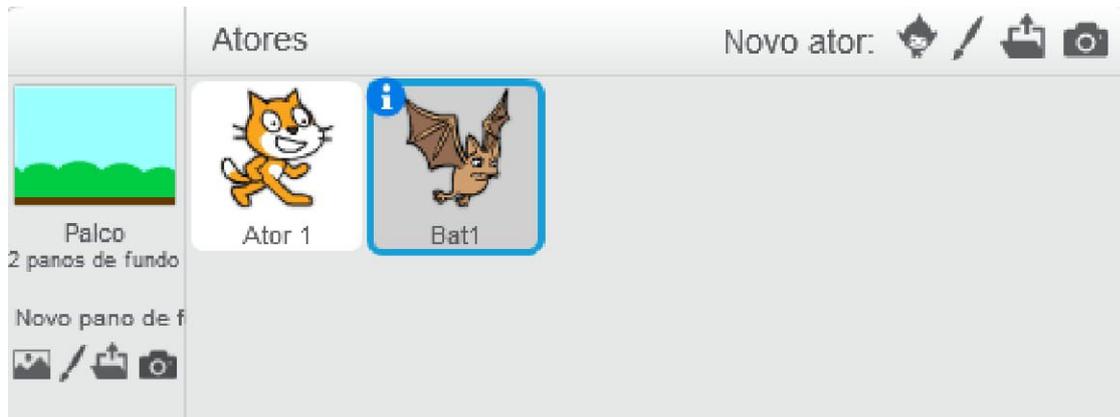




Scratch



```

quando clicar em 
  repita 20 vezes
    espere 0,3 seg
    mude para a fantasia bat1-b
    mova 10 passos
    espere 0,3 seg
    mude para a fantasia bat1-a
    mova 10 passos
  
```

Utilize estes dois movimentos para que o Gato e Morceguinho não ultrapassem as bordas.

```

mude o estilo de rotação para esquerda-direita
  
```

```

se tocar na borda, volte
  
```



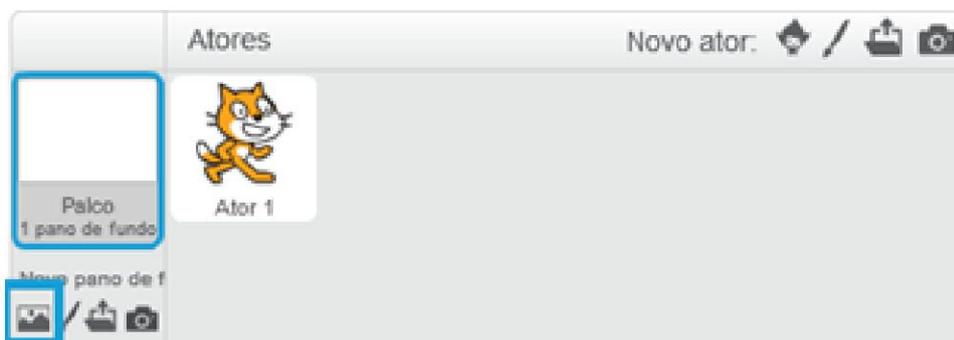
Scratch

```

quando clicar em 
  repita 20 vezes
    espere 0.3 seg
    mude para a fantasia fantasia2
    mova 10 passos
    espere 0.3 seg
    mude para a fantasia fantasia1
    mova 10 passos
    mude o estilo de rotação para esquerda-direita
    se tocar na borda, volte
  
```

2ª Animação Chutando a Bola.

