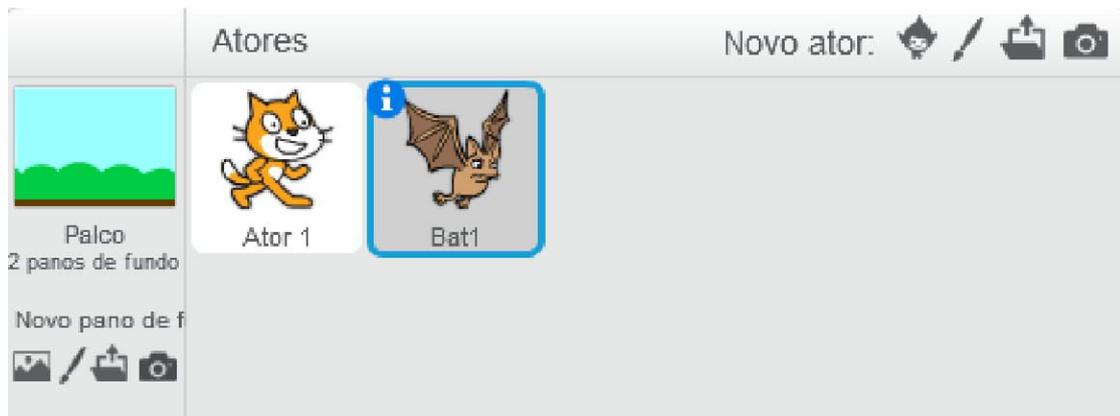




SCRATCH



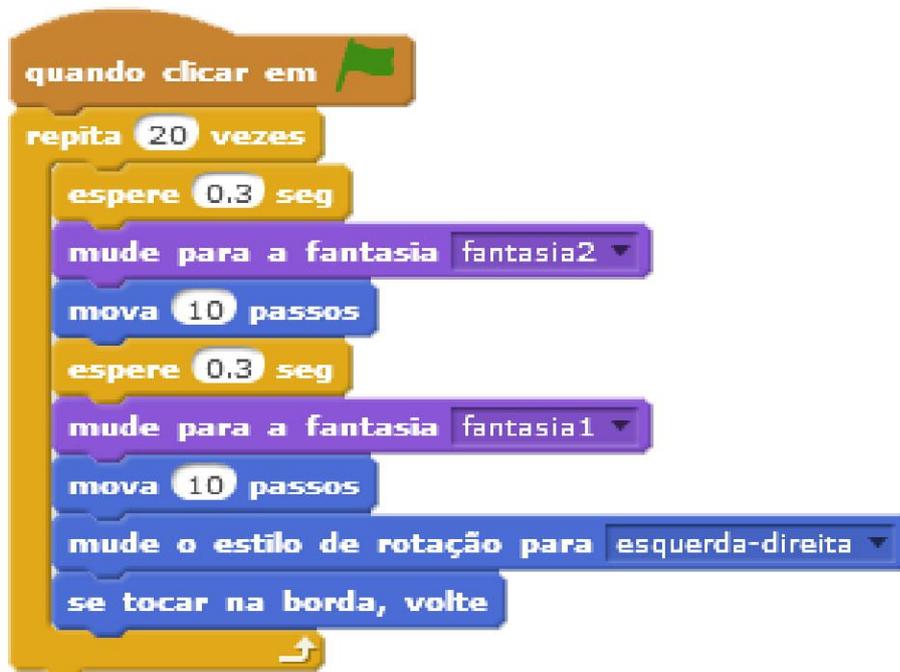
Utilize estes dois movimentos para que o Gato e Morceguinho não ultrapassem as bordas.

