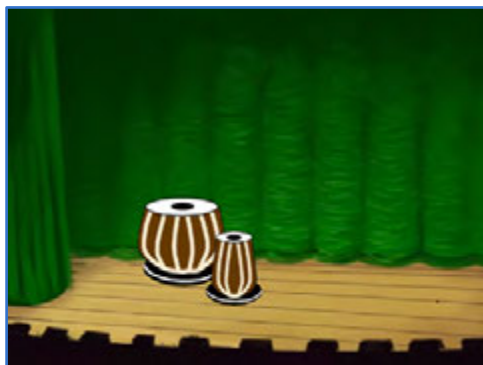


Cresça e Encolha

Faça o ator mudar de tamanho quando você clicar.



Imagine um Mundo

7

SCRATCH

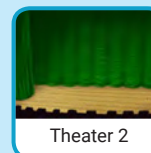
Cresça e Encolha

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



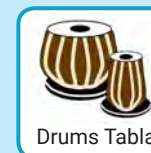
Escolha um cenário.



Theater 2

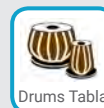


Escolha um ator.



Drums Tabla

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Drums Tabla

quando este ator for clicado

defina o tamanho como 125 %

toque o som Hi Na Tabla até o fim

defina o tamanho como 100 %

Digite um número maior para aumentá-lo.




Digite 100 para retornar ao tamanho original.

TESTE



Clique no ator.

Faça um cartão:

1.  Dobre o cartão ao meio.
2.  Passe cola na parte de trás.
3.  Corte na linha pontilhada.

Deslize

Faça uma letra deslizar suavemente de um lugar para outro.



Anime um Nome

7

SCRATCH

Deslize

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Jurassic



Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

deslize por 1 segs. até x: 10 y: 100
deslize por 1 segs. até x: 40 y: -130
deslize por 1 segs. até x: 10 y: 100

Experimente números diferentes.

TESTE

Clique na sua letra para começar.






DIGA

Quando você movimenta um ator, sua posição x e y é alterada.

x é a posição da esquerda para a direita.
y é a posição de cima para baixo.



Faça um cartão:

-  Dobre o cartão ao meio.
-  Passe cola na parte de trás.
-  Corte na linha pontilhada.

Diga Algo

Digite o que você quer que o ator diga.



Imagine um Mundo

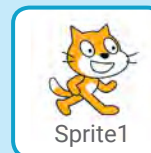
1

SCRATCH

Diga Algo

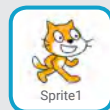
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha o ator que você quer que fale.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando  for clicado

diga Olá! por 2 segundos

diga Imagine se... por 2 segundos




— Digite o que você quer dizer.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça um cartão:

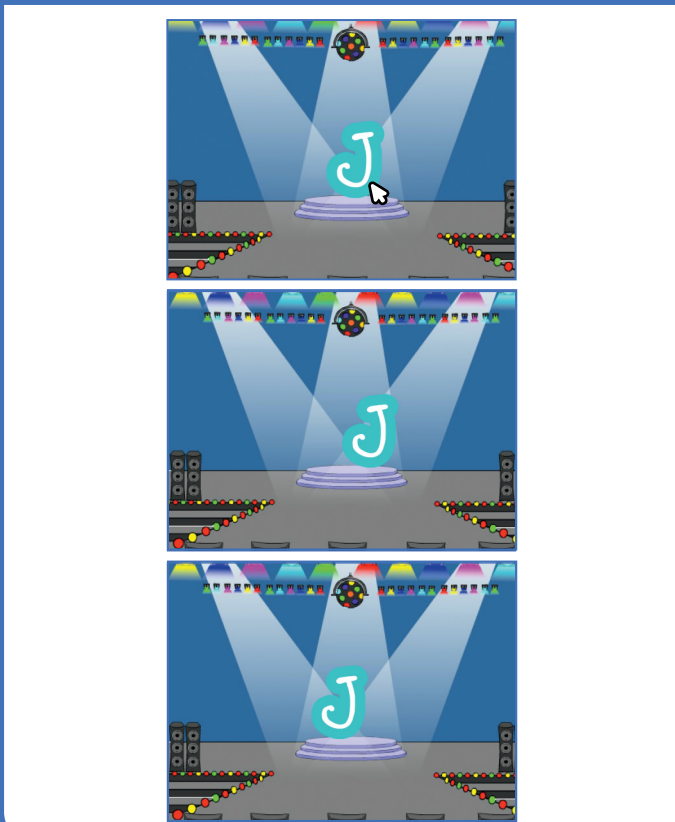
-  Dobre o cartão ao meio.
-  Passe cola na parte de trás.
-  Corte na linha pontilhada.

