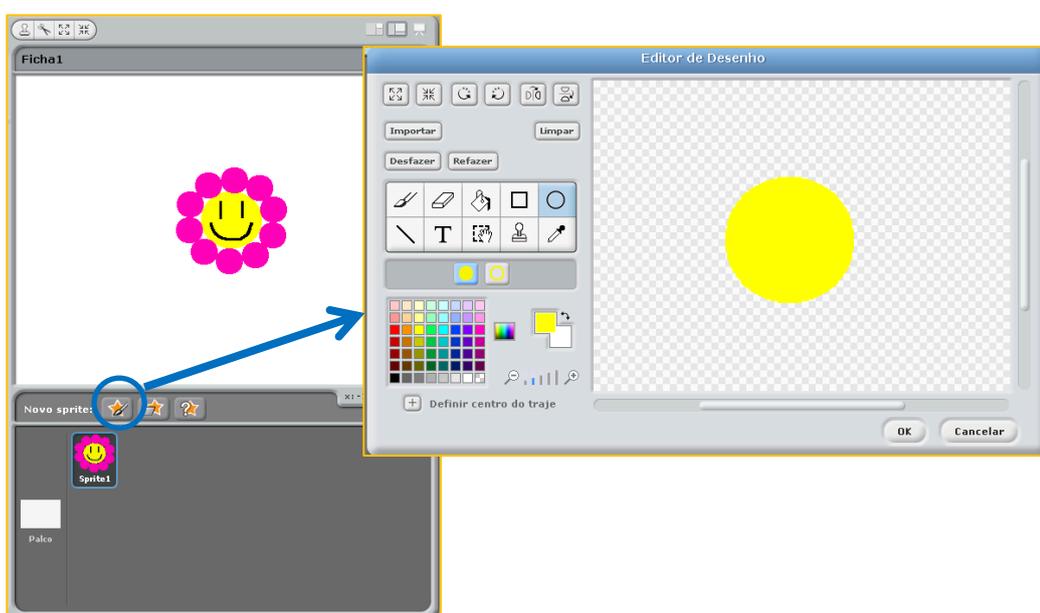


Exercício nº 1

- Mudar a cor de um objeto -



a) No **Scratch**, desenha uma flor como a do exemplo e pinta-a a gosto



b) Copia o bloco de comandos seguinte:



c) Executa a animação e vê o que acontece!



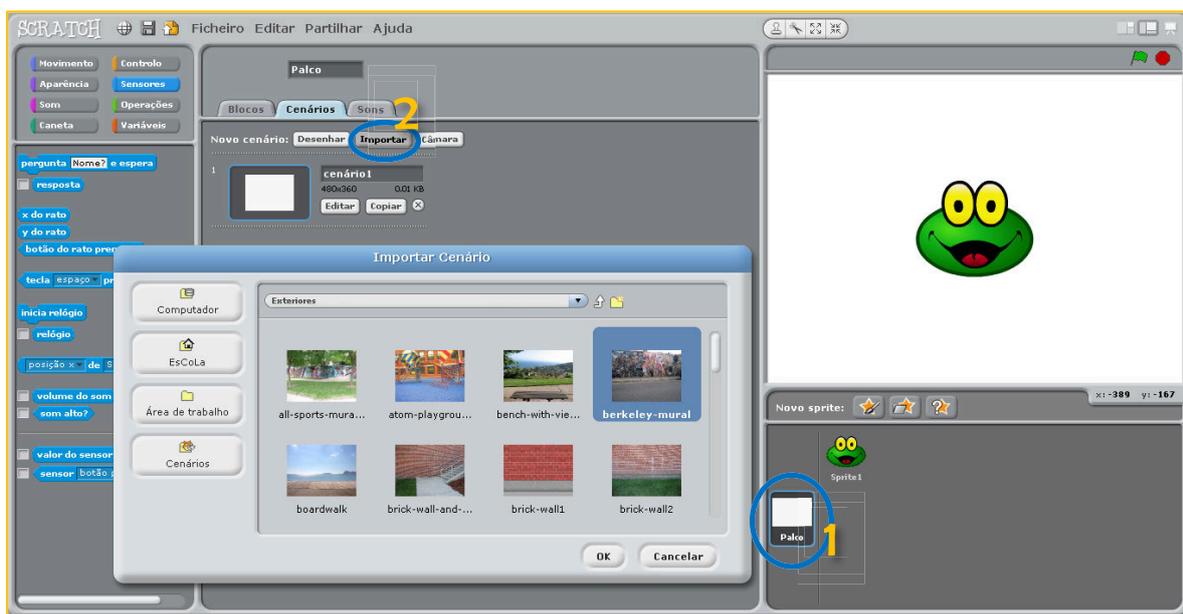
Para desenhares as pétalas da flor experimenta usar a ferramenta **Carimbo** ().

