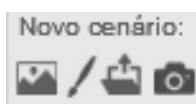


Introdução ao Scratch

1- Escolha de um cenário.

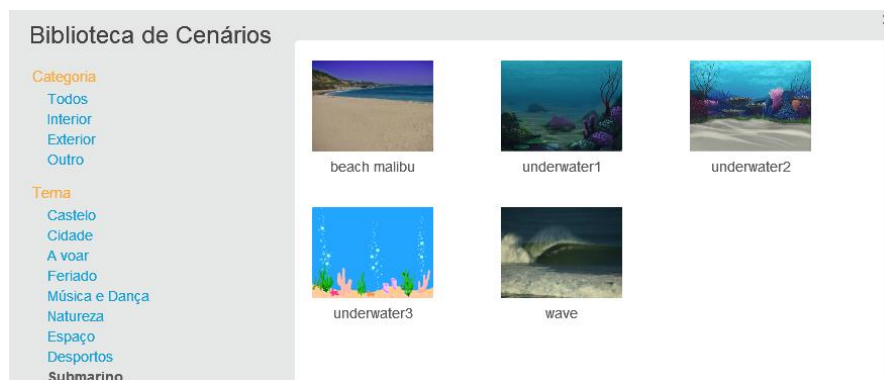
É possível atribuir um **cenário** ao palco das seguintes formas: escolher cenário a partir da biblioteca; pintar novo cenário; carregar cenário a partir de um ficheiro; novo cenário a partir da câmara.



A opção de **escolher cenário a partir da biblioteca** permite seleccionar um cenário através de



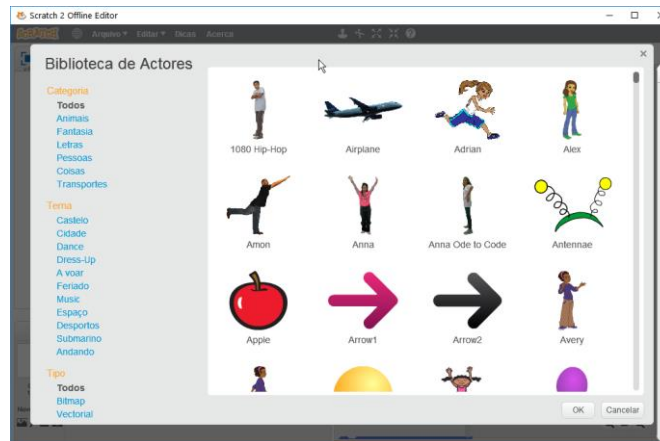
categorias ou temas.



2- Escolha de um ator.

Pode-se escolher um ator a partir da biblioteca.



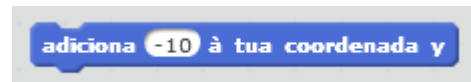
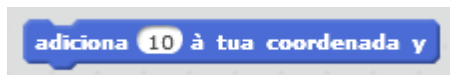


3- Utilização de movimento

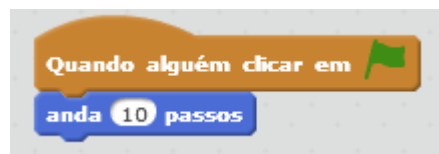
Para realizar o movimento para a **direita** ou para a **esquerda** utilizar o bloco de movimento “**anda 10 passos**”. Valores positivos movem o ator para a direita e valores negativos para a esquerda.



Para mover o ator para **cima** e para **baixo** utilizar o bloco de movimento “**adiciona 10 à tua coordenada y**”.



Para que iniciar um movimento podemos adicionar um bloco Evento, por exemplo “**Quando alguém clicar em**”.



Através do bloco de controlo “**repete para sempre**” é possível adicionar movimento contínuo. Uma instrução de movimento “**se estiveres a bater na borda, ressalta**” pode ser usada para evitar que o ator desapareça do palco.