Faça uma letra dançar

Faça uma letra dançar

scratch.mit.edu

Faça uma letra se mover conforme o ritmo.



Anime um Nome

4



PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.



Clique em Adicionar uma Extensão (no canto inferior esquerdo).



Em seguida, clique em Música para adicionar blocos de música.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

```
quando este ator for clicado
  mova 10 passos
  toque o tambor (1) Tarol por 0,25 batidas
  mova -10 passos
  toque o tambor (6) Pratic Chimbau por 0,25 batidas
```

Use o sinal de menos para o ator se mover para trás.

Você pode escolher outro som no menu.

TESTE

Clique na sua letra.

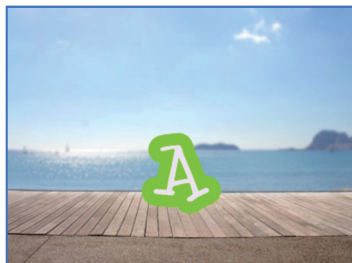
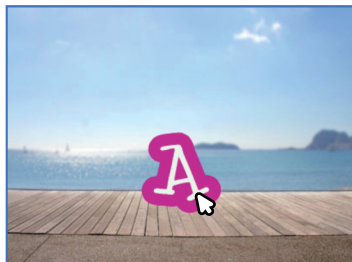
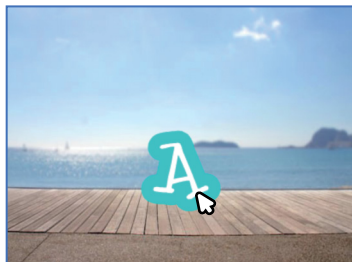


Faça um cartão:

1. Dobre o cartão ao meio.
2. Passe cola na parte de trás.
3. Corte na linha pontilhada.

Mude a cor ao clicar

Faça uma letra mudar de cor quando
você clicar nela.



Anime um Nome

1

SCRATCH

Mude a cor ao clicar

scratch.mit.edu

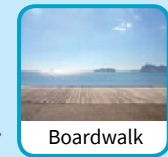
PREPARE-SE



Escolha uma letra na
Biblioteca de Atores.



Escolha um cenário.



Comida

Moda

Letras

Para ver apenas as letras, clique na categoria
Letras na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando este ator for clicado

adicione 25 ao efeito cor




Experimente números diferentes.

TESTE

Clique na sua letra.



Faça um cartão:

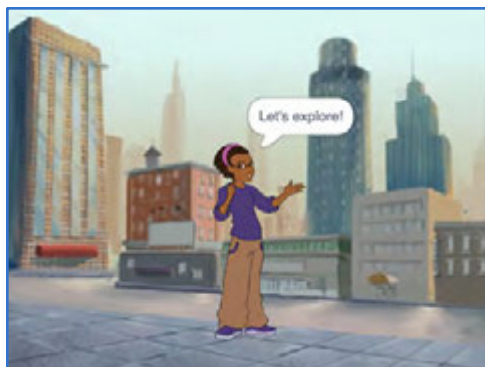
-  Dobre o cartão ao meio.
-  Passe cola na parte de trás.
-  Corte na linha pontilhada.

Mude Cenários

Mude Cenários

scratch.mit.edu

Altere cenas mudando os cenários.



Imagine um Mundo

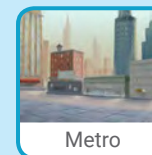
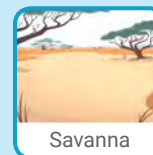
8

SCRATCH

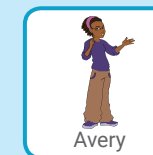
PREPARE-SE



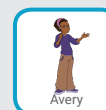
Escolha dois cenários.



Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando for clicado

mude para o cenário Savanna

espere 2 seg

mude para o cenário Metro

diga Vamos explorar! por 2 segundos

Escolha o cenário com o qual deseja começar.

Escolha o segundo cenário.

Digite o que você quer dizer.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

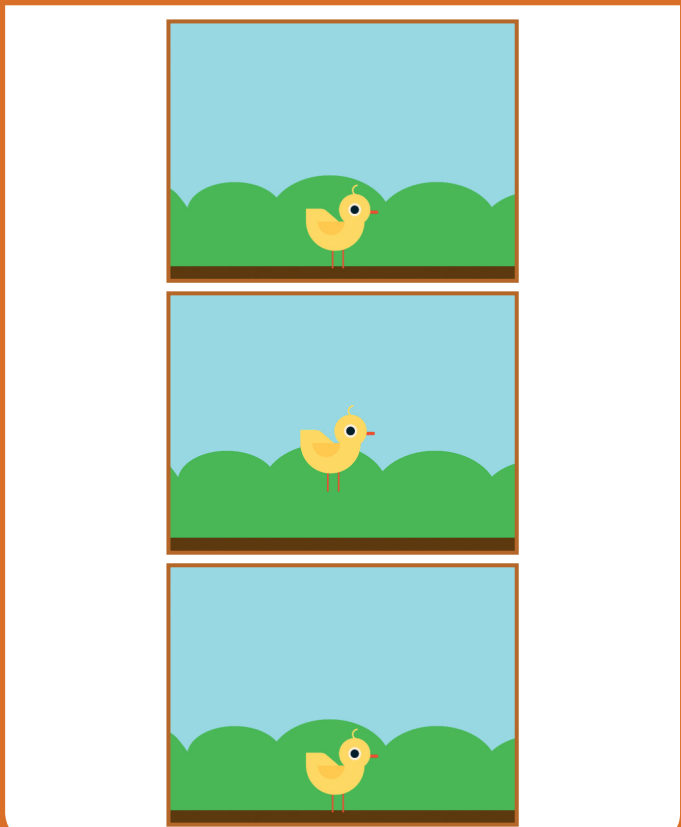


Faça um cartão:

1. Dobre o cartão ao meio.
2. Passe cola na parte de trás.
3. Corte na linha pontilhada.

Pule

Faça um ator pular.



Jogo de Pular

1

SCRATCH

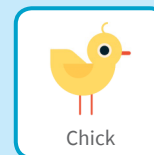
Pule

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

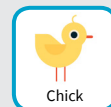


Escolha um ator, por exemplo o pintinho.



Chick

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Quando a tecla **espaço** for pressionada

repita **10** vezes

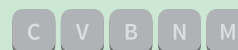
adicione **10** a y

repita **10** vezes

adicione **-10** a y




Use o sinal de menos para o ator voltar para baixo.

TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Faça um cartão:

-  Dobre o cartão ao meio.
-  Passe cola na parte de trás.
-  Corte na linha pontilhada.

Anime o tambor

Mude as fantasias para criar uma animação.



Faça Música

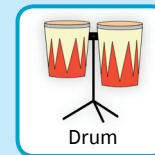
3

SCRATCH

Anime o tambor

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um tambor.

Fantasia

Clique na guia Fantasia para ver as fantasias.

Você pode usar as ferramentas de desenho para alterar as cores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código Clique na guia Código.

```
quando a tecla seta para esquerda for pressionada
  repita 4 vezes
    toque o som High Conga até o fim
    próxima fantasia
    espere 0.25 seg
    toque o som Low Conga até o fim
    próxima fantasia
    espere 0.25 seg
```

Escolha um som no menu.

TESTE

Pressione a tecla da seta para esquerda.

Faça um cartão:

- Dobre o cartão ao meio.
- Passe cola na parte de trás.
- Corte na linha pontilhada.

Toque o tambor

Pressione uma tecla para fazer o som do tambor.



Faça Música

1

SCRATCH

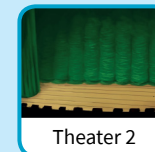
Toque o tambor

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Theater 2



Escolha um tambor.



