagem conforme ele se move.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

ANIMAÇÃO EM MOVIMENTO



PREPARAÇÃO

Novo ator:

Clique para abrir a biblioteca de atores.



Escolha um ator que tenha duas ou mais fantasias.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

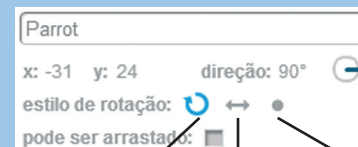
```
quando clicar em 
sempre
  próxima fantasia
  espere 0.5 segundos
  mova 5 passos
  se tocar na borda, volte
```

Seu ator está de cabeça para baixo? Você pode alterar seu estilo de rotação.

DICA EXTRA

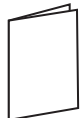


Clique em **i**



girar esquerda-direita não girar

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

Botão surpresa

Crie seu próprio botão.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

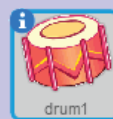
Botão surpresa

PREPARAÇÃO

Novo ator:



Escolha um tambor
(na categoria Coisas).



Drum1
x: 66 y: 14 direção: 90°
estilo de rotação: [circular] [horizontal] [vertical]

Clique em **i**

Você pode alterar o nome do seu ator.

EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

mude o efeito cor para 25

toque o tambor escolha número entre 1 e 18 por 0.2 batidas

mude o efeito cor para -25

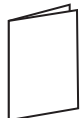
Insira o bloco **ESCOLHA NÚMERO ENTRE**

FAÇA ISSO!



Clique para ver (e ouvir) o que ele faz.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.

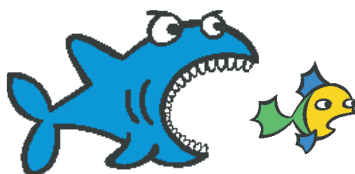
Marque a pontuação

Adicione um painel de pontuação em seu jogo.

pontuação 0



pontuação 0



pontuação 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Marque a pontuação

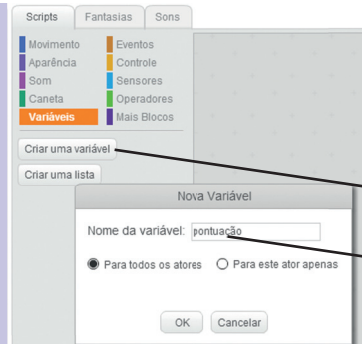
pontuação 1



PREPARAÇÃO

Escolha os dados
Clique.

Digite "pontuação" para o nome da variável e clique em OK.



EXPERIMENTE ESTE CÓDIGO



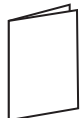
Use o menu para selecionar o ator que você vai perseguir.
Aumenta a pontuação em 1 ponto.

FAÇA ISSO!



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão



1. Dobre o cartão ao meio.



2. Passe cola na parte de trás.



3. Corte na linha pontilhada.