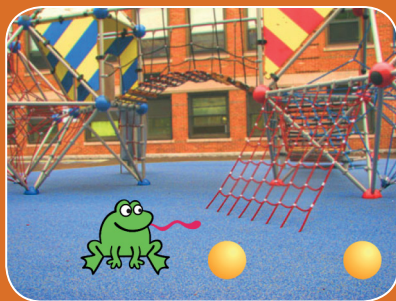
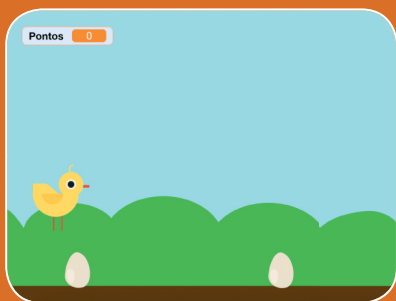


Cartões

Jogo de Pular



Faça um ator pular para desviar de obstáculos que se movem.

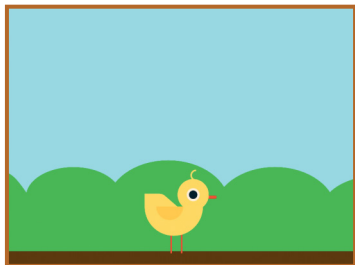
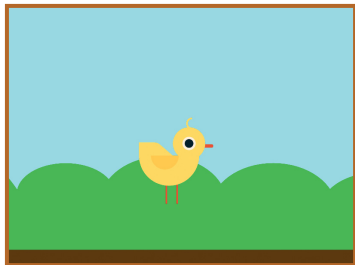
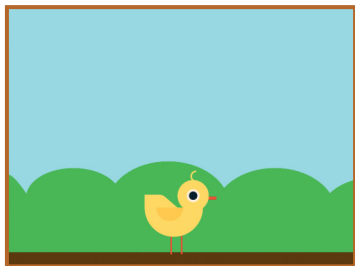
Cartões Jogo de Pular

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Pule**
- 2. Vá para o começo**
- 3. Crie obstáculos que se movem**
- 4. Adicione som**
- 5. Pare o jogo**
- 6. Adicione mais obstáculos**
- 7. Marque pontos**

Pule

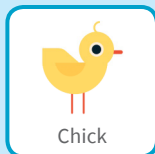
Faça um ator pular.



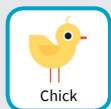
PREPARE-SE



Escolha um ator, por exemplo o pintinho.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



```
Quando a tecla espaço for pressionada
  repita 10 vezes
    adicione 10 a y
  repita 10 vezes
    adicione -10 a y
```

Use o sinal de menos para o ator voltar para baixo.

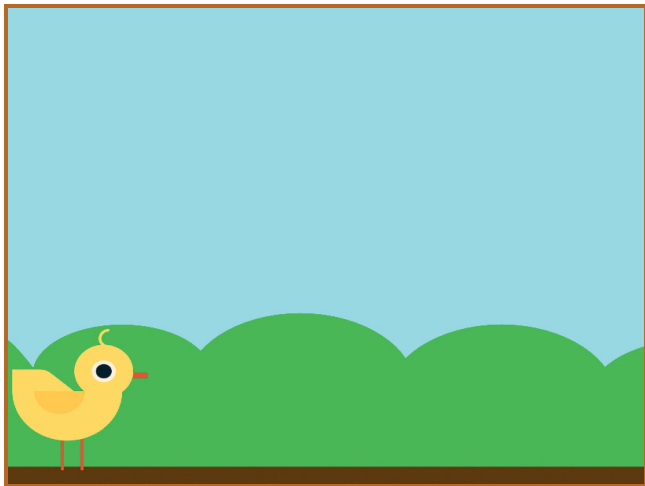
TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Vá para o começo

Determine a posição inicial do ator.



Vá para o começo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



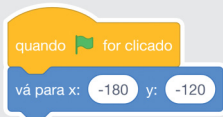
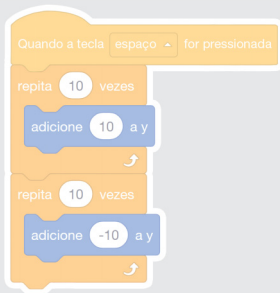
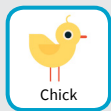
Arraste seu ator até o local desejado.



Sua posição **x-y** será atualizada na paleta de blocos.

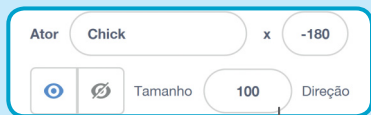
Agora, quando você pegar o bloco **vá para** ele terá os dados da posição atual do seu ator.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Determine a posição inicial. (Seus números podem ser diferentes).

