

Altera as cores...

Carrega numa tecla para alterares as cores de um *sprite*.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

1

SCRATCH

Altera as cores...



Prepara-te!



Pinta um novo *sprite*

ou escolhe um *sprite* da biblioteca.

Experimenta!



Faz!



Carrega na tecla "espaço" para alterares as cores.

Dica extra:



Quanto mais cores tiver o *sprite*, maiores variações se poderão observar.

Move-te a “tempo”...

Começa a dançar ao ritmo de uma bateria.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

2

SCRATCH

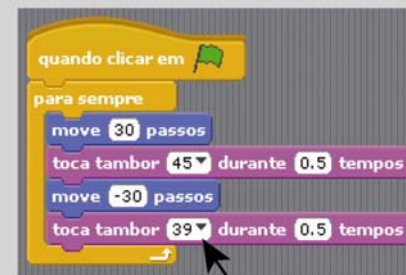
Move-te a “tempo”...

Prepara-te!



Escolhe uma dançarina ou outra imagem.

Experimenta!



Clica para escolher um som.

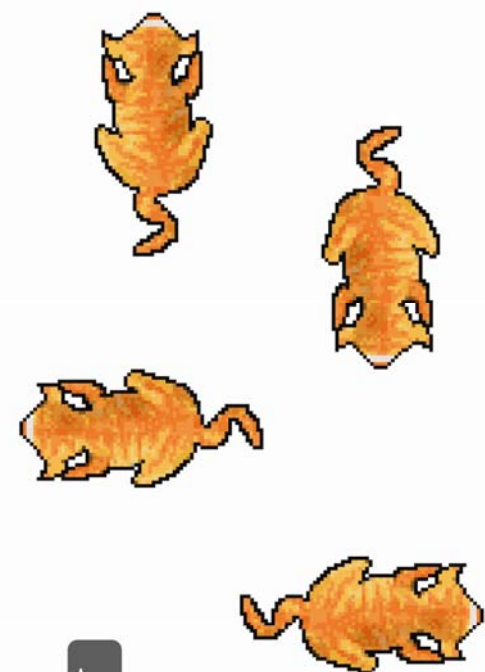
Faz!



Clica na bandeira verde para começar.

Mover com teclas...

Usa as teclas de movimento (setas) para mover o teu *sprite*.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

3

SCRATCH

Mover com teclas...



Experimenta!

```
quando tecla seta para cima for premida
  aponta na direção 0
  move 10 passos

quando tecla seta para baixo for premida
  aponta na direção 180
  move 10 passos

quando tecla seta para a esquerda for premida
  aponta na direção -90
  move 10 passos

quando tecla seta para a direita for premida
  aponta na direção 90
  move 10 passos
```



Faz!

Pressiona as teclas de movimento para deslocar o *sprite*.

Dica extra:



Pode rodar.



Apenas aponta para a esquerda e direita.

O teu *sprite* está de cabeça para baixo? Podes mudar a sua forma de rodar.

Diz qualquer coisa...

O que queres que o teu *sprite* diga?



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

4

SCRATCH



Diz qualquer coisa...



Prepara-te!

Escolhe um *sprite* e escreve um nome para ele.

Experimenta!

Encontra o comando que tem o nome do teu *sprite*.



Escreve algumas palavras.

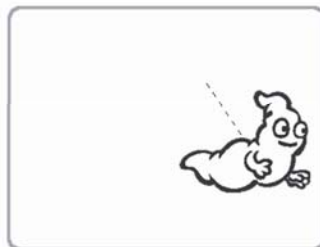
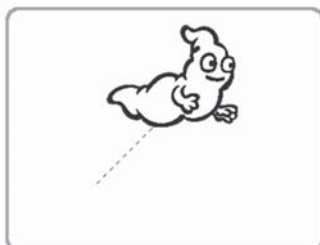
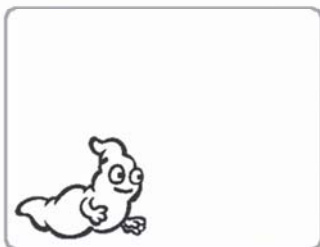
Faz!



Clica no *sprite* para ele dizer o que escreveste.

Desliza...

Move um objecto suavemente de um ponto a outro.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

5

SCRATCH

Desliza...



Prepara-te!



Desenha ou importa um traje.

Experimenta!



Experimenta diferentes valores.



Clica na bandeira verde para começares.

Faz!



Dica extra:

Aqui podes saber quais são as posições **x** e **y** do teu *sprite*.

Segue o rato...

Segue a seta do rato (cursor).



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

6

SCRATCH

Segue o rato...

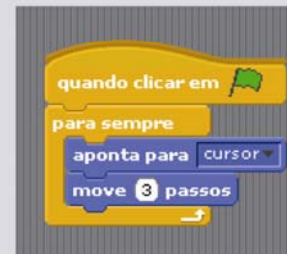


Prepara-te!