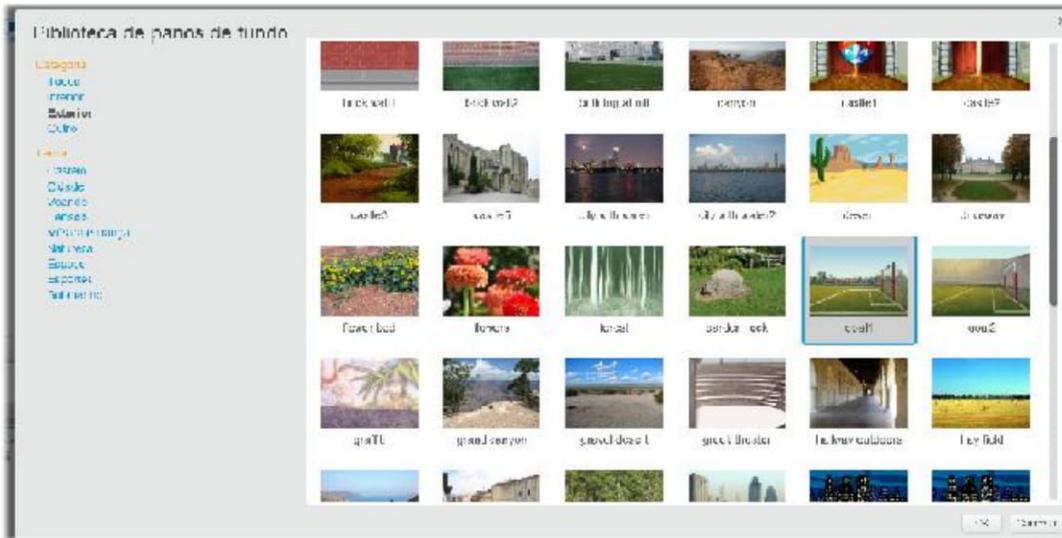
Definindo um novo palco



Campo de futebol



Scratch



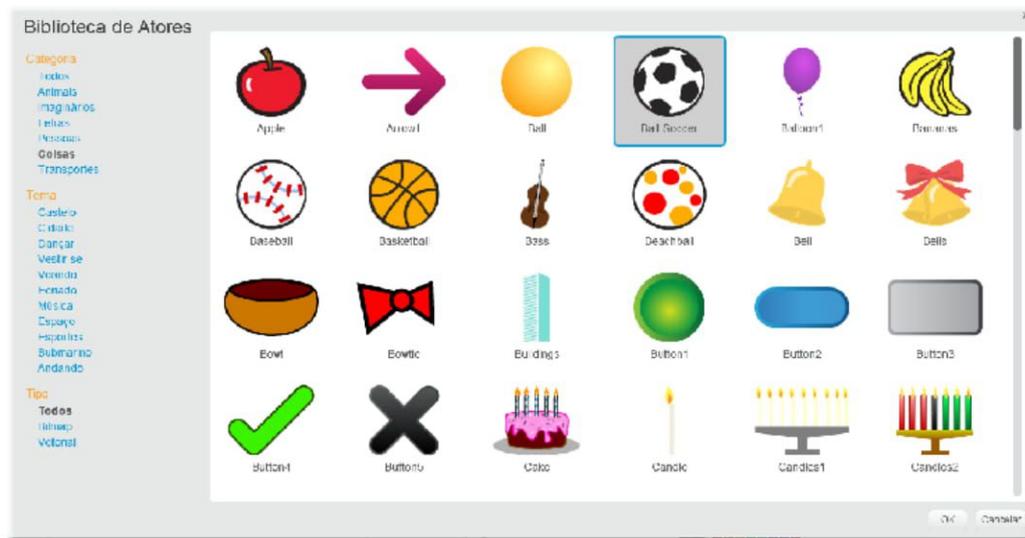
Definindo um 2º ator.





Scratch

Selecione a categoria **Coisas**:



A bola será o novo ator.