Drum

ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando a tecla **espaço** for pressionada

toque o som **Low Tom**




Selecione o som que
você quer no menu.

TESTE



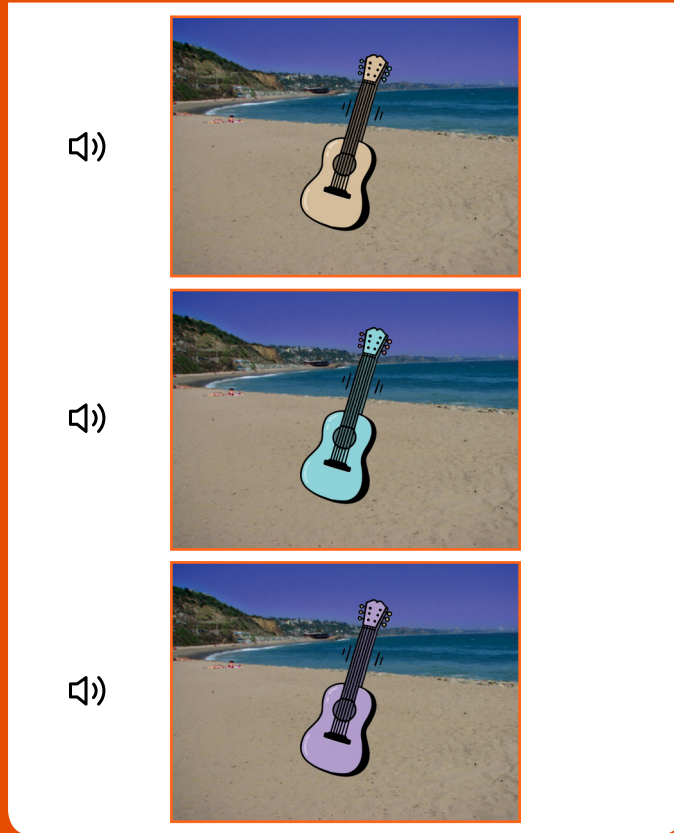
Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Faça um cartão:

-  Dobre o cartão ao meio.
-  Passe cola na parte de trás.
-  Corte na linha pontilhada.

Toque uma música surpresa

Toque um som aleatório a partir de uma lista de sons.



Faça Música

6

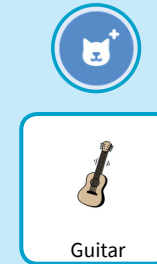
SCRATCH

Toque uma música surpresa

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha um instrumento, como o violão.



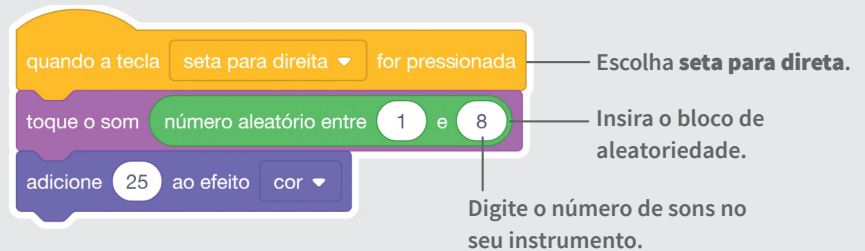
Sons

Clique na guia Sons para ver todos os sons do seu instrumento.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código Clique na guia Código.



TESTE

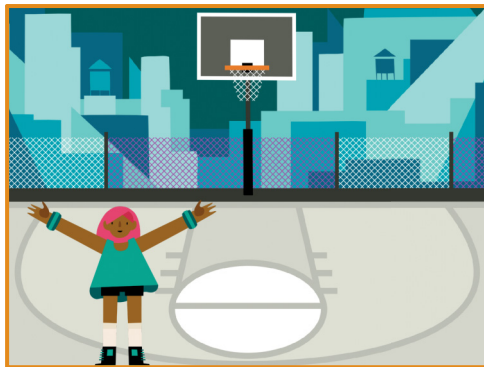
Pressione a tecla seta para direita.

Faça um cartão:

1. Dobre o cartão ao meio.
2. Passe cola na parte de trás.
3. Corte na linha pontilhada.

Defina uma tecla de ação

Faça seu ator se mover quando você pressionar uma tecla.



