

Scratch – Ficha de trabalho nº 3

1. Atividade Bailarina

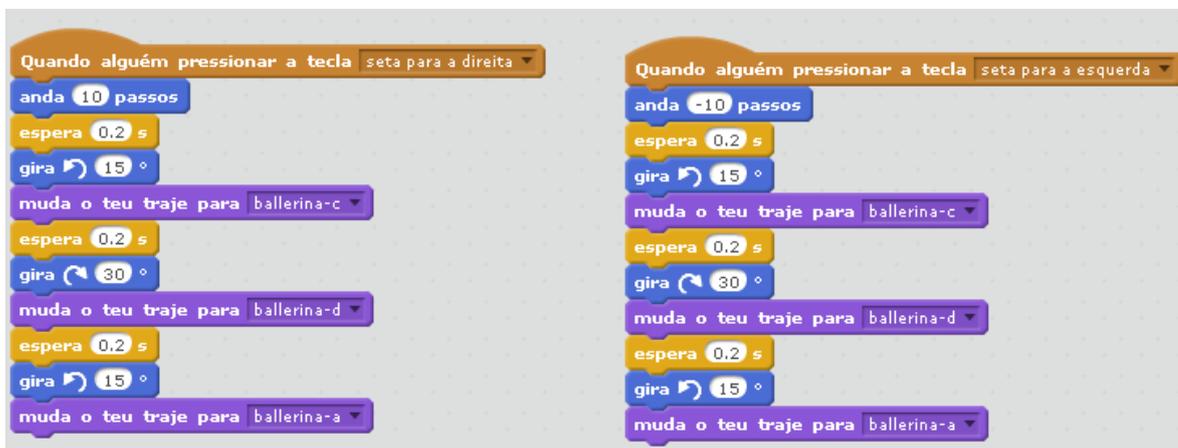
Adicionar como cenário de um Palco.

Adicionar ao cenário palco o ator Bailarina.

Programa a bailarina de forma que execute os seguintes movimentos de dança:

- Movimenta-se para a esquerda;
- Movimenta-se para a direita;
- Salta;
- Agacha-se;
- Faz a espargata.

Solução da programação da bailarina:





The image shows a Scratch script with three event-driven blocks. Each block starts with 'Quando alguém pressionar a tecla' (When a key is pressed) and is followed by several action blocks: 'adiciona' (add) or 'muda o teu traje para' (change costume to), and 'espera' (wait).

- Block 1:** 'Quando alguém pressionar a tecla' (seta para cima) → 'adiciona 40 à tua coordenada y' → 'espera 0.3 s' → 'muda o teu traje para ballerina-c' → 'espera 0.3 s' → 'adiciona -40 à tua coordenada y' → 'muda o teu traje para ballerina-a'
- Block 2:** 'Quando alguém pressionar a tecla' (seta para baixo) → 'muda o teu traje para ballerina-b' → 'espera 0.5 s' → 'muda o teu traje para ballerina-a'
- Block 3:** 'Quando alguém pressionar a tecla' (espaço) → 'adiciona -20 à tua coordenada y' → 'muda o teu traje para ballerina-c' → 'espera 0.5 s' → 'adiciona 20 à tua coordenada y' → 'muda o teu traje para ballerina-a'