



- 🐱 Abre o **Scratch** 🐱 on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
- 🐱 **Acede** à tua área e cria um novo projeto.
- 🐱 **Dá-lhe** o nome de **Terror**.
- 🐱 **Monta** o seguinte cenário:

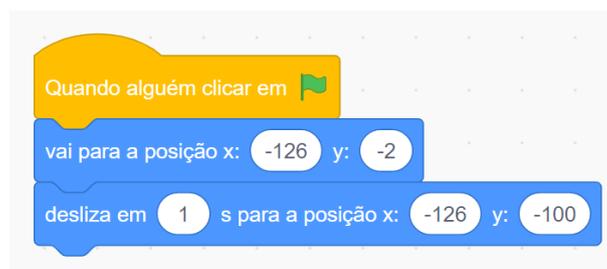


Vamos agora programar os atores para ajudar a Avery Walking a chegar ao Dee. Isso se os Ghost deixarem!!!

### Parte 1

#### Programação do Ghost.

Queremos que o **Ghost impeça** a Avery de chegar ao Dee. Para isso ele **voará** para cima e para baixo dificultando a passagem da Avery. Tal como na **conversa entre amigos** existe um **ponto de início** e de **final** no trajeto do Ghost.



Experimenta 🚩.



Parte 2

O Ghost fica parado na parte de baixo?

Achas que o consegues voltar a enviar para o ponto onde começou (início) acrescentando mais um bloco **Desliza**. Pensa nas coordenadas que deve ter este bloco para que ele volte ao seu ponto de partida.

Experimenta .

Parte 3

O Ghost só anda uma vez para cima e para baixo? Queríamos que fosse sempre...

Acho que consegues corrigir isso facilmente, não é?

Experimenta .

Parte 4

Já agora acrescenta mais Ghosts para o jogo ficar mais difícil (3 no total).



**Cuidado** com as coordenadas. As do **Y** podem ser as mesmas porque o movimento é o mesmo, mas as do **X** têm de ser diferentes dependendo onde colocas os **Ghosts**. Podes ver a posição dos **Ghosts** em tempo real por cima da zona de atores.



Achas que os consegues fazer com que não andem todos ao mesmo tempo?

Experimenta .



**Parte 5**

Vamos **fazer a Avery andar**.

**Acho** que já **deves conseguir fazer** isso **sem ajuda!** Utiliza as **teclas seta da esquerda e direita** para ela andar.

Para já não te **preocupes** se ela **não mexer** as **pernas** ao andar.

Experimenta .

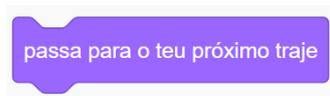
**Parte 6**

Ao **começar** o **jogo** ela **não volta** ao **início**. Penso que já **consegues resolver** esse **pequeno problema**.

Experimenta .

**Parte 7**

Queremos que a **Avery faça** o **movimento** de andar quando se **desloca** para a **esquerda** ou **direita**. Utiliza o **bloco seguinte** no **local correto** para **ativares** a **animação** da **Avery** a andar.

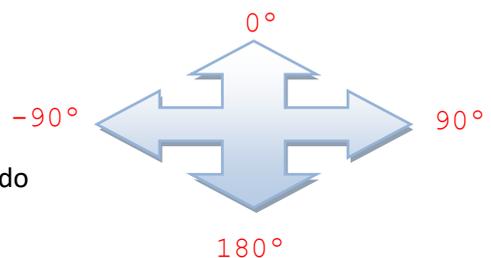


Experimenta .

**Parte 8**

**A Avery anda para trás de costas?**

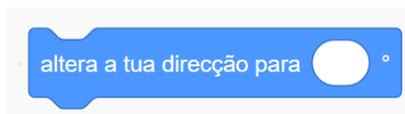
**Sabendo** que em **graus** a **direção** do **ator muda** assim:



Utiliza o **bloco seguinte** de modo a que a **Avery** se **vire** quando

**anda** para **trás** e **lembra-te** que para **onde** ela está **virada**

anda **sempre** em sentido **positivo**.



Experimenta .

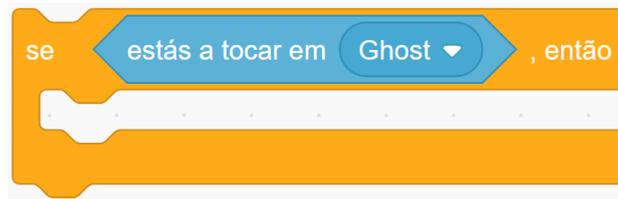
**Parte 9**

Vamos agora **tratar** da **colisão** entre a **Avery** e os **Ghost**.

**Atenção:** o termo **colisão** indica **dois atores** a **tocar um no outro**.



Começa por adicionar os seguintes blocos no código da menina para a colisão com o primeiro Ghost. Encaixa-os no local correto.



Dentro do Se deve constar a posição inicial da menina, ou seja se ela tocar no primeiro Ghost volta para o início.

Experimenta .

### Parte 10

**Não acontece nada quando a menina toca no Ghost?**

O problema é que o computador tem de estar sempre a verificar se houve uma colisão entre a menina e o Ghost e o código anterior não chega. Qual o bloco que faltará?

Experimenta .

### Parte 11

Achas que consegues fazer o código que falta para que a menina volte para o início se tocar nos outros Ghost?

Experimenta .

### Parte 12

Queremos que a Avery tenha vidas limitadas. Sempre que tocar num Ghost perde uma vida. Começa com 3 vidas.

Cria a variável Vidas apenas para a Avery.

Nova Variável

Novo nome da variável:

Vidas

Para todos os actores  Apenas para este actor

Variável de nuvem (guardada em servidor)

Cancelar OK

Experimenta .



### Parte 13

#### As vidas ainda não mudam?

Lembras-te que a Avery ao tocar nos Ghost perde Vidas.

Começa por definir as Vidas com o valor 3 ao iniciar o Jogo.

E ainda tens de **subtrair uma vida sempre** que ocorre uma **colisão** com os **Ghost**. **Achas que consegues resolver este problema?**

Experimenta .

### Parte 14

#### Agora perde vidas mas continua a dar para jogar com vidas negativas?

Tens de **alterar o código** para que **SE** as **vidas forem zero** a Avery diz “Perdeste. Clica na bandeira para tentares outra vez.”

Não te esqueças de **parar o Jogo**.

Experimenta .

### Parte 15

Vamos agora **tratar da colisão** entre a Avery e o Dee.

Se a Avery conseguir **passar todos os Ghost** ao **tocar no Dee** deve **dizer** durante **2s** “Ohh Dee que saudades!” e o Dee deve **responder** durante **4s** “Eu também tinha saudades tuas Avery. Vamos... este lugar é perigoso.”

Depois de **falarem** devem **desaparecer os dois** em **simultâneo** e o **jogo parar**.

Experimenta .