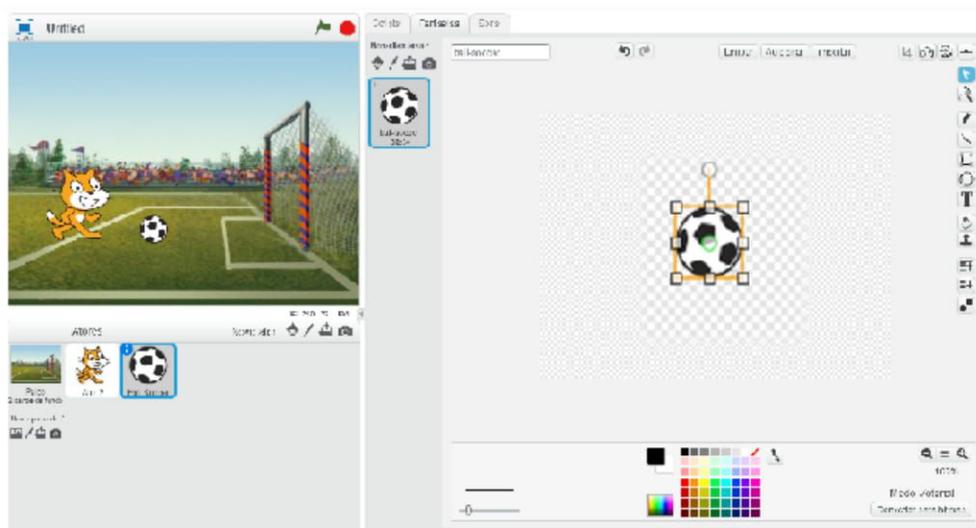


Reduzindo o tamanho da **Bola**:

Dê um clique na **Aba Fantasia**.



Scratch



Comandos novos para fazer o gato andar até a bola.



Decisão



Condição



Interrupção



Scratch

Veja a combinação dos três comandos:



Veja o Código completo:



Veja o código para fazer bola ser chutada pelo Gato:





Scratch

```

quando clicar em 
sempre
  se tocando em Ator 1 ? então
    mova 200 passos
  
```

Duplique o código da bola e arraste para o palco.



```

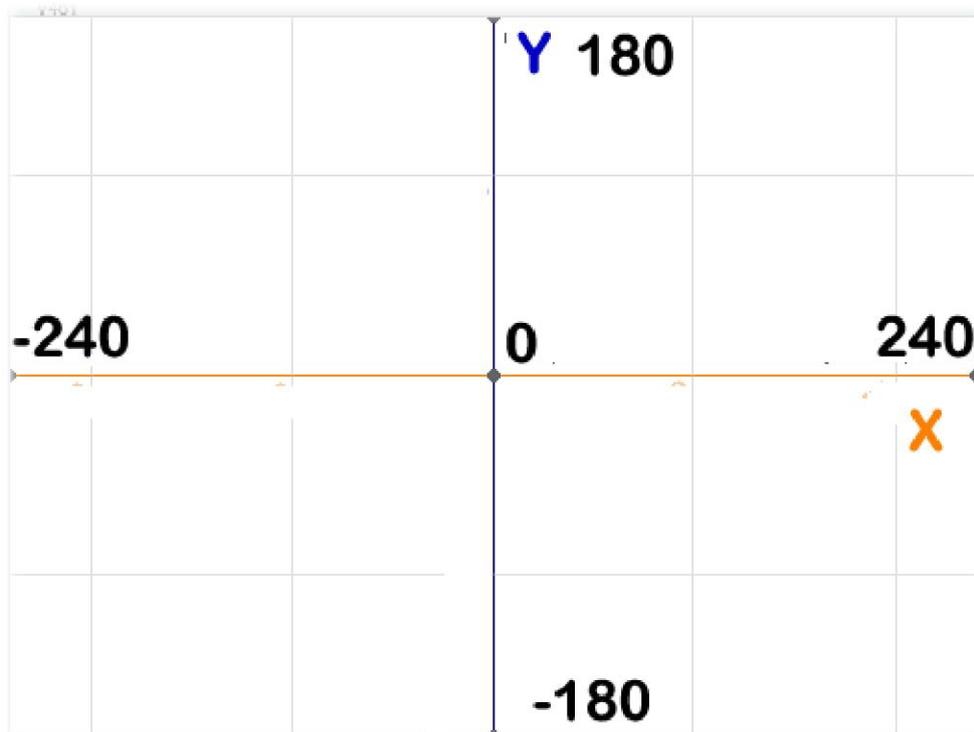
quando duplicar
  apagar
  sempre
    se adicionar comentário então
      ajuda
      mova 200 passos
    
```



Scratch

3ª Animação com a ajuda do teclado.

