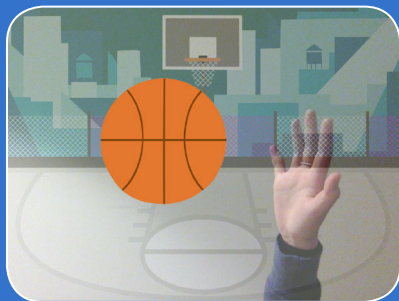


Cartões

Detecção de Vídeo



Interaja com seus projetos usando a
Detecção de Vídeo.

Cartões

Detecção de Vídeo

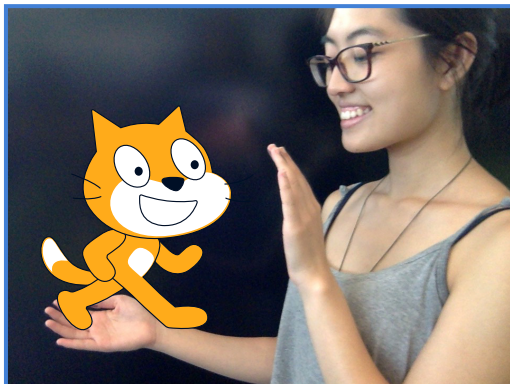
Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Faça carinho no gato**
- **Anime um ator**
- **Estoure um balão**
- **Toque a bateria**
- **Desvie do ator**
- **Jogue bola**
- **Viva uma aventura**

Faça carinho no gato



Faça o gato miar quando você tocar nele.



Faça carinho no gato

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão**
(no canto inferior esquerdo da tela)



Escolha **Deteção de Vídeo** para
adicionar os blocos de vídeo.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Este bloco detecta o movimento sobre um ator e aciona o comando.

Você pode usar valores entre 1 e 100 para alterar a sensibilidade.

Se usar 1, com pouco movimento o ator responderá. Se usar 100, terá que fazer muito movimento.

TESTE

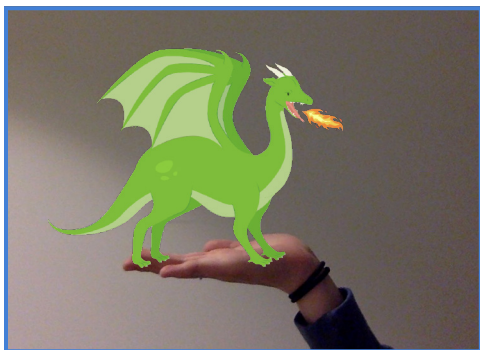
Mova sua mão para fazer carinho no gato.



Anime um ator



Faça movimentos para dar vida a um ator.



Anime um ator

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



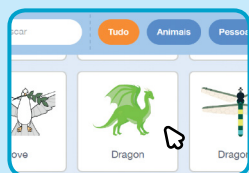
Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Deteção de Vídeo**.



Escolha um ator para animar.



Escolha um ator que tenha mais de uma fantasia.



Navegue pela Biblioteca de Atores para ver as diferentes fantasias dos atores

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha uma fantasia.

Escolha uma fantasia diferente.

TESTE

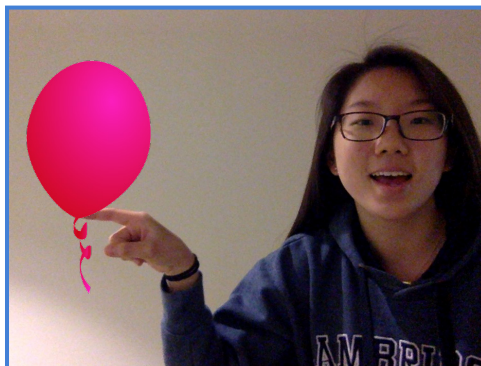
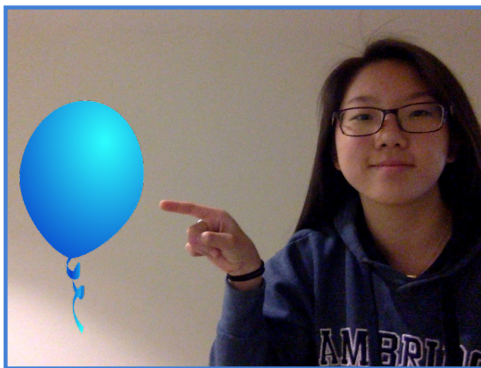
Mova-se para animar o dragão.



Estoure um balão



Use seu dedo para estourar um balão.



Estoure um balão

scratch.mit.edu



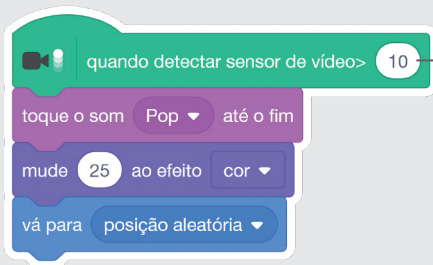
PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Deteção de Vídeo**.

Escolha um ator, por exemplo o Balloon1.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um número maior para torná-lo mais difícil de estourar.

TESTE

Use seu dedo para estourar o balão.



