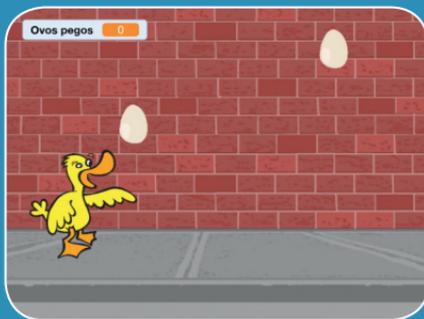
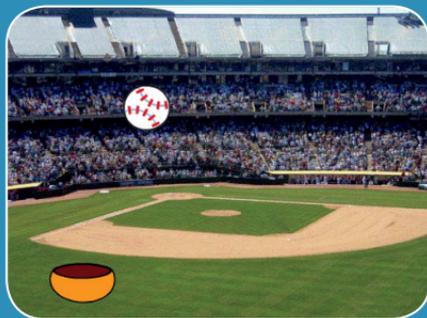


# Cartões

## Jogo da Coleta



Crie um jogo no qual você pega coisas que caem do céu.

# Cartões Jogo da Coleta

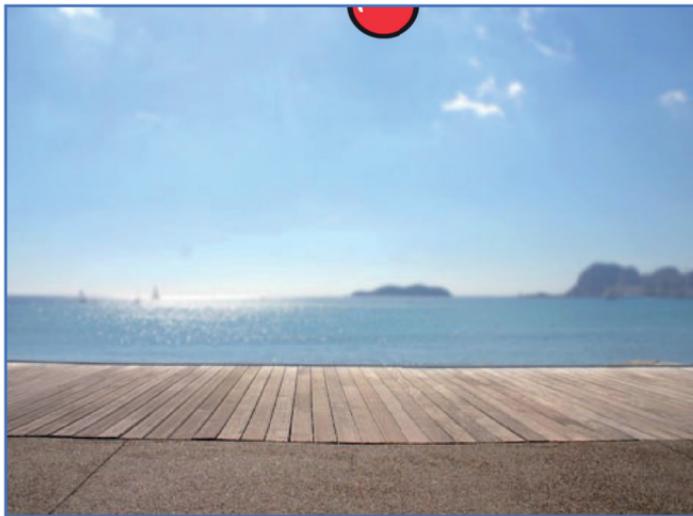
Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Vá para o topo**
- 2. Caia**
- 3. Mova o coletor**
- 4. Colete!**
- 5. Marque pontos**
- 6. Ganhe pontos extras**
- 7. Exiba uma mensagem de vitória**

# Vá para o topo



Comece em um ponto aleatório  
na parte superior do palco.



# Vá para o topo

scratch.mit.edu



## PREPARE-SE



Escolha um cenário, como o Boardwalk.



Boardwalk



Escolha um ator, por exemplo a maçã.



Apple

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Apple



Digite **180** para ir para a parte superior do palco.

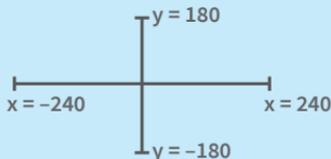
## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



## DICA

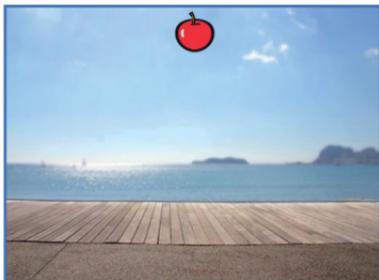
y é a posição no palco de cima para baixo.



# Caia

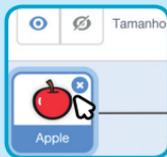


Faça seu ator cair.





## PREPARE-SE



Clique para selecionar a maçã.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco **posição y** neste bloco de Operador verde.



Use o sinal de menos para o ator se mover para baixo.

Verifique se está próximo da parte inferior do palco.

Volte para o topo do palco.

## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

## DICA

Use

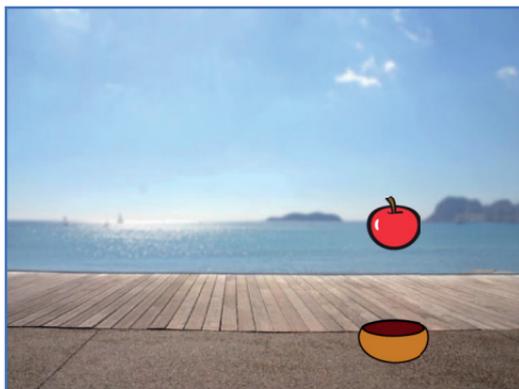


para mover para cima ou para baixo.

# Mova o coletor



Pressione as setas do teclado para mover o coletor para a direita e para a esquerda.



# Mova o coletor

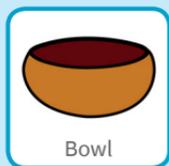
scratch.mit.edu



## PREPARE-SE

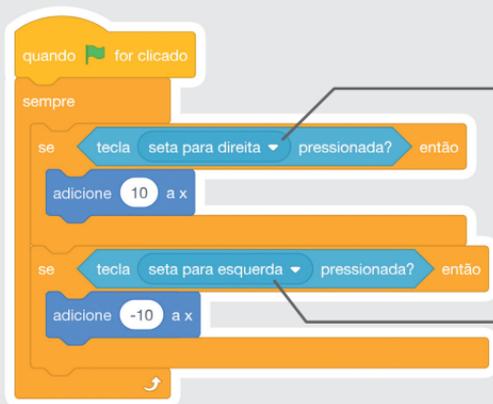


Escolha um ator para ser o coletor, como uma tigela.



Arraste o coletor para a parte inferior do palco.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha **seta para direita** no menu.

Escolha **seta para esquerda** no menu.

## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

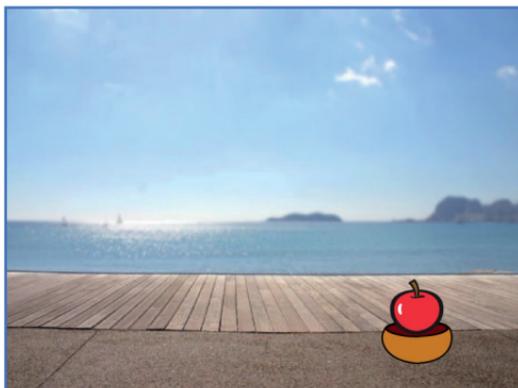
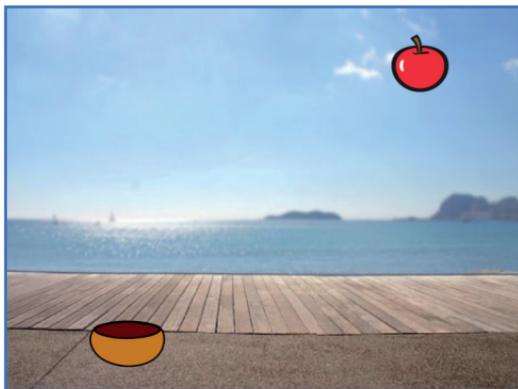


Pressione as setas do teclado para mover seu coletor.

# Colete!



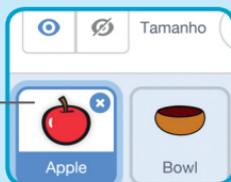
Colete o ator que está caindo.





## PREPARE-SE

Clique para selecionar a maçã.



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a tigela no menu.

Escolha um som.

## DICA

### Sons

Se você quiser adicionar um som diferente, clique na guia Sons.



Em seguida, escolha um som na Biblioteca de Sons.

