

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



Ficha de Trabalho nº 6

Semana de 07/12 a 13/12

## Objetivos: Construir uma árvore genealógica.

Desafio: Criar um cenário com um aspeto de uma árvore genealógica e que contenha quadriláteros que representem os vários membros da família, por níveis. Assim, por cima do tronco deves desenhar 4 quadrados que representam os avós paternos e os avós maternos. Por cima deste nível, deves desenhar dois quadrados relativos ao pai e à mãe. Por fim, deves desenhar o último que será o “eu”. Para isso, deves seguir os seguintes passos:



### 1. Criar “Um novo mundo” com o aspeto de uma árvore.

- Criar uma grande superfície de terreno com a cor 58;
- A cor do tronco da árvore é a 18.
- A cor da árvore é a 15.
- Criar 4 quadrados com as seguintes cores: 1, 2, 6 e 3, para os avós;
- Criar dois quadrados com 25 quadriláteros, um com a cor 10 para o pai e um com a cor 30 para a mãe.
- Por fim, criar o último quadrado com a cor 33.
- Programar o personagem Kodu para passar pelos quadrados e mostrar um balão de aviso com o elemento do respetivo familiar;
- Programar o personagem para perder caso pise nos quadriláteros da cor 15.
- Programar o personagem para ganhar quando pisa os quadriláteros do “eu”.
- Neste caso o céu deve ficar da cor preta; o Kodu fica com brilho; e a pontuação deve ir até 100 pontos.



## Programação do Kodu:



2. Completa o jogo acrescentando os elementos necessários para organizar a árvore genealógica da tua família.

**Bom Trabalho** 😊😊😊