mude o estilo de rotação para esquerda-direita

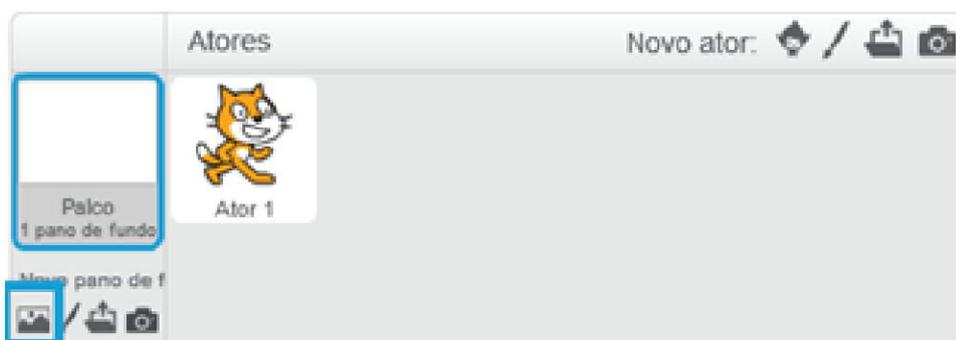
se tocar na borda, volte



SCRATCH

**2ª Animação Chutando a Bola.**

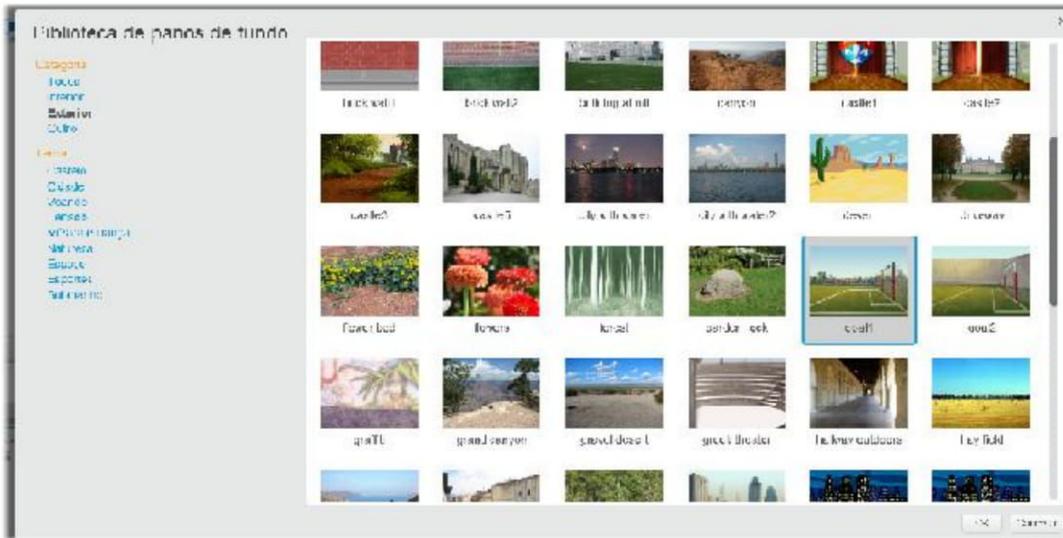
Definindo um novo palco



Campo de futebol



SCRATCH



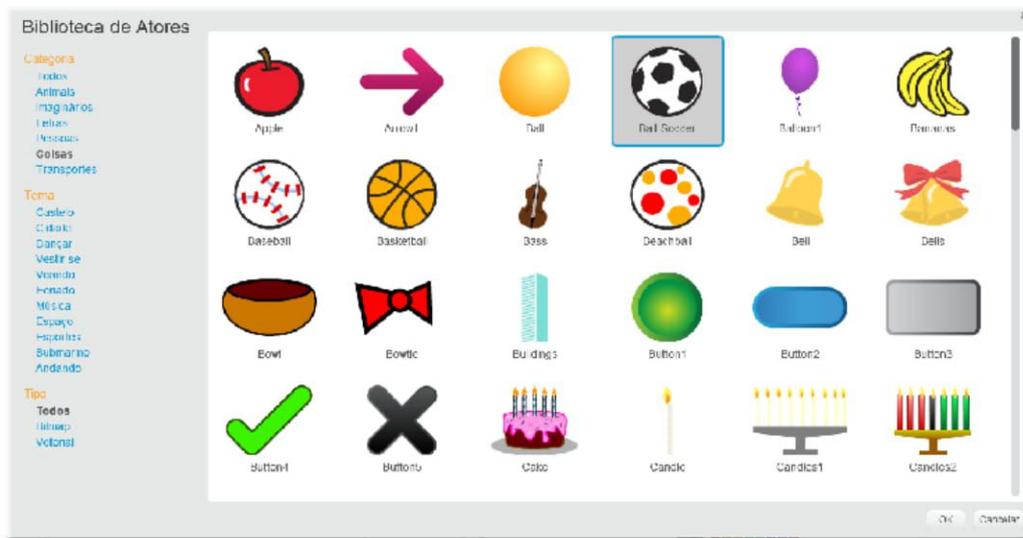
Definindo um 2º ator.