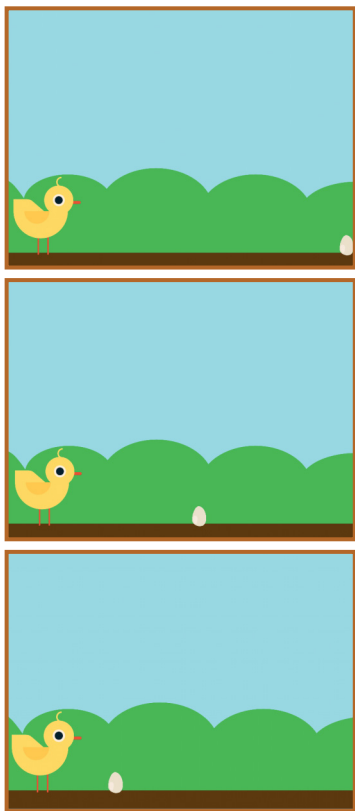
DICA



Altere o tamanho do ator inserindo um número maior ou menor.

Crie obstáculos que se movem

Faça um obstáculo se mover pelo palco.



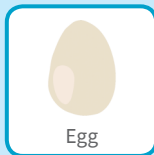
Crie obstáculos que se movem

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

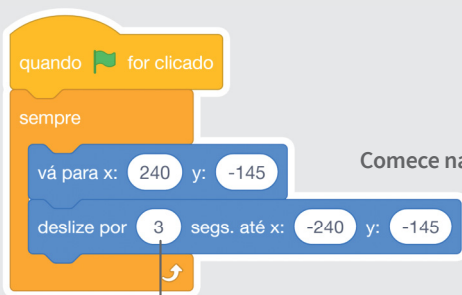


Escolha um ator.



Egg

ADICIONE ESTE CÓDIGO



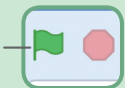
Comece na extremidade direita do palco.

Deslize até a extremidade esquerda do palco.

Use um número menor para que o movimento seja mais rápido.

TESTE

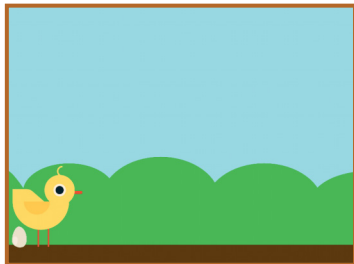
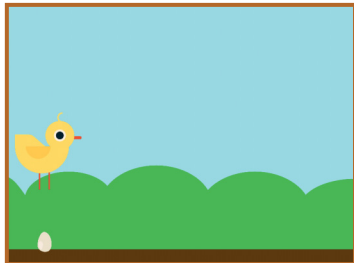
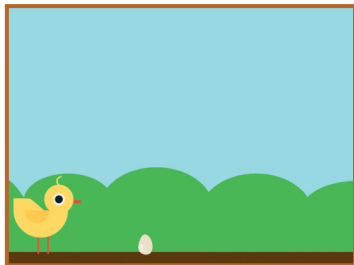
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Adicione som

Reproduza um som quando seu ator pular.

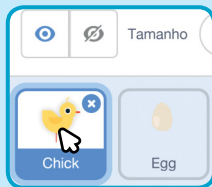


Adicione som

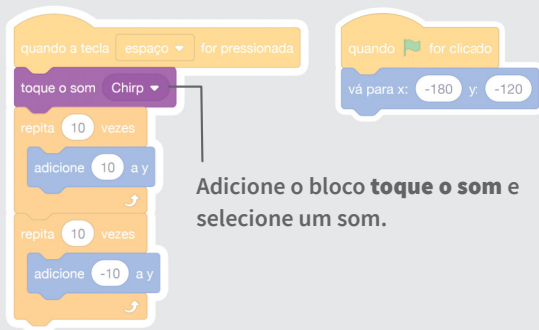
scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Clique para selecionar o pintinho.



ADICIONE ESTE BLOCO



TESTE

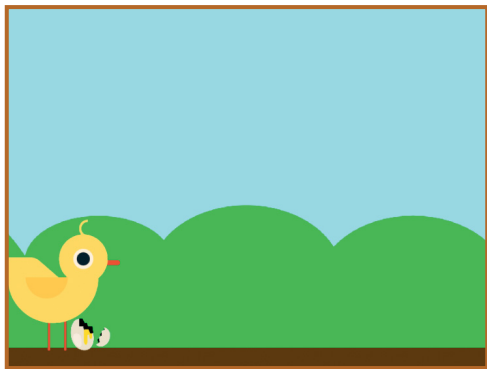
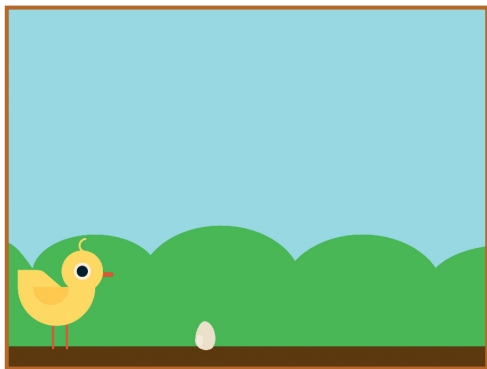
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Pare o jogo

Pare o jogo se o ator tocar no ovo.

