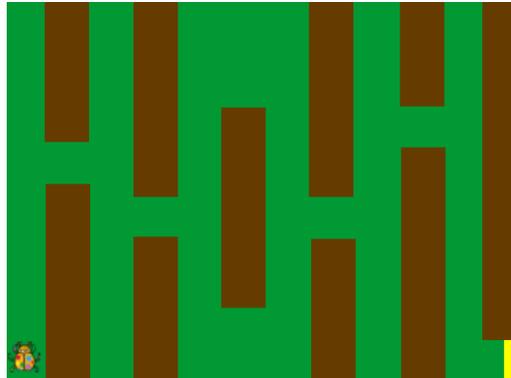




🐱 Abre o Scratch 🐱 on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>

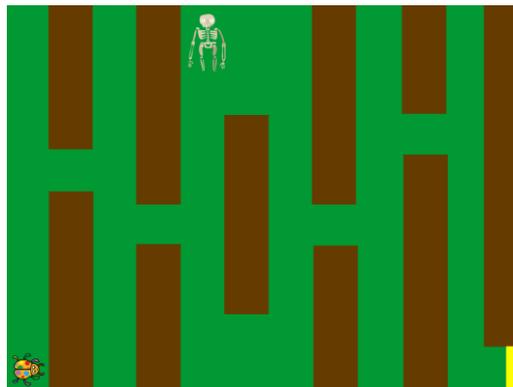
🐱 Acede à tua área e abre o projeto de nome **Labirinto**.



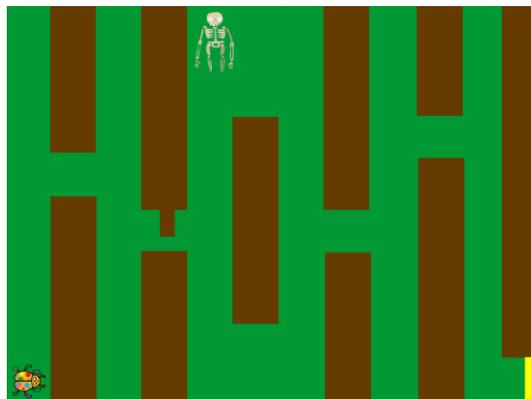
🐱 Neste **trabalho** tens de **aprimorar** o teu **jogo** de labirinto. **Adiciona** as seguintes **melhorias** ao teu **jogo**:

🐱 **Adiciona vidas** (variável). Começas com **3** e se a as **vidas atingirem 0** a **joaninha** diz **Game Over**. Ao clicar na **bandeira verde** o **jogo recomeça** com **3 vidas**.

🐱 **Adiciona sentinelas**. Um (ou mais) dos **corredores** adiciona um **ator** que **ande para cima** e para **baixo** **dificultando** a **passagem** da **joaninha**.



🐱 Faz um **bloco de parede** **mover-se** para **trás** e para a **frente** a **impedir** a **passagem**:



Em vez da **parede** **pode** ser uma **bala**, **picos** outra **armadilha** ao teu **gosto**. **Sê criativo**.

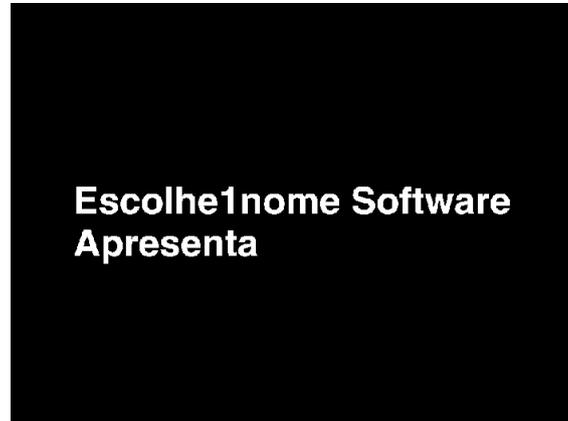
🐱 Sê **criativo** e **adiciona** outra **armadilha** ao teu **gosto** que aches **interessante** para o **jogo**.

🐱 Com o que **aprendeste** sobre **transição** de **cenários** começa por:



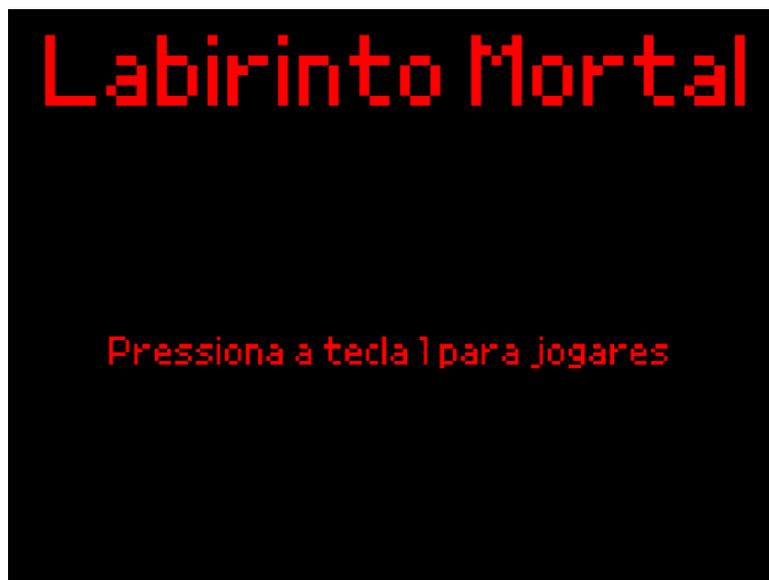
Criar dois novos cenários:

### Splash Screen



Escolhe um **nome** para a tua **empresa de software** e se **quiseres** podes **alterar** a **cor preta** para **outra**, um **desenho** ou **imagem** à **escolha**. Este cenário deve **aparecer** quando **clicas** na **bandeira verde**.

Passado **2s** deve aparecer o **cenário de menu**:



Podes **alterar** os dois **cenários** ao teu **gosto**. Podem ter **imagens de fundo**, **monstros** a **aparecer** e **desaparecer**, **animações** ou até **botões**. Dá **asas** á tua **imaginação**. Ao **clicares** na **tecla 1** (ou num **botão**) o **labirinto** aparece.

**Adiciona** um **2º nível** quando **conseguires chegar** ao **amarelo**.

**Diverte-te** a **JOGAR** e a **PROGRAMAR!** O **jogo** será aquilo que tu **quiseres!** 🎮.