Para iniciar esta animação vamos entender o que é **Y (Altura)** e **X (Largura)**.



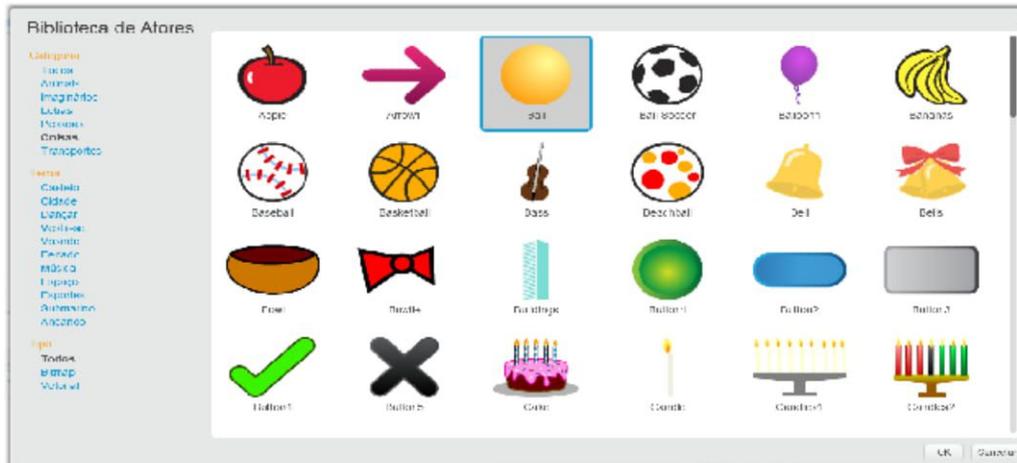
Apague o Gato





Scratch

Insira a bola laranja como novo ator.



Utilize estes comandos para fazer a movimentação da Bola:



Define a tecla pressionada,



Desloca para a direita e esquerda,



Desloca para cima e para baixo.



Scratch

Veja o código da Bola Laranja:

quando a tecla seta para cima for pressionada

adicione 10 a y

quando a tecla seta para baixo for pressionada

adicione -10 a y

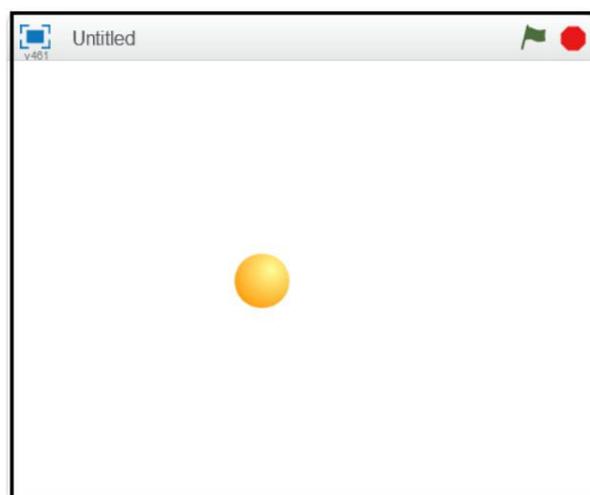
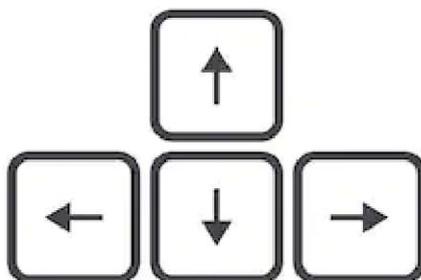
quando a tecla seta para a direita for pressionada

adicione 10 a x

quando a tecla seta para a esquerda for pressionada

adicione -10 a x

Desta forma com as setas do teclado a Bola pode ser movimentada.