Escolhe o gato ou outro traje.

Experimenta!



Faz!



Clica na bandeira verde para começares.

Dança...

Toca um som e dança "torcendo" o corpo..



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

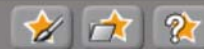
7

SCRATCH

Dança...

Prepara-te!

Novo sprite:



Escolhe a imagem de uma pessoa pronta para dançar.

Blocos Trajes Sons

Novo som: Gravar Importar

Grava ou importa um som de curta duração.

Experimenta!



Escolhe "torcer" no menu.

Faz!

Carrega na tecla

W

para começar.

Torcer com o rato...

Torce uma foto movendo o rato.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

8

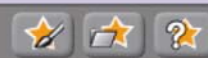
SCRATCH

Torcer com o rato...



Prepara-te!

Novo sprite:



Escolhe o esquilo ou outra foto

Experimenta!



Insere aqui o sensor
x do rato.

Escolhe "torcer" no menu.

Faz!



Clica na bandeira verde para começares.

Dica extra:



Repara como os valores se alteram
quando moves o rato.

Anima-o...

Faz uma animação simples.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

9

SCRATCH

Anima-o...



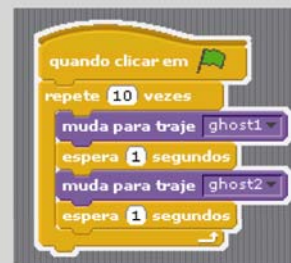
Prepara-te!



Copia um traje.

Edita o novo traje (no editor de desenho/pintura) para o tornares diferente.

Experimenta!

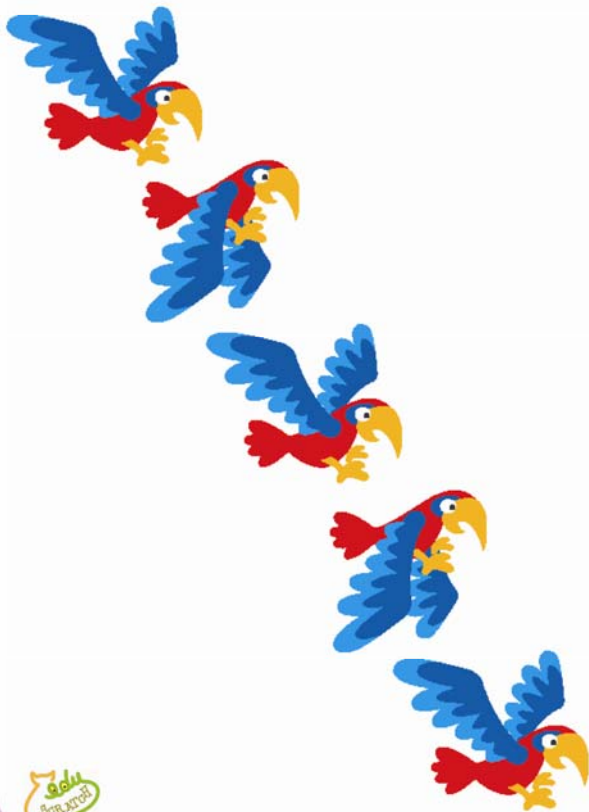


Clica na bandeira verde para começares.

Faz!

Animação em movimento...

Anima uma personagem enquanto ela se desloca.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

10

SCRATCH

Animação em movimento...

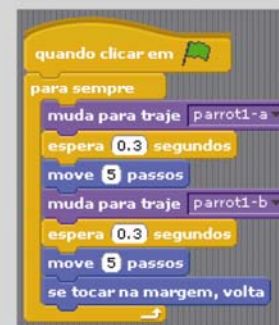


Prepara-te!

Importa um par de trajes para animação.



Experimenta!



Clica na bandeira verde para começar.

Faz!

Dica extra:



Pode rodar.



Apenas aponta para a esquerda e direita.

Botão surpresa...

Faz o teu próprio botão.



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

11

SCRATCH

Botão surpresa...



Prepara-te!



Escolhe "Drum1" da pasta "Coisas".



Podes mudar o nome do teu sprite.

Experimenta!

Encontra o comando com o nome do teu sprite.



Insere aqui o comando "sorteia número".

Faz!



Clica para ver e ouvir o que acontece.

Conta pontos...

Adiciona um indicador de pontuação ao teu jogo.

pontuação 0



pontuação 0



pontuação 1



<http://scratch.mit.edu/>
<http://kids.sapo.pt/scratch/>

12

SCRATCH

Conta pontos...

pontuação 1



Prepara-te!



Escolhe Variáveis.

Clica em "Criar uma variável".

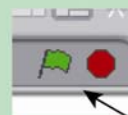
Atribui o nome "pontuação" à variável e depois clica OK.

Experimenta!



Usa o menu *pull-down* para escolher o *sprite* que está a ser caçado.

Aumenta a pontuação em 1.



Clica na bandeira verde para começar.

Faz!