



Antes de começares a aprender **programação** vamos **testar** as tuas **capacidades** com o **jogo**

hora do código. Para isso **acede** ao **link**:

<https://hourofcode.com/br>

e clica em **Experimente**.



número de alunos atendidos

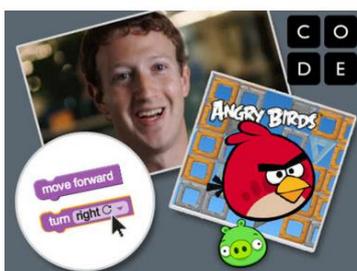
Um movimento global em + de 180 países.
68,242 events registered in 2020, 316 no(a) Brazil.

Atenção a linguagem terá de ser PT-BR ou não fará a tradução para português.

Seleciona o jogo **Angry birds**.



Prosegue com **começar**:



Crie seu primeiro programa de computador

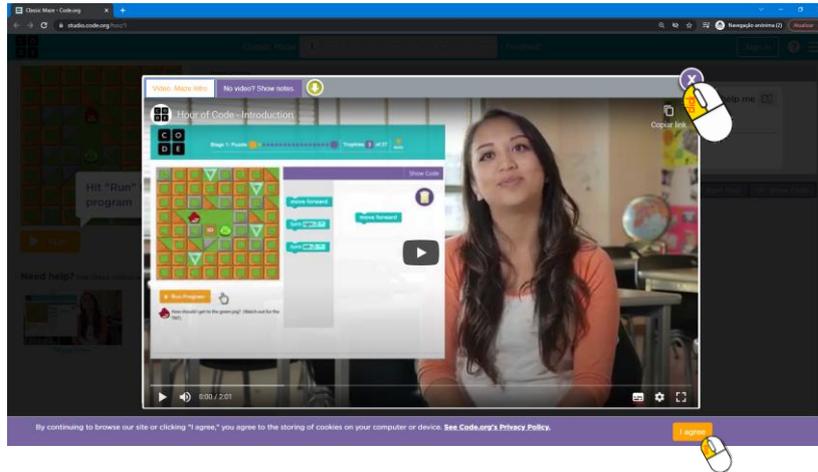
Code.org
A partir do 2º ano | Blocos

Aprenda os conceitos básicos da Ciência da Computação com a programação de arrastar e soltar. Este é um tutorial auto-guiado, como se fosse um jogo, com videoaulas com Bill Gates, Mark Zuckerberg, Angry Birds e Plants vs. Zombies. Aprenda sobre laços de repetição, condicionais e algoritmos básicos. Disponível em 37 idiomas.