Exercício nº 2

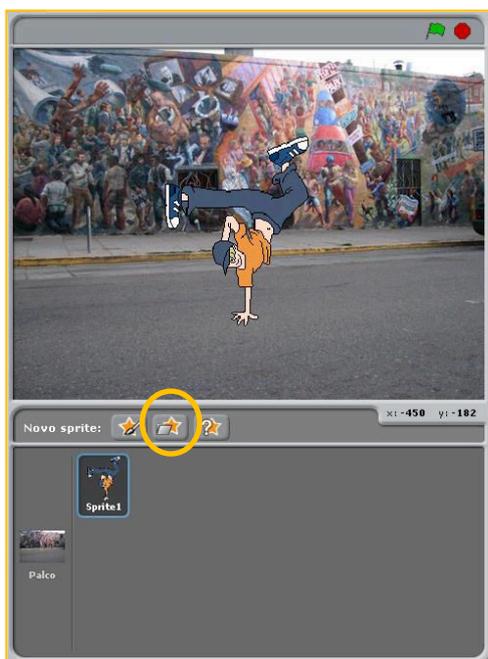
- Move-te com a batida! -



a) No Scratch, escolhe um Cenário a teu gosto



b) A partir da galeria de Sprites, escolhe um dançarino



c) Copia o bloco de comandos seguinte:



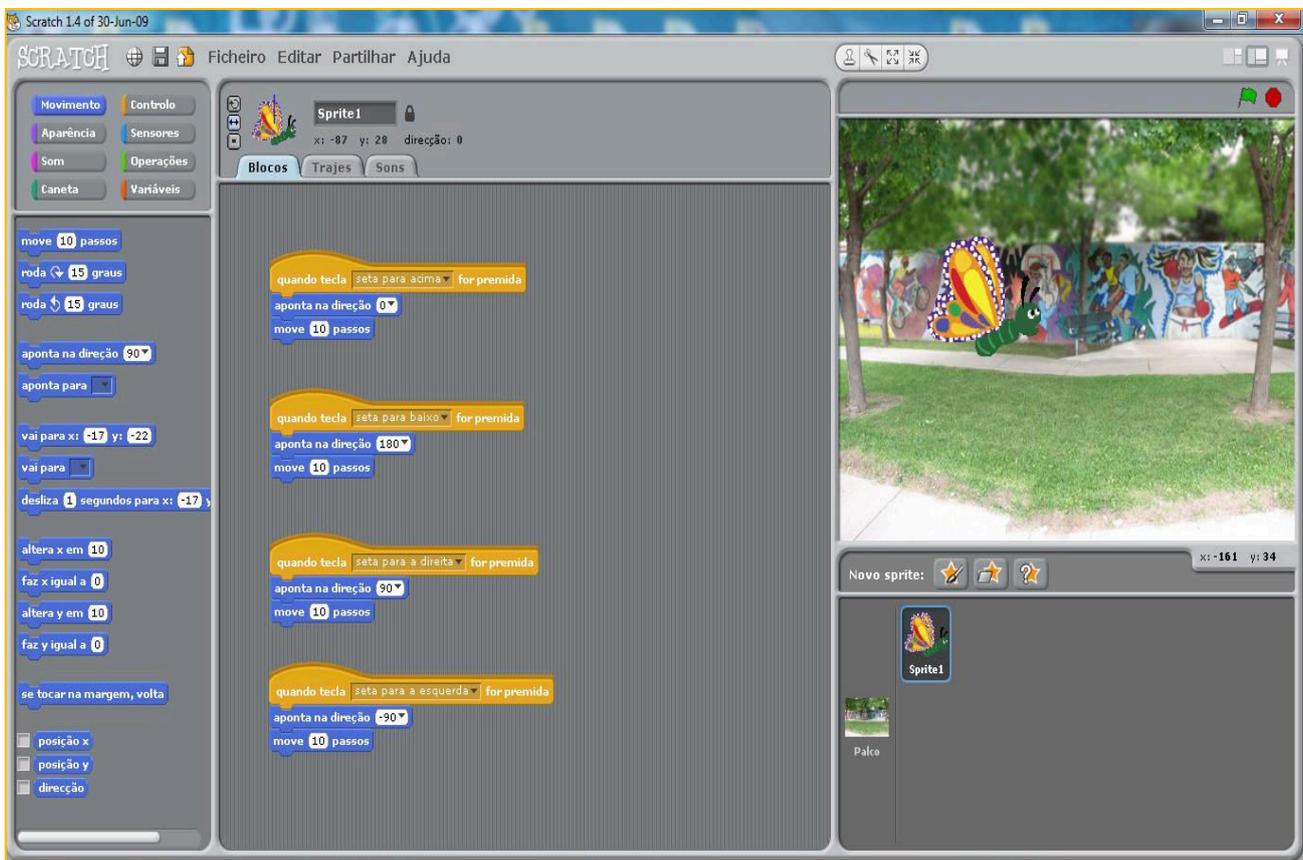
d) Executa a animação e vê o que acontece!