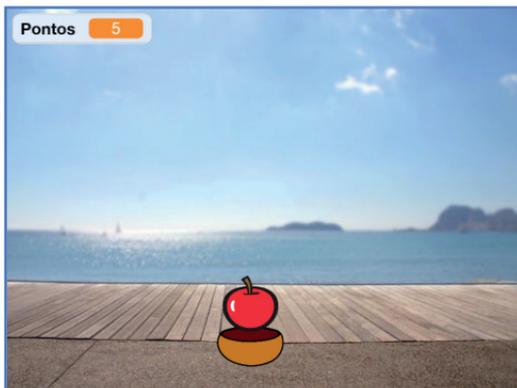
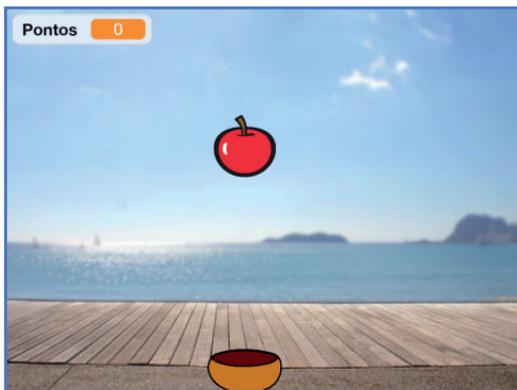
### Código

Clique na guia Código quando quiser adicionar mais blocos.

# Marque pontos



Marque um ponto toda vez  
que coletar um objeto.



# Marque pontos

scratch.mit.edu



## PREPARE-SE

Escolha **Variáveis**.



Clique no botão **Criar uma variável**.



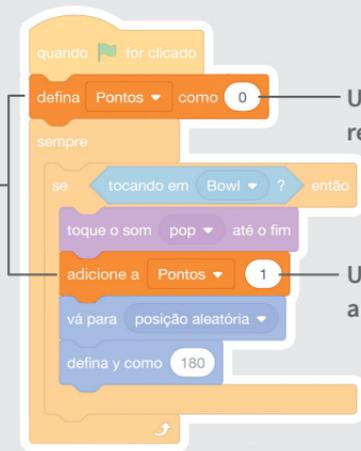
Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK**.

## ADICIONE ESTES BLOCOS

Adicione dois novos blocos em seu código:



Escolha **Pontos** no menu suspenso.



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

## TESTE

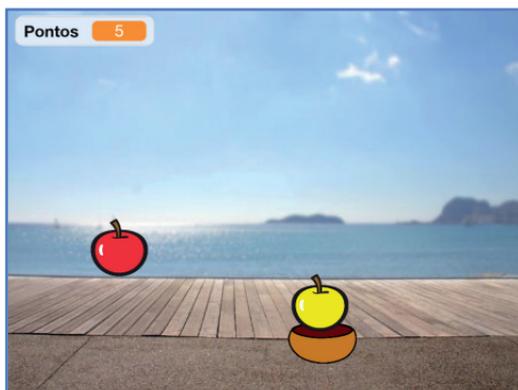
Clique na bandeira verde para iniciar.



Depois, colete maçãs para ganhar pontos!

# Ganhe pontos extras

Ganhe pontos extras quando coletar um objeto especial.



# Ganhe pontos extras

scratch.mit.edu



## PREPARE-SE

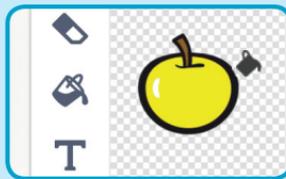
Para duplicar seu ator, clique com o botão direito do mouse (no Mac: ctrl+clique).



Escolha a opção **Duplicar**.

 Fantasias

Clique na guia Fantasias.



Você pode usar as ferramentas de desenho para modificar o visual do seu ator.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO

 Código

Clique na guia Código.



Digite a pontuação obtida com a coleta do ator extra.

## TESTE

Colete os atores extras para aumentar sua pontuação!

# Exiba uma mensagem de vitória

Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer.



# Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu



## PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta **Texto** para escrever uma mensagem, como “Você venceu!”

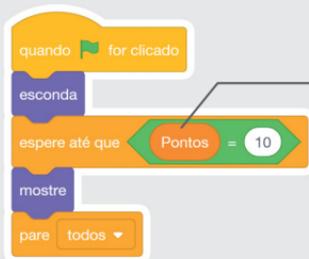


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o bloco **Pontos** da categoria Variáveis.

## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!