Anime um Ator

3

SCRATCH

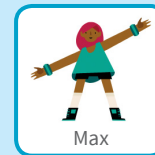
Defina uma tecla de ação

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator com várias fantasias, como Max.



Fantasias

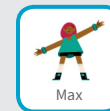
Clique na guia Fantasias para ver as outras fantasias do seu ator.

(Alguns atores têm apenas uma fantasia).

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



quando a tecla **espaço** for pressionada

mude para a fantasia **max-c**

Escolha uma fantasia.

espere **0.3** seg

mude para a fantasia **max-b**

Escolha uma fantasia diferente.

TESTE



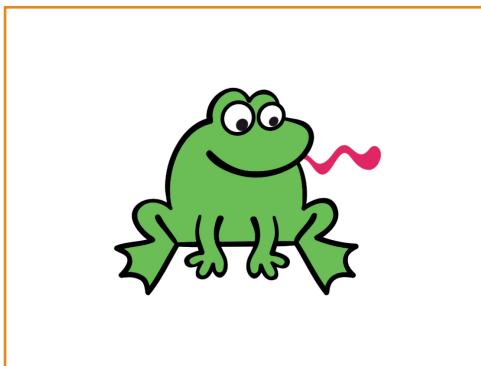
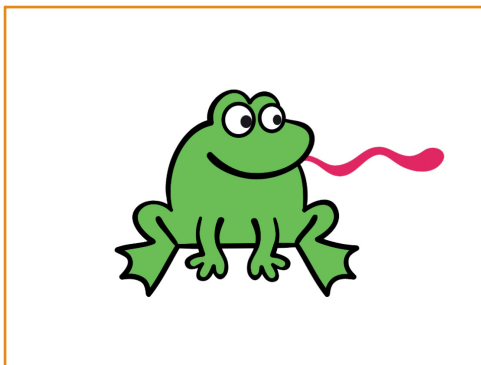
Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Faça um cartão:

1. Dobre o cartão ao meio.
2. Passe cola na parte de trás.
3. Corte na linha pontilhada.

Desenhe uma Animação

Edite as fantasias de um ator para criar sua própria animação.



Anime um Ator

8

SCRATCH

Desenhe uma Animação

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

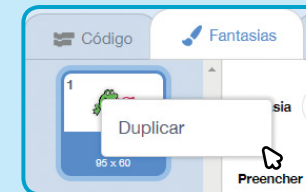


Escolha um ator.



Fantasia

Vá para a guia Fantasia.



Clique em uma fantasia com o botão direito do mouse para duplicá-la. (No Mac, use control + clique)

Agora você terá duas fantasias idênticas.

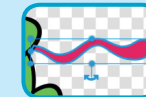


Clique em uma fantasia para selecioná-la para edição.

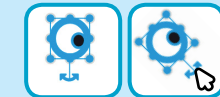
Clique em **Selecionar**.



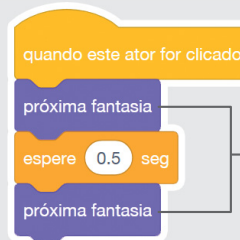
Selecione uma parte da fantasia para encolher ou esticar.



Arraste a âncora para girar o objeto selecionado.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use o bloco **próxima fantasia** para animar seu ator.

TESTE



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um cartão:

1. Dobre o cartão ao meio.
2. Passe cola na parte de trás.
3. Corte na linha pontilhada.

Faça um ator voar

Faça um ator bater as asas enquanto se move pelo cenário.



Anime um Ator

6

SCRATCH

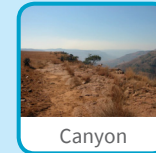
Faça um ator voar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Canyon



Escolha o papagaio, ou outro ator que voe.



Parrot

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Deslize pela tela

quando for clicado

vá para x: -170 y: 120

deslize por 1 segs. até x: 150 y: 50

Defina a posição inicial.

Defina o ponto final.

Bata as asas

quando for clicado

repita 5 vezes

mude para a fantasia parrot-a

espere 0.1 seg

mude para a fantasia parrot-b

espere 0.1 seg

Escolha uma fantasia.

