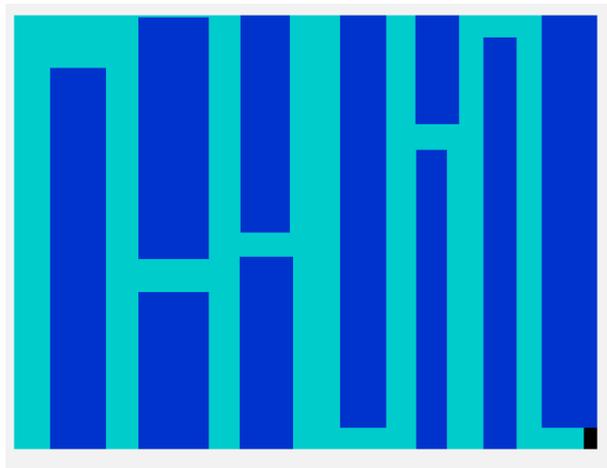




- Abre o Scratch  on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
- Accede à tua área e cria um novo projeto de nome **Labirinto**.
- Hoje vamos criar um jogo de labirinto. Tens de ajudar uma Joaquinha a chegar ao fim do labirinto.
- Cria um cenário semelhante ao seguinte.



- Acrescenta um novo ator (Ladybug1):



Coloca a Joaquinha (do tamanho correto) no canto inferior esquerdo (início do labirinto).



Parte 1

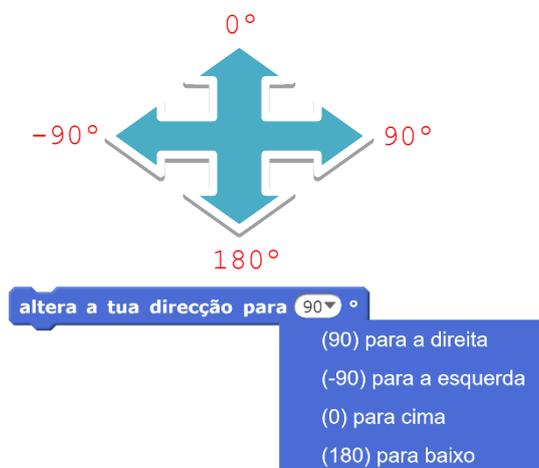
Movimento da joaquinha:

- Programa a joaquinha para se mover para cima, baixo, esquerda e direita com as setas do teclado. Vê o exemplo para a Joaquinha andar para cima e a partir daqui pensa em como conseguir o resto dos movimentos.





Lembra-te que no Scratch a orientação dos atores é realizada da seguinte forma:



Parte 2

Regras do jogo:

Se **consegures chegar ao fim (bloco preto)** a Joaquina diz “Conseguieste!”. Caso **toques em alguma das paredes voltas ao início (coordenadas do início X: ? Y: ?)** e a **cabeça da Joaquina fica virada para cima**. Os **blocos a seguir necessitam** de outros da tua parte para o **jogo funcionar**. Achas que **consegues?** E pensa... o que **distingue as paredes dos caminhos?**



Parte 3

Garante que ao **clicares na bandeira verde** o **jogo inicia** com a **Joaquina nas coordenadas iniciais** e com a **cabeça virada para cima**.

Diverte-te a JOGAR! 🚩