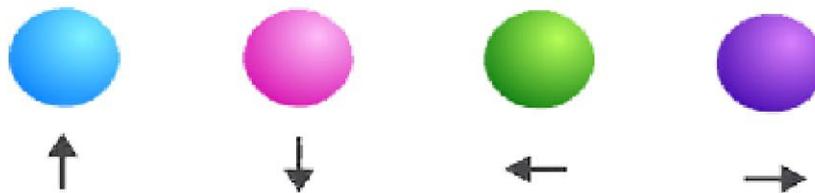




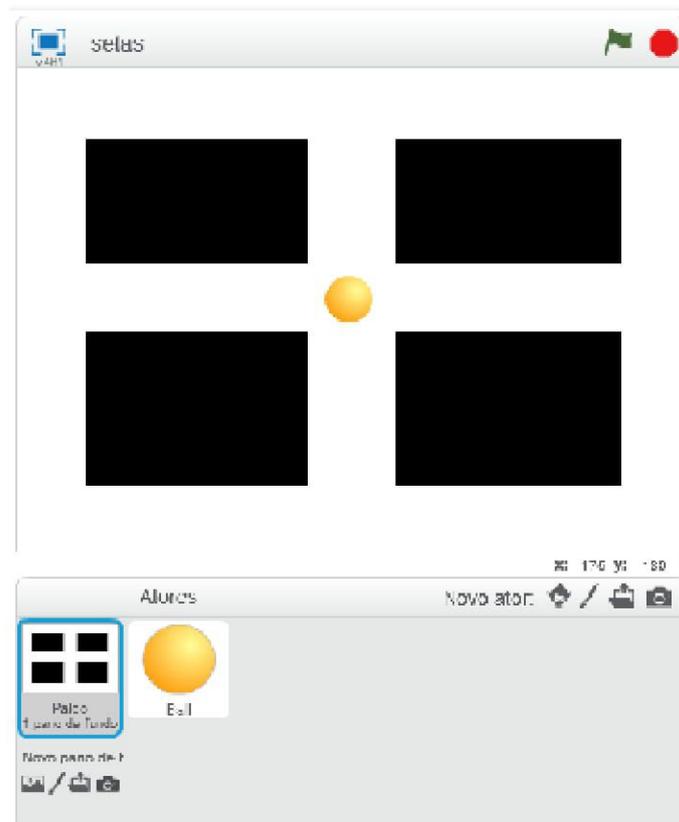
Scratch

Exercício

Tente fazer a Bola mudar de cor cada vez trocar a direção.



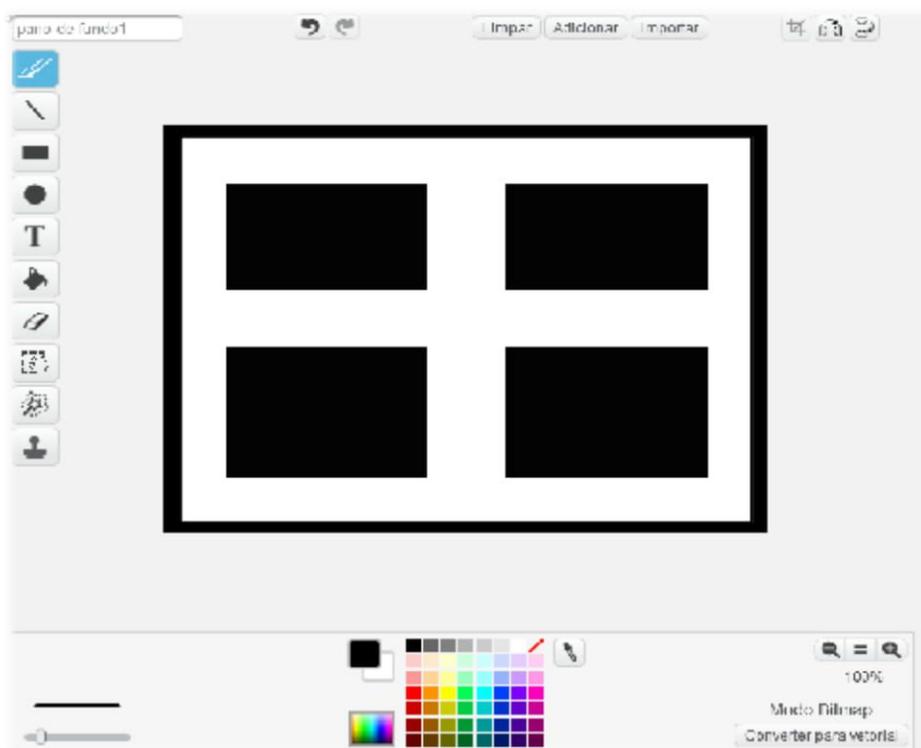
Criando um labirinto para a Bola Laranja:





Scratch

Utilize as Ferramentas de desenho para criar o palco.



Estes são os comandos necessários para o código:





Scratch

tecla seta para a esquerda pressionada? Condição para tecla

tocando na cor [preto] ? Condição para cor

Esta é a combinação de todos os comandos.

Neste exemplo foram tratadas as Teclas para Esquerda e a Cor Preta.

```

quando clicar em [bandeira verde]
sempre
  se tecla seta para a esquerda pressionada? então
    adicione -5 a x
  se tocando na cor [preto] ? então
    adicione 5 a x

```

Complete o código com a programação das outras teclas.

```

quando clicar em [bandeira verde]
sempre
  se tecla seta para a esquerda pressionada? então
    adicione -5 a x
  se tocando na cor [preto] ? então
    adicione 5 a x

```



Scratch

Teste da Tecla para Direita e Cor Preta

Teste da Tecla para Baixo e Cor Preta

Teste da Tecla para Cima e Cor Preta



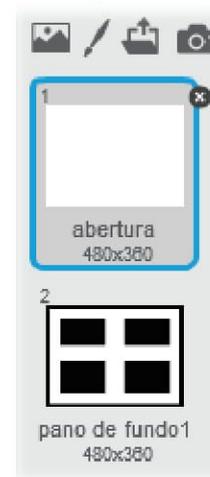
Vamos criar uma tela de abertura para o jogo.



Selecionando o Palco



Criando



Renomeando



Scratch

Utilize as ferramentas de desenho para fazer a Abertura.



Comandos necessários para fazer o código da Abertura:



Pausa



Alternar o Palco



Exibir



Ocultar



Scratch

Este é o código do Palco de Abertura.

```

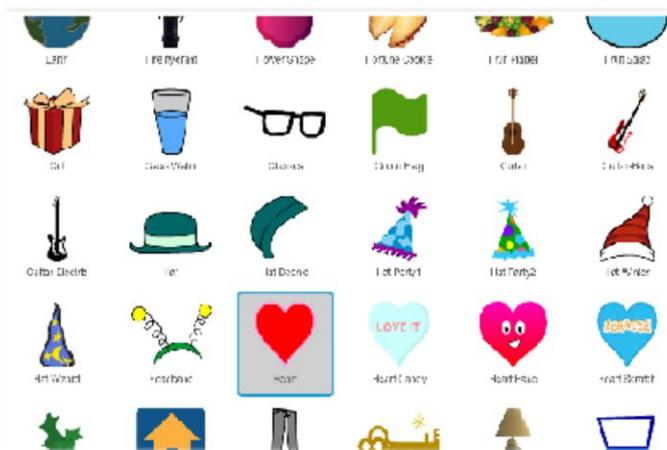
quando clicar em 
mude para o pano de fundo abertura
espere 3 seg
mude para o pano de fundo pano de fundo1
    
```

Insira no Início do Código da Bola Laranja.

```

quando clicar em 
esconda
espere 3 seg
mostre
    
```

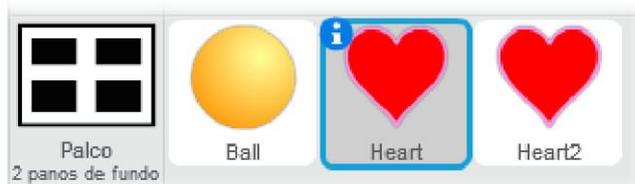
Insira mais dois Atores (**Biblioteca Coisas**).