Escolha outra fantasia.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

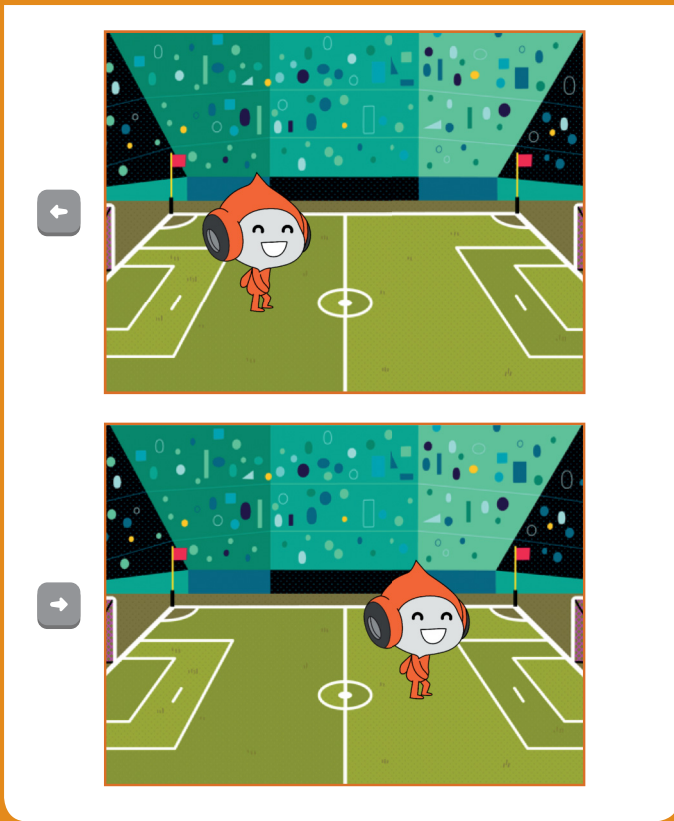


Faça um cartão:

- Dobre o cartão ao meio.
- Passe cola na parte de trás.
- Corte na linha pontilhada.

Movimente o ator com as setas do teclado

Use as setas do teclado para mover seu ator pelo palco.



Anime um Ator

1

SCRATCH

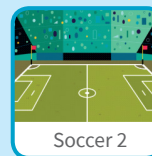
Movimente o ator com as setas do teclado

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Soccer 2



Escolha um ator.

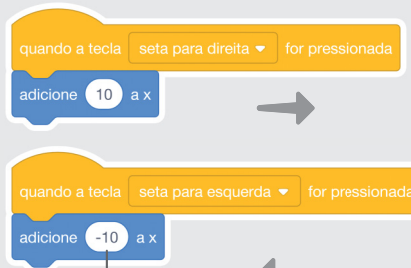


Pico Walking

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Altere o valor de x

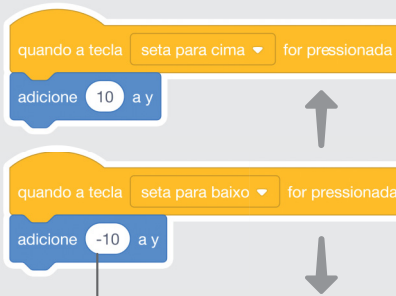
Mova seu ator de um lado para outro.



Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

Altere o valor de y

Mova seu ator para cima e para baixo.






Use o sinal de menos para o ator se mover para baixo.

