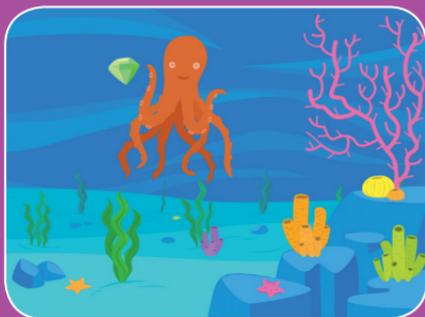


Cartões

Jogo de Pega-pega



Faça um jogo no qual você precisa pegar um ator para marcar pontos.

Cartões

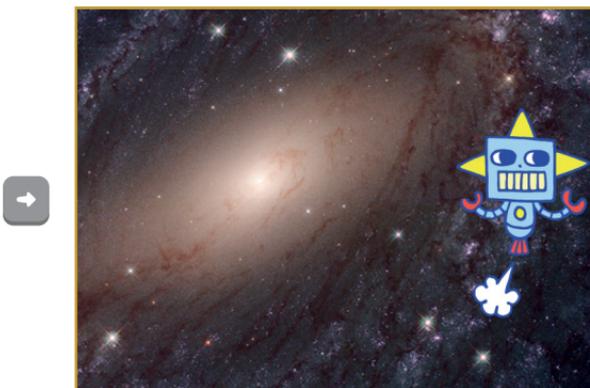
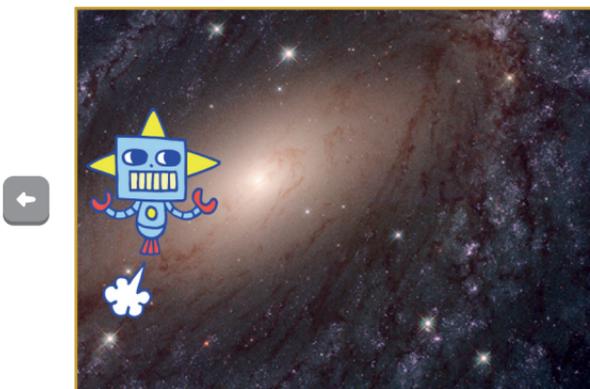
Jogo de Pega-pega

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Mova para a direita e para a esquerda**
- 2. Mova para cima e para baixo**
- 3. Pegue a estrela**
- 4. Reproduza um som**
- 5. Marque pontos**
- 6. Crie novos níveis**
- 7. Exiba uma mensagem de vitória**

Mova para a direita e para a esquerda

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



Mova para a direita e para a esquerda

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



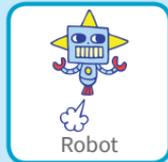
Escolha um cenário.



Galaxy



Escolha um ator.

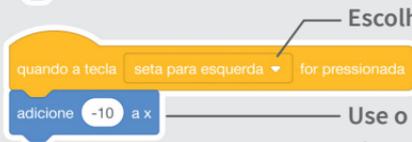


Robot

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha seta para direita.



Escolha seta para esquerda.

Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

TESTE

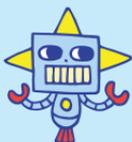
Pressione as setas do teclado.



DICA

x é a posição no palco da esquerda para a direita.

Use um número negativo para mover o ator para a esquerda.



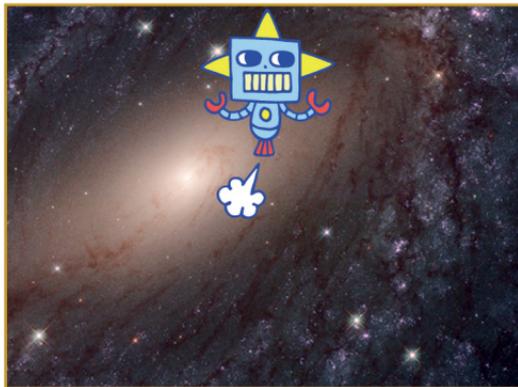
Use um número positivo para mover o ator para a direita.



Mova para cima e para baixo



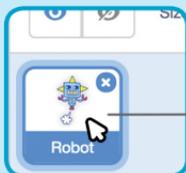
Pressione as setas do teclado para mover o ator para cima e para baixo.



Mova para cima e para baixo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no ator para selecioná-lo.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a tecla **seta para cima**.

Use **adicione a y** para mover o ator para cima.



Escolha a tecla **seta para baixo**.

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

TESTE

Pressione as setas do teclado.



DICA

y é a posição no palco de cima para baixo.



adicione 10 a y

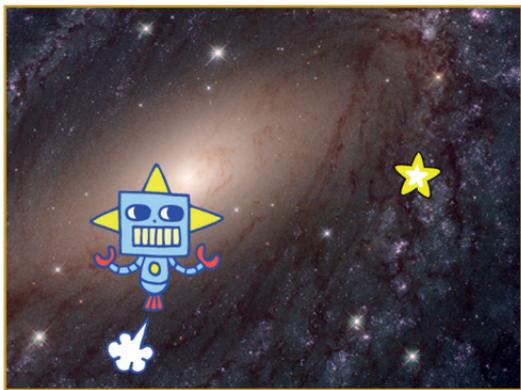
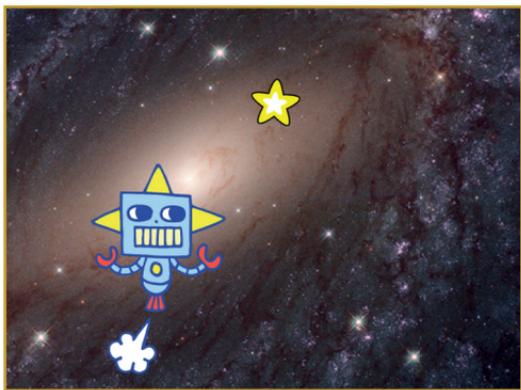
Use um número positivo para mover o ator para cima.

adicione -10 a y

Use um número negativo para mover o ator para baixo.