SCRATCH

Selecione a categoria **Coisas**:



A bola será o novo ator.

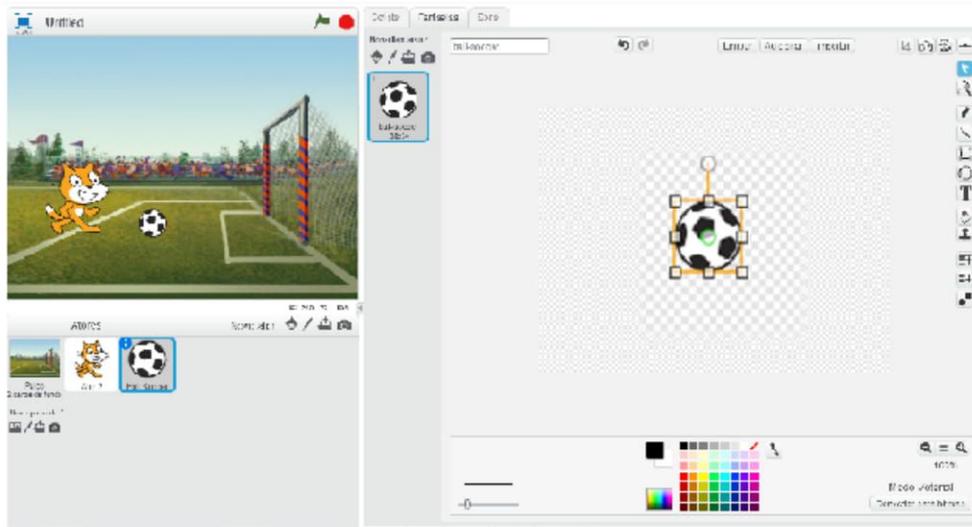


Reduzindo o tamanho da **Bola**:

Dê um clique na **Aba Fantasia**.



SCRATCH



Comandos novos para fazer o gato andar até a bola.



Decisão



Condição



Interrupção



SCRATCH

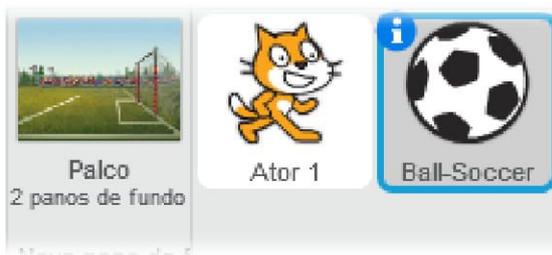
Veja a combinação dos três comandos:



Veja o Código completo:

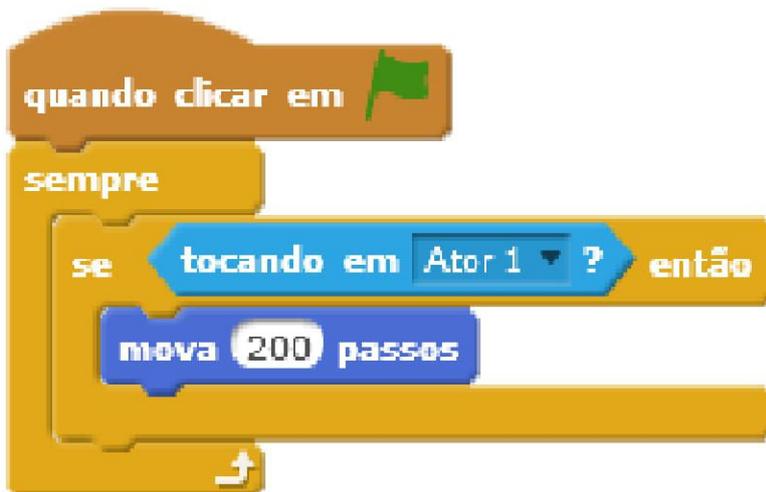


Veja o código para fazer bola ser chutada pelo Gato:





SCRATCH



Duplicate o código da bola e arraste para o palco.