TESTE



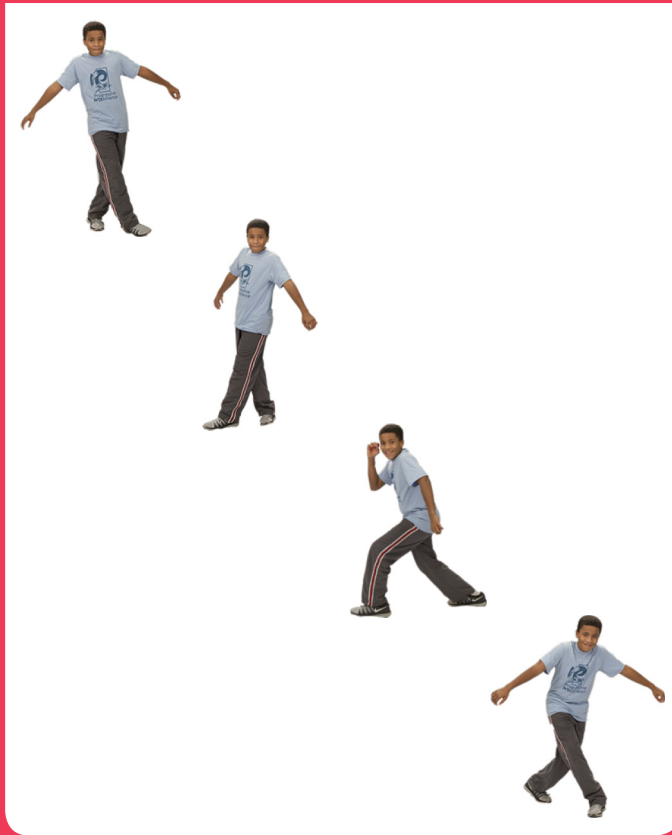
Pressione as setas do teclado para fazer seu ator se mover.

Faça um cartão:

1.  Dobre o cartão ao meio.
2.  Passe cola na parte de trás.
3.  Corte na linha pontilhada.

Crie uma sequência de passos

Faça uma dança animada.



Vamos Dançar!

1

SCRATCH

Crie uma sequência de passos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator para dançar.



Fantasias

Clique na guia Fantasias para ver os diferentes passos de dança.

Personagens

Dança

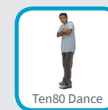
Música

Para ver apenas atores de dança, clique na categoria Dança na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



Defina quanto tempo esperar entre cada passo da dança.






Escolha passos de dança diferentes.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

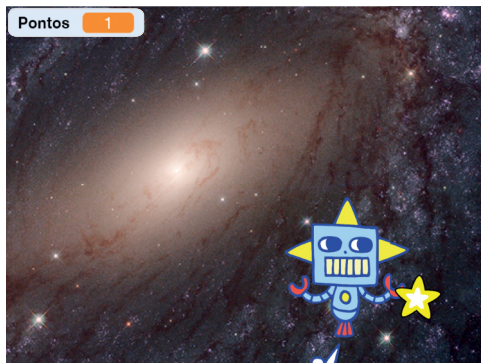
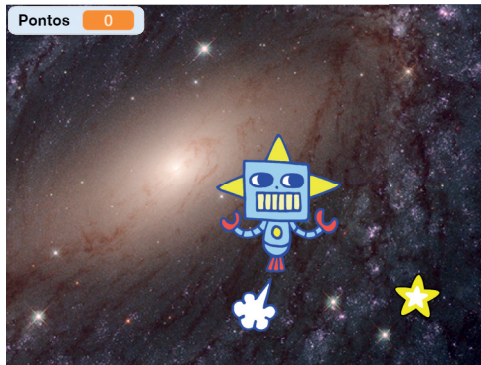


Faça um cartão:

1.  Dobre o cartão ao meio.
2.  Passe cola na parte de trás.
3.  Corte na linha pontilhada.

Marque pontos

Marque pontos quando tocar na estrela.



Jogo de Pega-pegas

5

SCRATCH

Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis**.

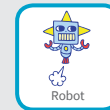


Clique no botão **Criar uma Variável**.

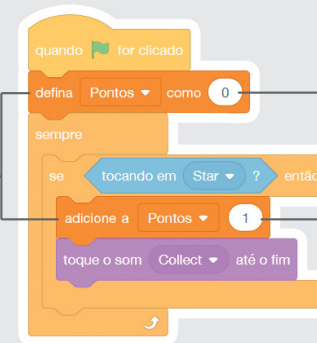


Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK**.

ADICIONE ESTE BLOCO



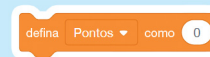
No menu, selecione **Pontos**.



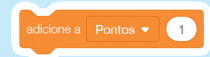
Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

DICA






Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação.



Use o bloco **adicione a minha variável** para aumentar a pontuação.

Faça um cartão:

1.  Dobre o cartão ao meio.
2.  Passe cola na parte de trás.
3.  Corte na linha pontilhada.