Estes dois Corações desaparecerão se tocados pela Bola.



Scratch



Comandos a serem utilizados no código dos Corações.



Decisão



Repetição



Condição para toque



Sumir

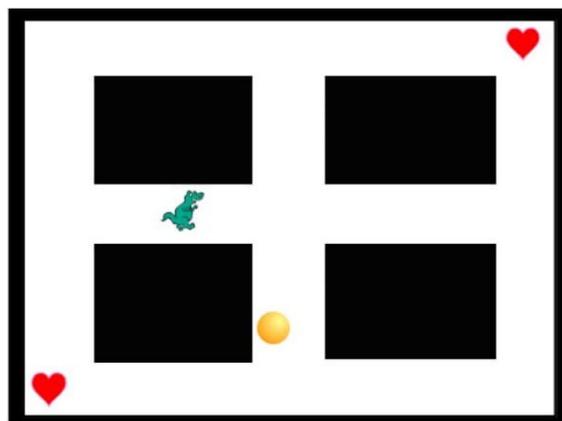
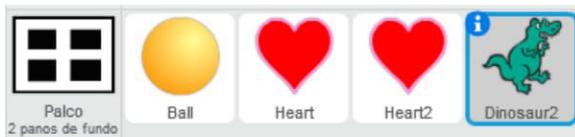
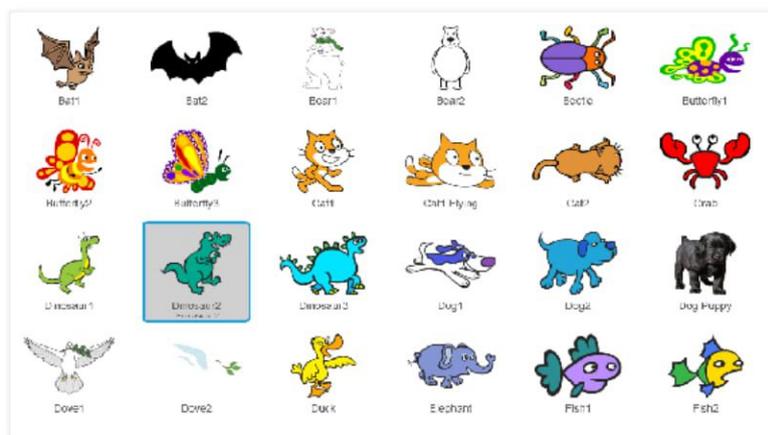
O código dos Corações será este:





Scratch

Construindo um adversário no jogo.



Comandos necessários para o Código.



Repetição



Scratch



Decisão



Condição de toque



Mensagem



Interrupção.

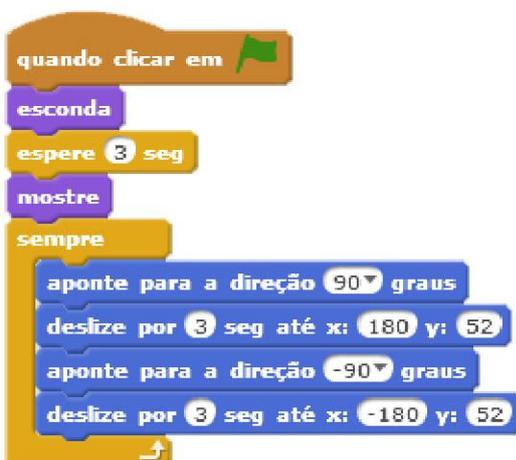


Mudança de direção



Deslizando

Código final do adversário.





Scratch

Este será o trecho complementar.

```

quando clicar em 
sempre
se tocando em Ball ? então
diga Fim do jogo por 2 segundos
pare todos
    
```

Exercício

Crie um novo Palco para ser o **Fim de Jogo**.

