

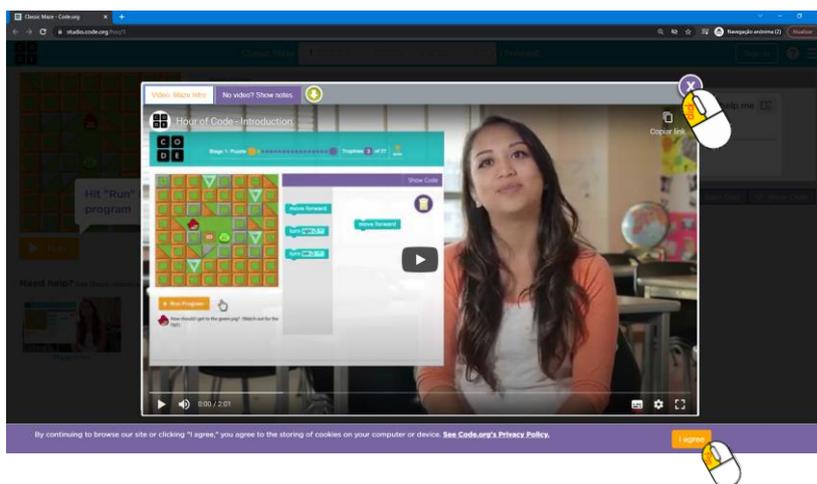


Começa por criar, no teu Drive, uma nova pasta de nome **Programação** dentro da tua pasta TIC.

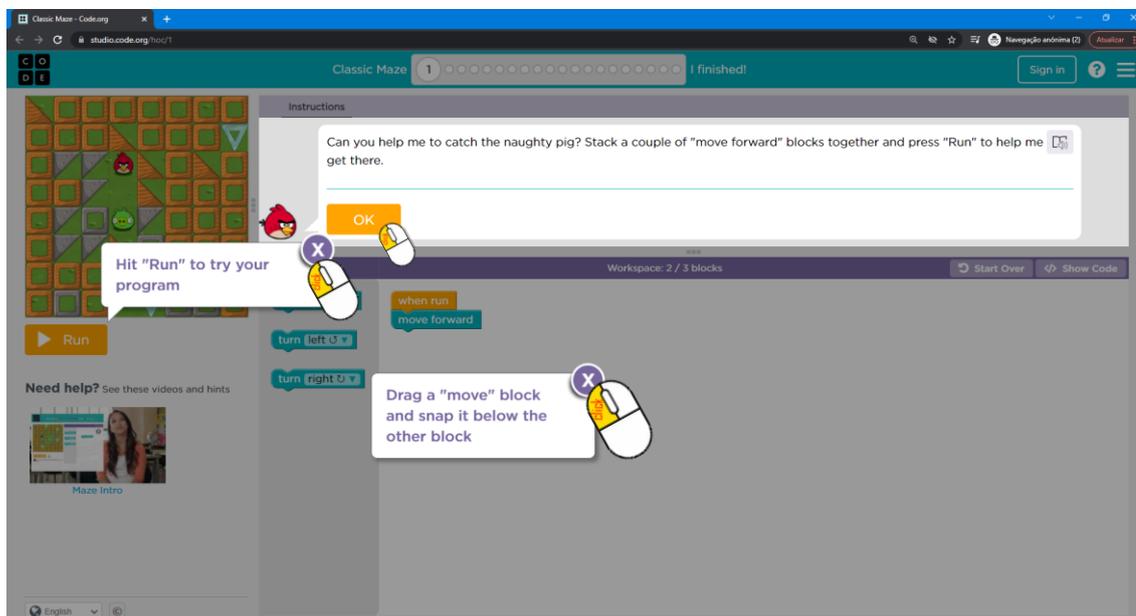
Antes de começares a aprender **programação** vamos **testar** as tuas **capacidades** com o **jogo** **hora do código**. Para isso **acede** ao link:

<https://studio.code.org/hoc/1>

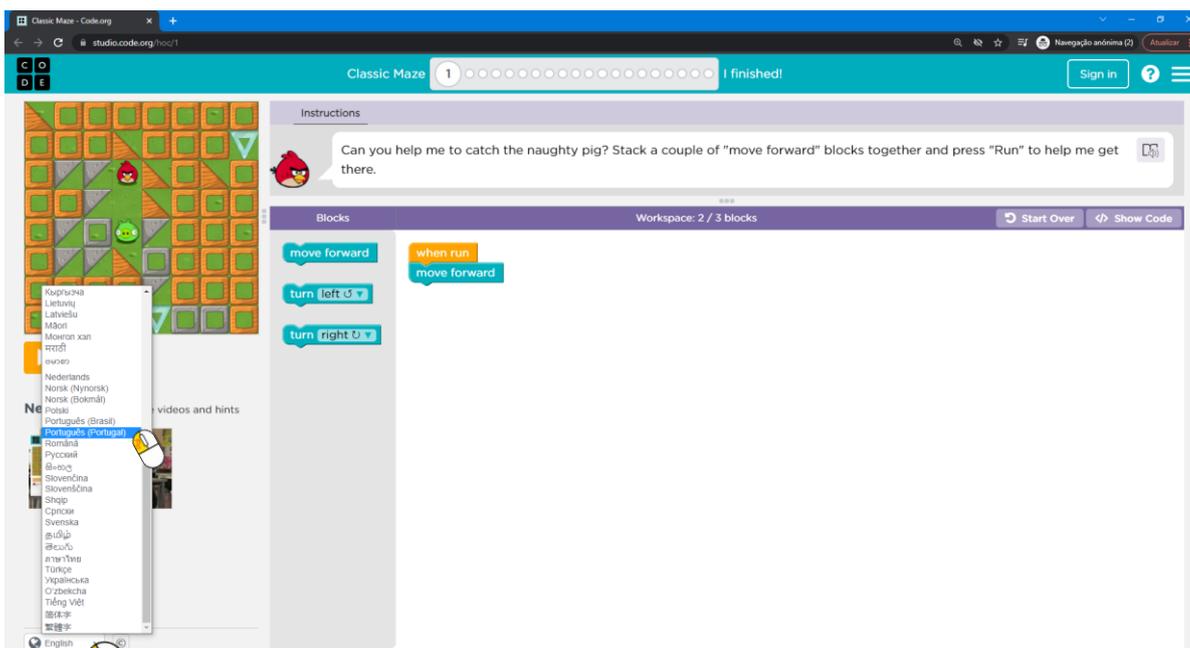
Assiste ao vídeo (opcional) e **aceita** os termos.



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



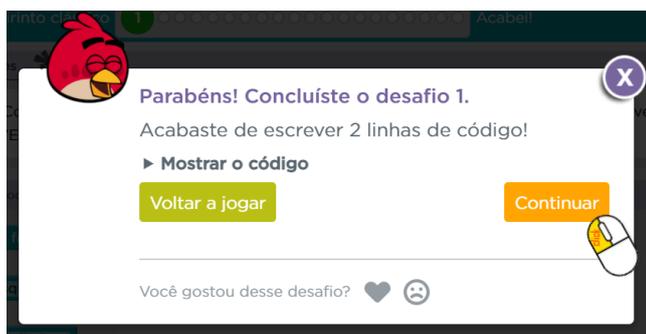
Altera a linguagem para **Português de Portugal** em **baixo do lado esquerdo**. Vê a **imagem** **seguinte** para **entenderes** como o **fazer**:



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 **devias** 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 **Programação** do teu **Drive**.

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