


## Disciplina de Iniciação à Programação 4º ano – 2015/2016



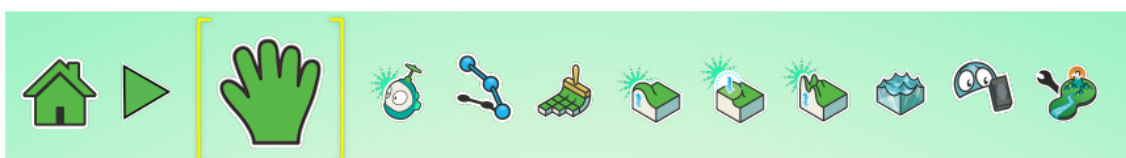
### Ficha de Trabalho nº 1







#### Notas Importantes:







- Tecla ESC serve para voltar aos menus;
- As setas do teclado  servem para aumentar e diminuir as formas;
- Botão esquerdo do rato + espaço do teclado permite deslocar sobre o ecrã;
- Botão direito do rato + espaço do teclado permite fazer uma rotação 3D;
- Roda do rato – aproximar afastar;
- Para apagar o terreno, basta clicar com o botão direito e arrastar.
- O Termómetro é importante para verificar se o jogo tem ou não excesso de elementos.



#### Opções da Barra de Menus

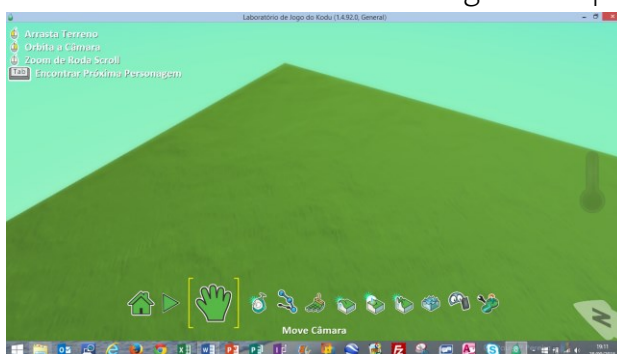


	Abre as opções de jogo.
	Serve para testar o jogo que está a ser desenvolvido.
	Permite deslocar-se pelo jogo.
	Serve para inserir personagens no jogo.
	Serve para construir ou definir caminhos e barreiras.
	Ferramenta que possibilita a definição da área de jogo.

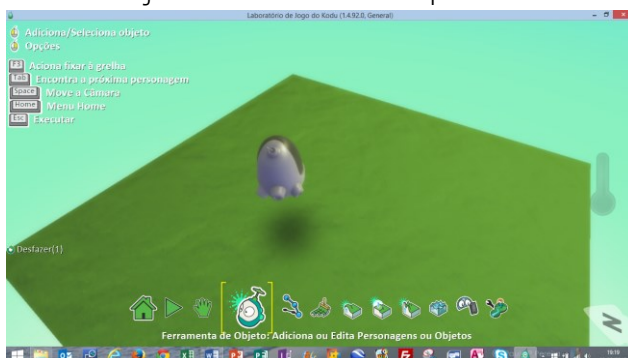
	
	<b>Elevações, vales / Nivelar / criar penhascos</b> – são três possibilidades de alterar a base do jogo
	
	<b>Líquido</b> – Possibilita a colocação de líquidos, como água, na base do jogo.
	<b>Borracha</b> – Serve para eliminar objetos
	<b>Definições</b> – Possibilita a definição de parâmetros como a posição da câmara ao longo do jogo, as tonalidades do céu, entre outros

## 1º Exercício

1. Criar “Um novo mundo” com o seguinte aspeto:



2. Inserir “objeto” Kodu com o respetivo botão.



3. Programar o Kodu, selecionado as 4 setas do teclado.






- Quando premir as setas do teclado ele deve mover-se rápido (quickly).




- Testa o que programaste.
- Quando terminar o jogo, o Kodu deve ficar virado para a frente.
- Guarda este mundo com o nome exercício1.


## 2º Exercício

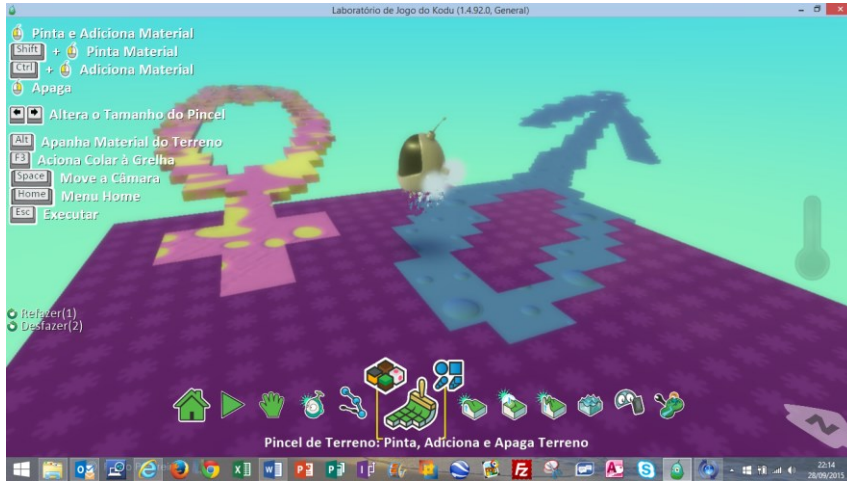
- Continuar com o exercício anterior. Em primeiro lugar vamos modificar a cor do terreno. Para isso, seleccionas com a ferramenta , a opção  e com as setas seleccionas a cor pretendida. No fim pressionas a tecla ENTER. A seguir vais à outra opção  e escolhes o botão da varinha com ENTER e seleccionas o terreno para este ficar com a cor pretendida.



- Vamos adicionar ao terreno, do lado esquerdo um caminho, que represente o símbolo feminino. Para isso, seleccionas a cor pretendida (de preferência em tons cor-de-rosa) e com a ferramenta adequada fazes o seguinte símbolo , como na imagem seguinte:



3. Vamos agora adicionar ao terreno, do lado direito um caminho, que represente o símbolo masculino. Para isso, seleccionas a cor pretendida (de preferência em tons de azul) e com a ferramenta adequada fazes o seguinte símbolo  , como na imagem seguinte:



Guarda com o nome exercicio2 e experimenta percorrer os caminhos que criaste.