Toque a bateria



Interaja com atores que reproduzem sons.



Toque a bateria

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



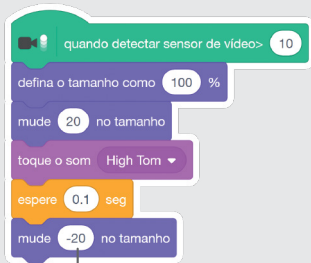
Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Deteccção de Vídeo**.



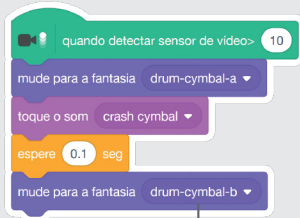
Escolha dois atores, como Drum e Drum-cymbal.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique em cada um dos atores para seleccioná-los, e depois use estes códigos.



Use o sinal de menos para diminuir o tamanho



Escolha uma fantasia diferente.

TESTE

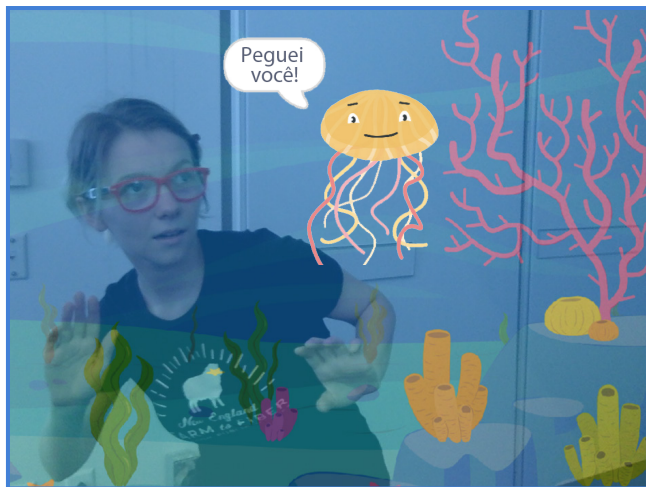
Use suas mãos para tocar a bateria!



Desvie do ator



Faça movimentos para escapar do ator.



Desvie do ator

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Detecção de Vídeo**.



Escolha um cenário, como o oceano.

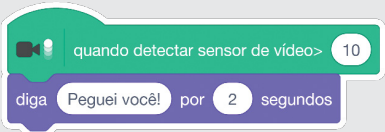


Escolha um ator, por exemplo a água-viva.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira um número entre 0 e 100. (0 para mostrar o vídeo, 100 para tornar o vídeo transparente).



TESTE

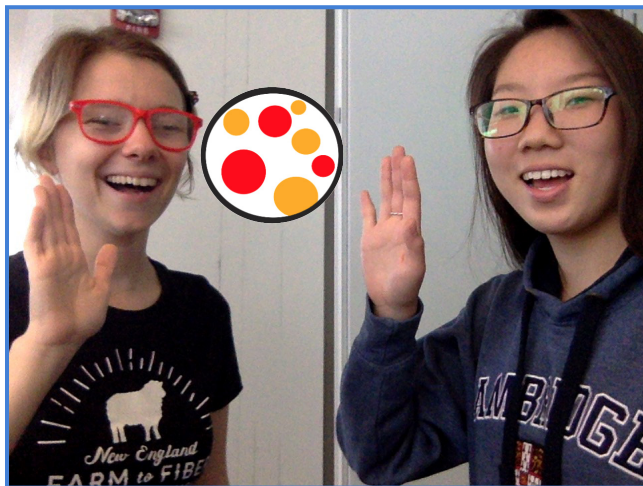
Mova-se para escapar da água-viva.



Jogue bola



Use o seu corpo para fazer um ator se mover pela tela.



Jogue bola

scratch.mit.edu



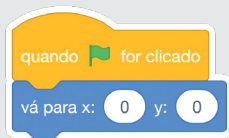
PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Deteção de Vídeo**.

Escolha um ator, por exemplo **Beachball**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha **direção** no menu.

TESTE



Use suas mãos para empurrar a bola pela tela. Experimente fazer isso com um amigo.

Viva uma aventura



Interaja com uma história
movendo suas mãos.



Viva uma aventura

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão**.



Escolha **Detecção de Vídeo**.



Escolha um cenário.



Winter



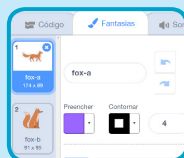
Escolha um ator.



Fox

Fantasia

Clique na guia **Fantasia** para ver as outras fantasias do seu ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia **Código**.

Insira o bloco **vídeo movimento para ator** no bloco maior que da categoria Operadores.

quando for clicado

vá para x: -160 y: -100 — Defina um ponto de partida.

mude para a fantasia fox-c — Escolha uma fantasia.

espere até que vídeo movimento para ator > 20

mude para a fantasia fox-a — Escolha outra fantasia.

deslize por 1 segs. até x: 0 y: -50 — Deslize para um ponto diferente.

diga Vamos explorar! por 2 segundos

TESTE

Clique na bandeira verde. Em seguida, acene para acordar a raposa.