

# SCRATCH JR PORTUGUESE

**BROUGHT TO YOU BY CODE CLUB AUSTRALIA** 

### **POWERED BY TELSTRA FOUNDATION**



## SUBMIT AND BE COUNTED AT MOONHACK.COM



#### Introdução

Muitas pessoas que vão para o espaço voltam e querem ajudar a melhorar o ambiente. Neste projeto, faremos uma animação que mostrará diferentes pessoas trabalhando juntas para ajudar a limpar nosso planeta.

Observação: este projeto precisa que o Scratch Jr seja instalado em um tablet ou Chromebook. Se você não tem o Scratch Jr instalado, peça a um adulto para instalar.

#### Etapa 1: Uma astronauta se lembra da Terra

Primeiro, queremos definir a cena de uma astronauta no espaço, olhando para a Terra.

• Abra o aplicativo Scratch Jr. O ícone parece com esse:



• Pressione o botão Home:



• Pressione o botão Adicionar projeto:



• Para este projeto, não queremos o gato. Pressione e segure-o, e pressione X para excluí-lo:



• Em seguida, queremos adicionar nossa astronauta. Pressione o botão Adicionar ator:



• Encontre e pressione o bloco Astronauta:



• Repita o processo para adicionar a Terra:



• Clique e arraste a astronauta para movê-la para o lado:



• Verifique se a astronauta está selecionada pressionando o ator de astronauta. Deve ser destacado assim:



• Agora podemos começar a adicionar código à nossa astronauta para fazê-la falar. Comece arrastando o bloco amarelo comece quando o ator for clicado para a tela de código:



Isso será ativado quando nossa astronauta for clicada.

• Em seguida, adicione o bloco rosa de balão de fala, confirmando que ele está conectado ao nosso bloco amarelo:

1	hi		<b>L</b> ) (~
hi hi			

• Pressione onde diz "olá" e altere o texto:



- Teste seu programa clicando na astronauta. Ela diz: "Precisamos cuidar da Terra!"?
- Em seguida, queremos fazer a Terra responder. Faremos isso usando um bloco de mensagem. Enviaremos uma mensagem amarela quando a astronauta terminar de falar para informar à Terra que estamos prontos:



• Finalmente, queremos dizer à nossa astronauta que não precisamos de mais nada dela. Adicione o bloco final vermelho:



#### Etapa 2: a Terra responde

Agora que temos a astronauta conversando com a Terra, vamos fazer a Terra responder.

• Pressione o ator da Terra para que possamos começar a adicionar código a ele.



• Queremos que nosso código comece quando recebermos nossa mensagem da astronauta. Adicione o bloco amarelo de início quando a mensagem laranja for recebida na tela de código:



• Responda à Terra adicionando o bloco de fala roxo e digitando a mensagem:



• Teste seu código clicando na astronauta. Sua astronauta deve falar primeiro e a Terra deve responder.

#### Etapa 3: desenhar um cenário do espaço

Queremos melhorar nosso plano de fundo, porque o espaço é preto, não branco!

• Clique no botão Adicionar cenário:



• Em seguida, clique no botão pintar seu próprio cenário:



• Verifique se a cor preta está selecionada:



• Em seguida, clique na ferramenta Preenchimento de balde:



• E clique em qualquer lugar da tela para colori-la inteira de preto.

• Por fim, clique no botão azul para salvar seu novo plano de fundo:



• Bem melhor! Teste seu projeto até agora clicando na astronauta.

#### **Desafio: Adicione estrelas**

Você consegue adicionar estrelas cintilantes ao seu cenário de espaço em preto? Dica: pequenos círculos brancos podem parecer estrelas.

#### Etapa 4: a limpeza

Para começar a trabalhar na limpeza, precisamos adicionar nossa pessoa que fará a limpeza e o local em que ela estará limpando.

- Primeiro, precisamos adicionar uma nova etapa. Você pode fazer isso pressionando o botão Adicionar estágio:
- Escolha um cenário pressionando o botão Adicionar cenário e, em seguida, selecionando o bloco com o pano de fundo que você gosta:



• Exclua o gato novamente pressionando e segurando o sprite e pressionando x:



• Em seguida, adicione um novo sprite de um personagem que você goste:



• Mova seu novo ator para um lado do palco:



#### Step 5: Draw a bottle sprite

#### Etapa 5: desenhe um sprite de garrafa

Nós vamos adicionar um pouco de lixo. Como não existem atores de lixo, precisamos desenhar os nossos.

We're going to add some rubbish. There aren't any rubbish sprites, so we need to draw our own.

• Clique no botão novo ator e, em seguida, no botão desenhar:



• Com nossa ferramenta de desenho de linha e cinza claro selecionados, vamos desenhar uma garrafa. Verifique se o início e o fim da sua linha estão tocando!



• Em seguida, selecione a ferramenta de preenchimento de balde e clique **dentro** da garrafa.



• Vamos desenhar um retângulo vermelho em nossa garrafa, usando a ferramenta retângulo.



• Preencha o retângulo usando a ferramenta de preenchimento de balde.



• Quando estiver satisfeito com sua garrafa, pressione o botão Aceitar.



• Mova a garrafa para algum lugar da cena:



#### Etapa 6: pegue o lixo

Agora podemos finalmente codificar nosso personagem para pegar a garrafa.

• Clique no ator do seu personagem e podemos começar a adicionar código, começando com o amarelo quando a bandeira verde for clicada.



• Queremos que ela converse para compartilhar seu entusiasmo por pegar lixo.



• Em seguida, queremos fazer nosso personagem se mover em direção à garrafa. Pressione o botão Grade para fazer para que você possa ver quantos passos você precisa seguir para chegar ao frasco.



• Conte o número de passos necessários para chegar à garrafa, adicione um bloco de avanço e insira esse número:



• Desligue a grade:



• Agora, vamos adicionar um bloco final para dizer ao nosso personagem que terminamos com ele.



- Teste seu código pressionando a bandeira verde. Seu personagem deve caminhar em direção à garrafa.
- Em seguida, quando seu personagem chegar à garrafa, ele a pegará. Clique no sprite da garrafa e adicione o código para quando ele interage com nosso personagem:



• Quando seu personagem chegar à garrafa, queremos que ela desapareça com um som de "pop".



- Teste seu código novamente. Seu personagem deve caminhar até a garrafa, e a garrafa deve desaparecer.
- Finalmente, queremos que nossa animação seja perfeita. Não queremos clicar entre nossos estágios. Volte para a primeira etapa:



• Verifique se o sprite da terra está selecionado:



• Adicione o bloco final vermelho do estágio de mudança especial ao final do seu código.



• Teste seu código clicando na astronauta. Ela deve se mover automaticamente por toda a animação.

#### Parabéns: Você terminou o projeto.

Se você quiser mais diversão com o Scratch Jr, tente os desafios abaixo. Depois de terminar, você pode experimentar o projeto Scratch Jr Moonhack 2017 ou subir de nível com um de nossos projetos Scratch Moonhack.

#### Desafio: Adicione outra etapa

Você consegue colocar algum outro personagem para recolher lixo? Tente adicionar um novo estágio com um pano de fundo diferente e tente desenhar um pedaço diferente de lixo (talvez tente um pacote de palha ou de lascas).

Dica: Se você se perder, poderá seguir as etapas de 4 a 6, mas usando sprites diferentes e um cenário diferente.