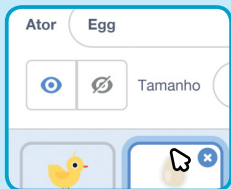


Pare o jogo

scratch.mit.edu

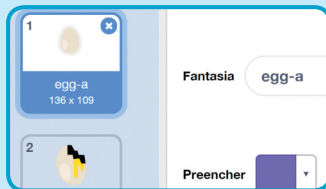
PREPARE-SE

Clique para selecionar o ovo.



 Fantasias

Clique na guia Fantasias para ver as fantasias de ovo.



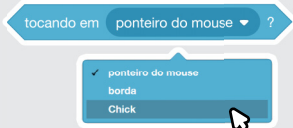
ADICIONE ESTE CÓDIGO

 Código

Clique na guia Código e adicione este código.



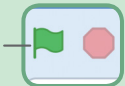
Adicione o bloco **tocando em** e escolha Chick no menu.



Escolha a outra fantasia do ovo que deve ser exibida.

TESTE

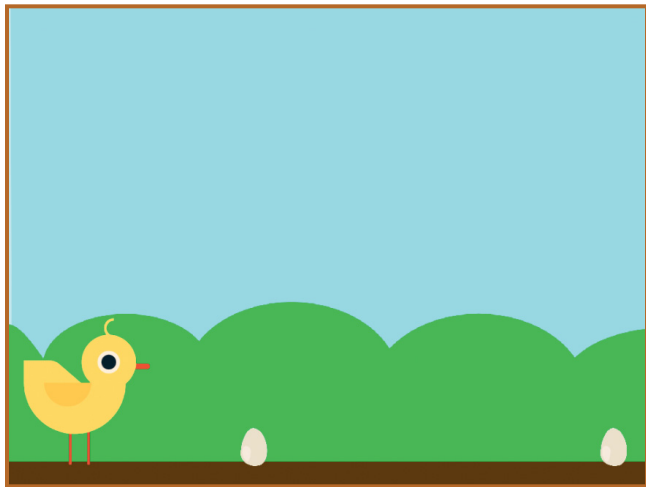
Clique na bandeira verde para iniciar.



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Adicione mais obstáculos

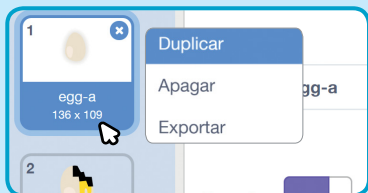
Torne o jogo mais difícil,
colocando mais obstáculos.



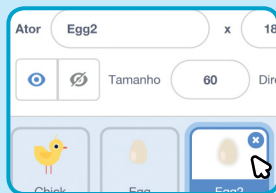
Adicione mais obstáculos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Para duplicar o ovo, clique com o botão direito do mouse (no Mac: ctrl+clique) na miniatura e escolha a opção **duplicar**.



Clique para selecionar **Egg2**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Adicione estes blocos para esperar antes de exibir o segundo ovo.

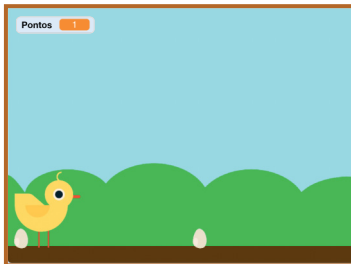
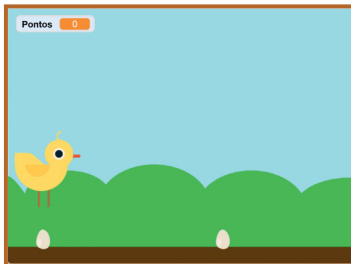
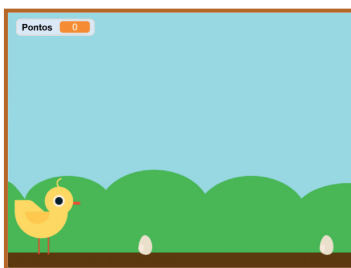
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que seu ator pular um ovo.



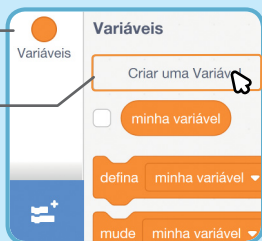
Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis**.

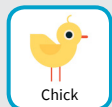
Clique no botão
Criar uma variável.



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

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique no pintinho e adicione dois blocos ao seu código:



Adicione este
bloco e escolha
Pontos no menu.



Use este bloco
para aumentar a
pontuação.

TESTE

Pule para desviar dos ovos e marque pontos!