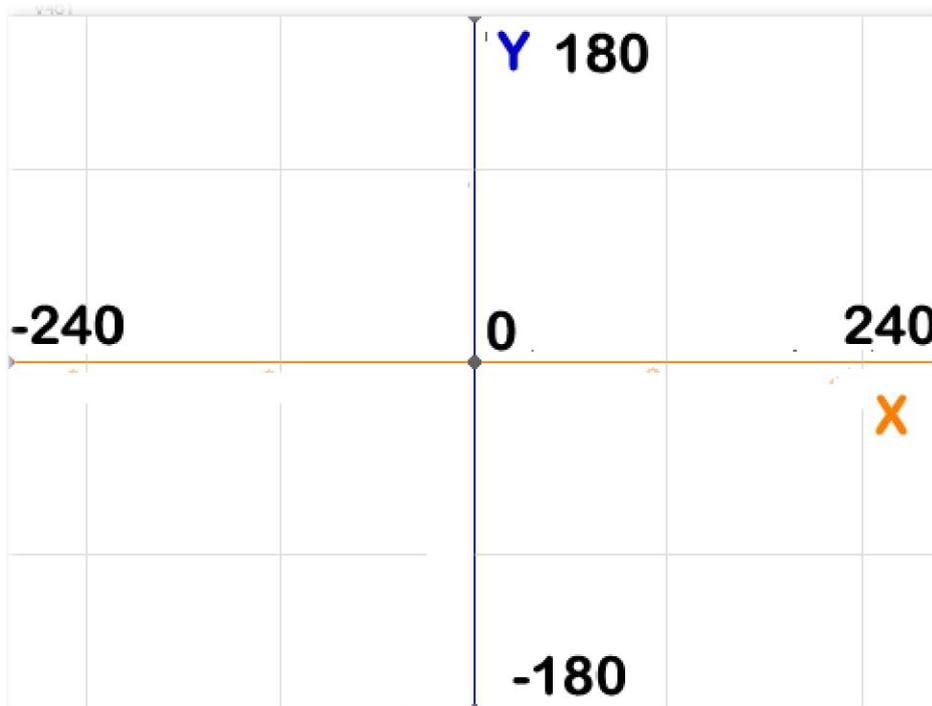




SCRATCH

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:

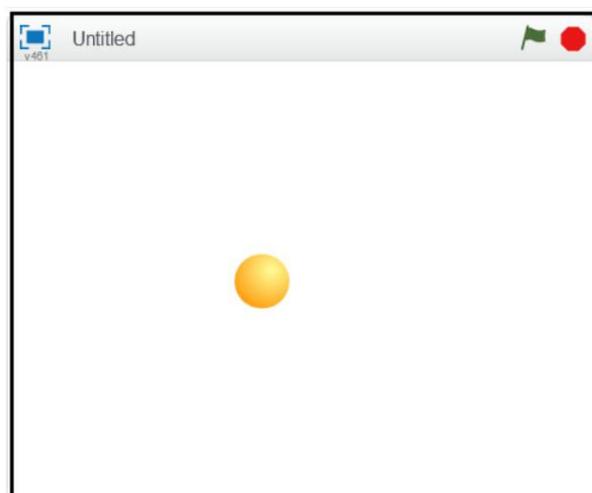
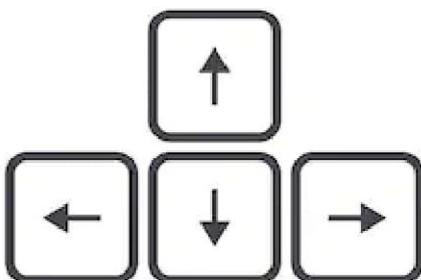
quando a tecla seta para cima for pressionada
adicione 10 a y

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.





