

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 someone presses a key) and is followed by several action blocks: 'adiciona' (add), 'espera' (wait), and 'muda o teu traje para' (change costume to).

Evento 1: 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

Evento 2: seta para baixo

- muda o teu traje para ballerina-b
- espera 0.5 s
- muda o teu traje para ballerina-a

Evento 3: 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