Exercício nº 3

- Mover com as teclas de direção -

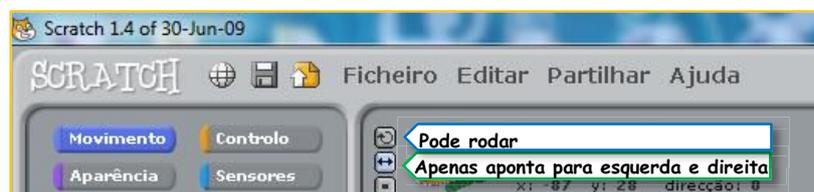


- No **Scratch**, escolhe um **Cenário** a teu gosto para **Palco**
- De seguida insere um *Sprite* a teu gosto
- Copia os seguintes 4 blocos de comandos:



- Executa a animação e vê o que acontece!

AQUI FICA A DICA Se o teu *Sprite* fica de cabeça para baixo, deves alterar a rotação do mesmo!



Exercício nº 4

- Diz! -



- a) No **Scratch**, escolhe um **Cenário** a teu gosto para **Palco**
- b) De seguida, insere dois *Sprites* diferentes a teu gosto
- c) Altera-lhes o nome



- d) Encontra o comando de controlo (**quando clicar em Leao**) com o nome que atribuíste ao 1º *sprite* e insere-o
- e) Insere o comando de aparência que te permite escrever texto:



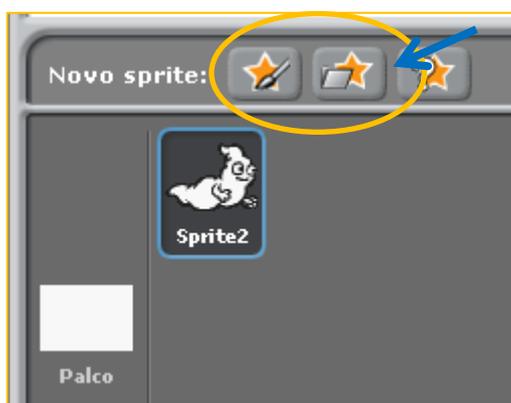
- f) Executa a animação clicando no *sprite* com o qual montaste o bloco de comandos e vê o que acontece!

Exercício nº 5

- Deslizar -



a) No **Scratch**, faz um desenho a teu gosto ou importa um *sprite* da biblioteca do programa



b) Experimenta agrupar os comandos seguintes:



c) Executa a animação e vê o que acontece!

d) Experimenta alterar os valores de **x** e **y**... o que acontece?



Podes obter as posições de **x** e **y** aqui:

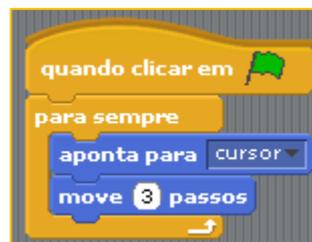


Exercício nº 6

- Segue o rato! -



- No **Scratch**, escolhe um **Cenário** a teu gosto para **Palco**
- De seguida, insere um *sprite* a teu gosto (também o podes desenhar)
- Altera o nome ao *sprite* que criaste/inseriste
- Experimenta juntar os comandos seguintes:



- Executa a animação e vê o que acontece!

Exercício nº 7

- Dança com efeito -



- No **Scratch**, escolhe um **Cenário** a teu gosto para **Palco**
- De seguida, insere um *sprite* de uma pessoa em posição de dança
- Importa uma música (pequena!)



- Experimenta juntar os comandos seguintes:



- Executa a animação pressionando a tecla **W** e vê o que acontece!

Exercício nº 8

- Deformação interativa -



- a) No **Scratch**, insere um *sprite* a gosto
- b) De seguida experimenta o seguinte bloco de comandos:



- c) Executa a animação e vê o que acontece!