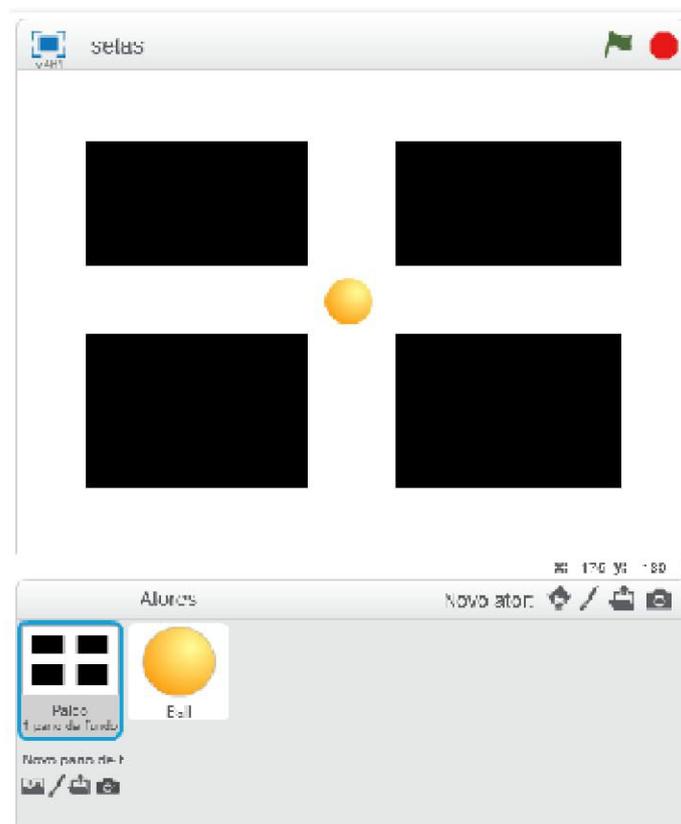
SCRATCH

Atividade

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



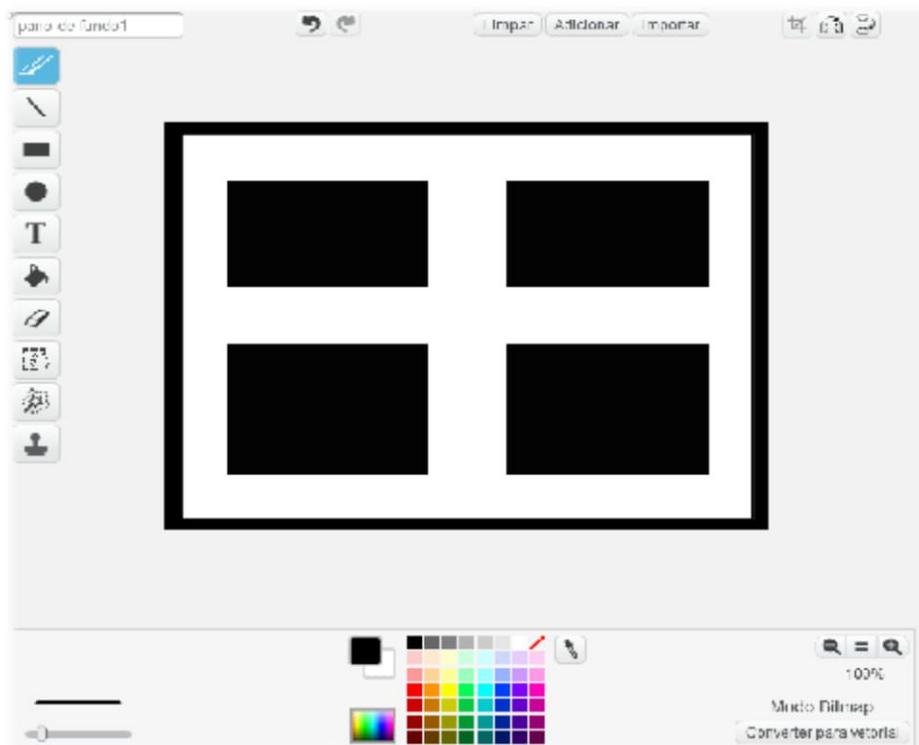
Criando um labirinto para a Bola Laranja:





SCRATCH

Utilize as Ferramentas de desenho para criar o palco.