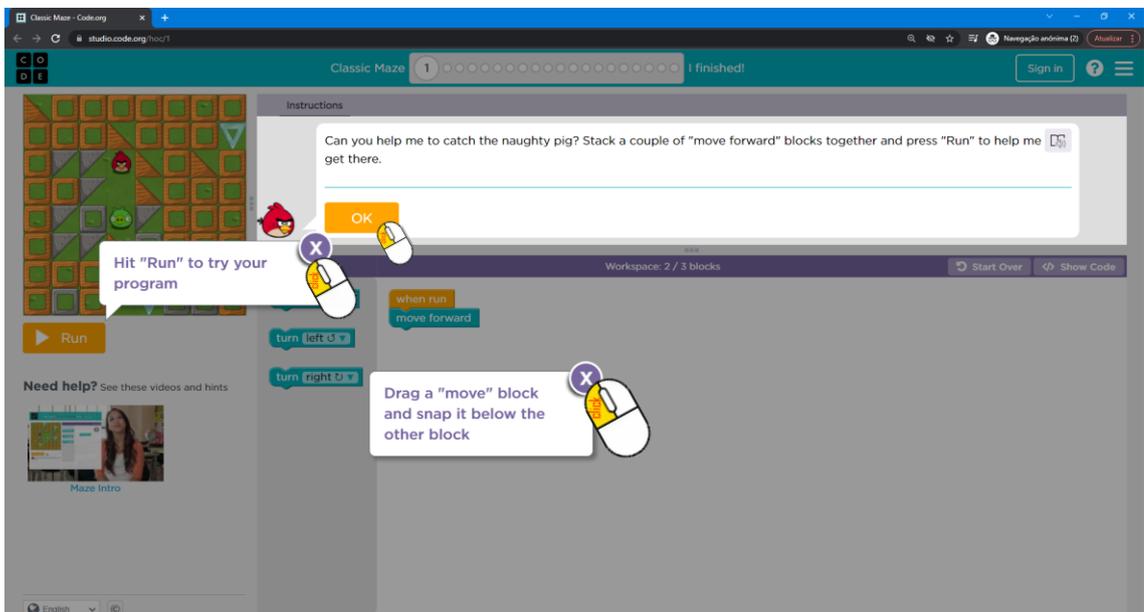




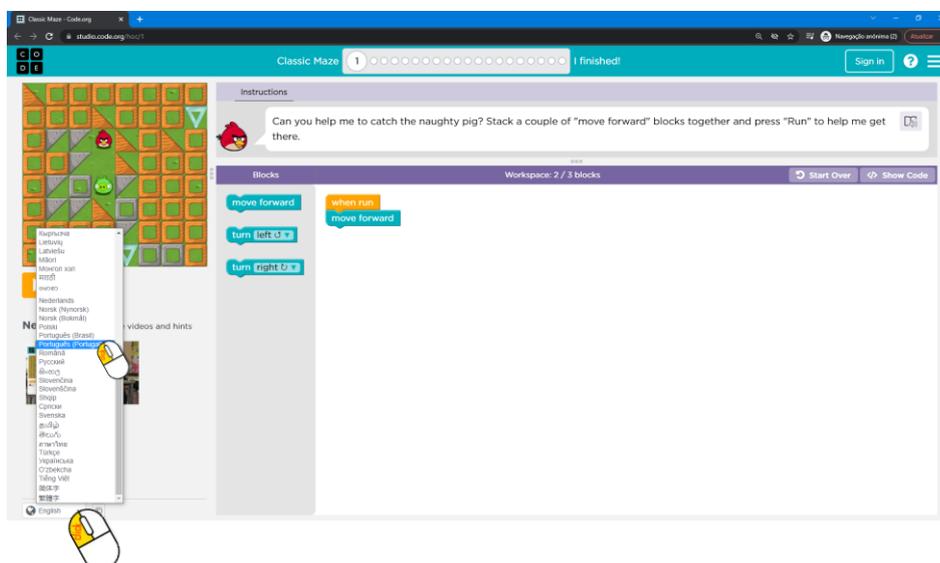
 **Assiste ao vídeo (opcional) e aceita os termos.**



 **Os desafios ficarão disponíveis na nova página.**

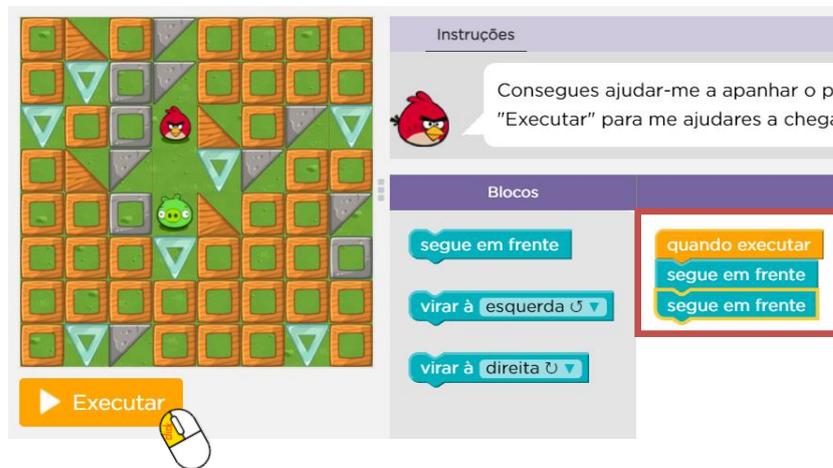


 **Altera a linguagem para Português de Portugal em baixo do lado esquerdo.**

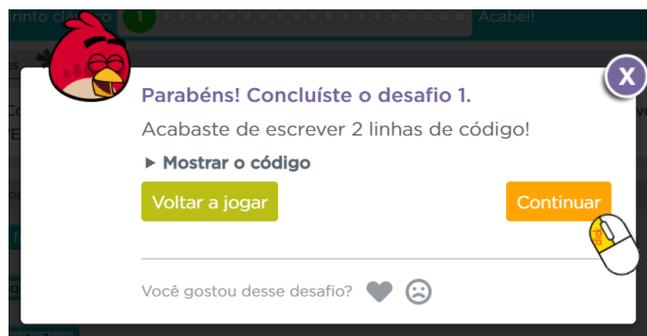




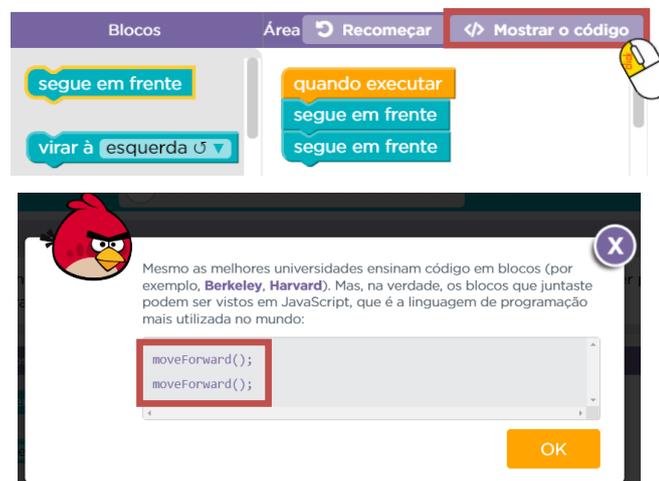
A lógica é programar o Angry Bird para chegar ao porquinho arrastando os blocos para a área de trabalho. Verifica a solução do primeiro desafio.



Dois blocos “avance” permitem **avançar duas quadrículas** e chegar até ao **porquinho**. **Experimenta!** A seguinte mensagem irá aparecer no ecrã. **Prossegue com Continuar.**



Sempre que **terminares** um nível acede ao **código escrito** para **entenderes** o que está a ser **feito** por trás de cada **bloco** que **colocas**.



Repara que **cada bloco segue em frente** corresponde a uma **chamada da função moveForward(); (move_em_frente)**



Se reparares no **segundo desafio** ficas com uma **bola verde preenchida** ● para o **primeiro desafio**. Isto indica que realizaste o **desafio** com o **número correto de blocos**. Se reparares por cima da zona de blocos existem **dois números**. No **primeiro desafio** utilizaste **3/3** isto é **3** de um **total de 3 blocos**.



Na **programação** quanto **menos blocos** utilizares **melhor**.

Caso a bola apareça apenas com o **contorno a verde** ○ quer **dizer** que **devas** ter utilizado **menos blocos** e que **deves rever** o teu **código**.

Realiza os 20 desafios e obtém o teu **certificado**. **Preenche** com o teu **nome**.



Guarda a imagem no teu **computador** e **envia-a** para a pasta **Módulo1** do teu **Drive**.

Chama o teu **professor** para **avaliar**.