Pegue a estrela

Escolha um ator para perseguir.



Pegue a estrela

scratch.mit.edu

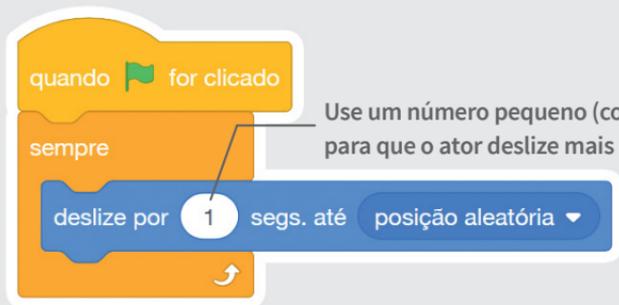
PREPARE-SE



Escolha um ator para perseguir, por exemplo a estrela.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um número pequeno (como 0.5) para que o ator deslize mais rápido.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

Reproduza um som

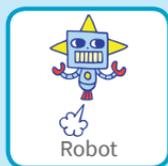
Reproduza um som quando
seu ator tocar na estrela.



Reproduza um som

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique para
selecionar o Robô.



Clique na guia Sons.



Escolha um som da Biblioteca
de Sons, como Collect.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o bloco
tocando no bloco
se então.

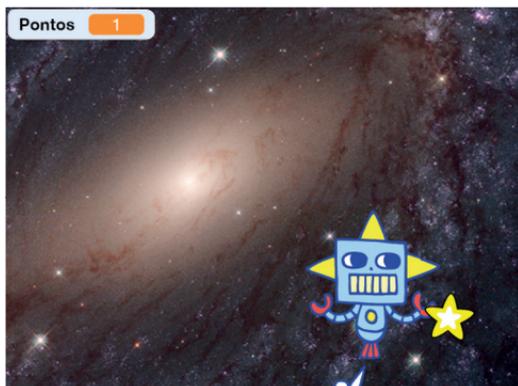
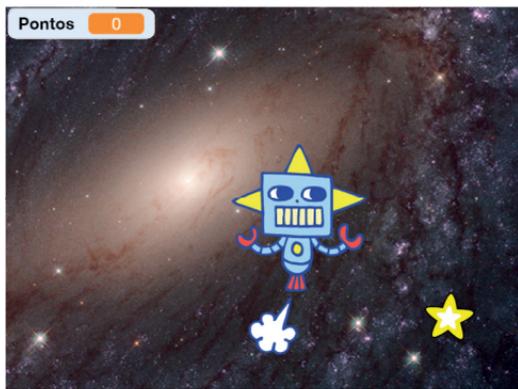
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque pontos quando tocar na estrela.



Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

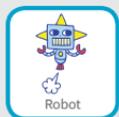
Escolha **Variáveis**.

Clique no botão
Criar uma Variável.



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

ADICIONE ESTE BLOCO



No menu,
selecione **Pontos**.



Use este bloco
para reiniciar a
pontuação.

Use este bloco
para aumentar a
pontuação.

DICA



Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação.

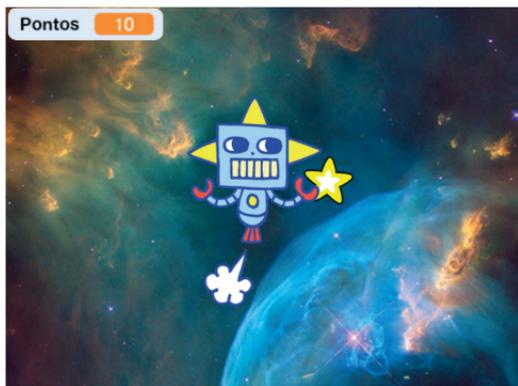


Use o bloco **adicione a minha variável** para aumentar a pontuação.

Crie novos níveis



Passa para o nível seguinte.



Crie novos níveis

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha outro cenário,
como Nebula.



Selecione o Robô.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco
Pontos no bloco
de igualdade
da categoria
Operadores.



Escolha o primeiro
cenário.

Escolha o cenário
para o qual vai
mudar.



Escolha um som.

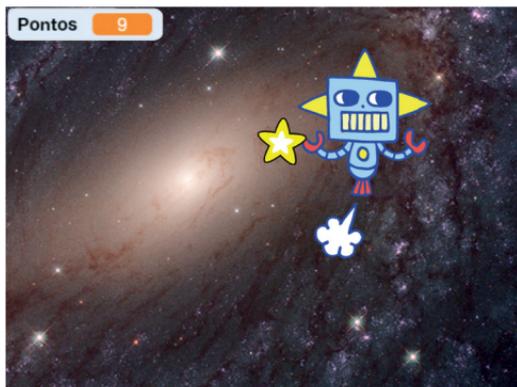
TESTE

Clique na bandeira verde para começar o jogo!



Exiba uma mensagem de vitória

Mostre uma mensagem quando passar para o nível seguinte.



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como “Você passou para o próximo nível!”

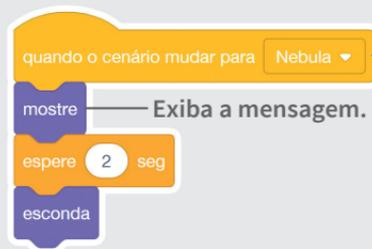


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Esconda a mensagem no início.



Escolha o cenário do nível seguinte.

TESTE

Clique na bandeira verde para jogar o jogo.