Estes são os comandos necessários para o código:





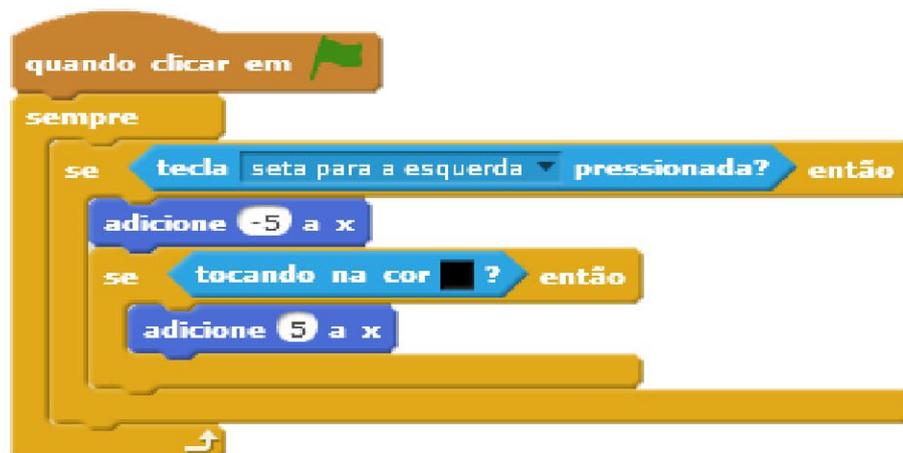
SCRATCH

tecla seta para a esquerda pressionada? Condição para tecla

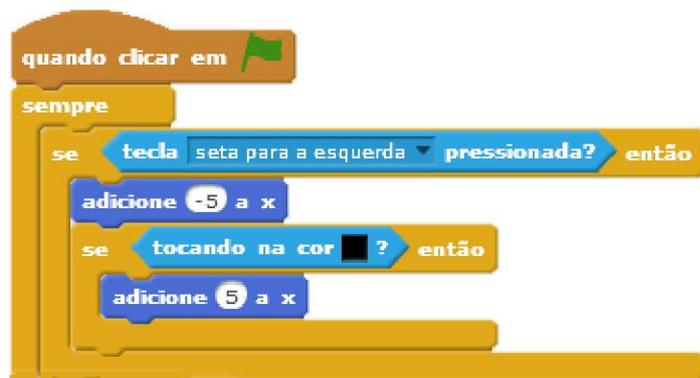
tocando na cor ? Condição para cor

Esta é a combinação de todos os comandos.

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



Complete o código com a programação das outras teclas.





SCRATCH

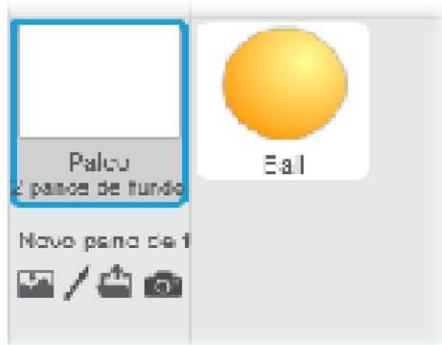
Teste da Tecla para Direita e Cor Preta

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.

```

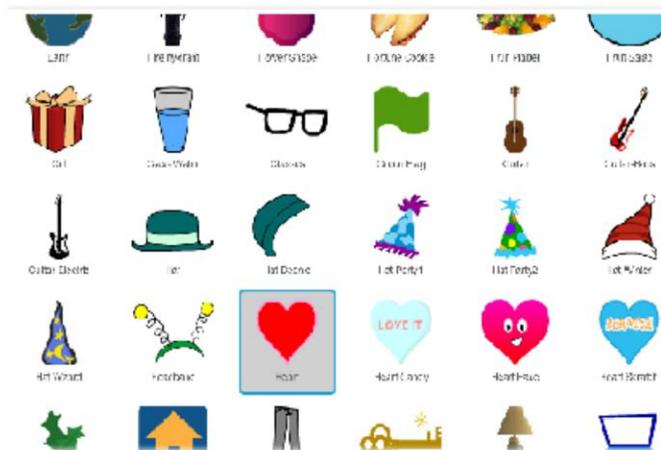
quando clicar em 
  mude para o pano de fundo abertura
  espere 3 seg
  mude para o pano de fundo pano de fundo1
  
```

Insira no Início do Código da Bola Laranja.

```

quando clicar em 
  esconda
  espere 3 seg
  mostre
  
```

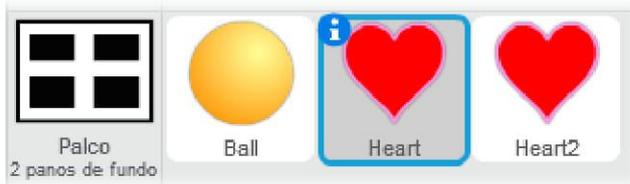
Insira mais dois Atores (**Biblioteca Coisas**).



Estes dois Corações desaparecerão se tocados pela Bola.



SCRATCH



Comandos a serem utilizados no código dos Corações.



Decisão



Repetição



Condição para toque



Sumir

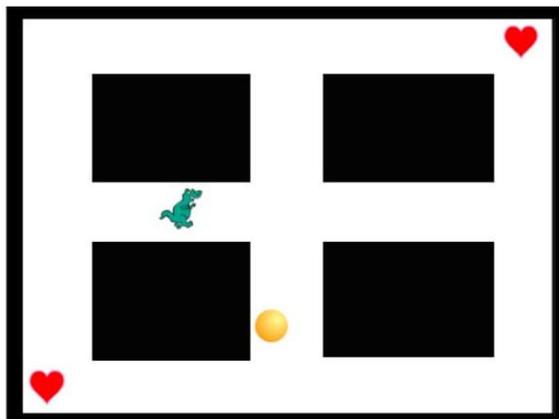
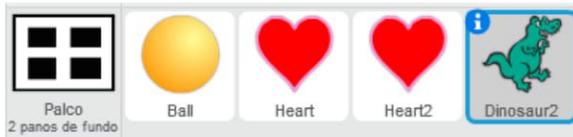
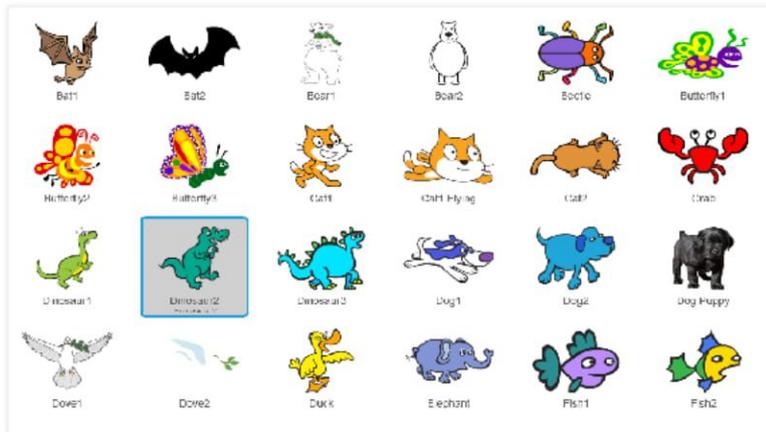
O código dos Corações será este:





SCRATCH

Construindo um adversário no jogo.



Comandos necessários para o Código.



Repetição



SCRATCH



Decisão



Condição de toque



Mensagem



Interrupção.

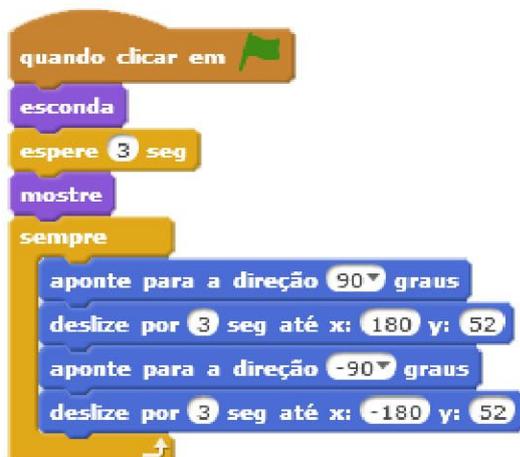


Mudança de direção



Deslizando

Código final do adversário.





SCRATCH

Este será o trecho complementar.



Exercício

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

