

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



Ficha de Trabalho nº 5 Semana de 23/11 a 29/11

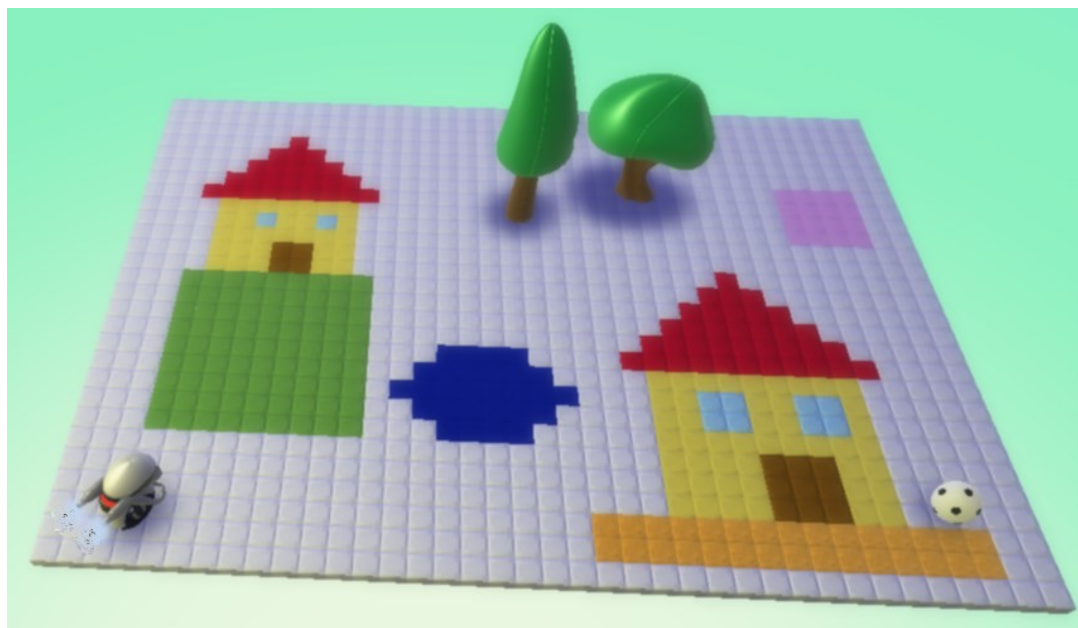
Objetivos: *Perímetros e áreas.*

Desafio: Criar um mundo com áreas de diferentes cores e diferentes dimensões. Programar o nosso personagem para vencer quando estiver em cima do terreno com as dimensões que pretendermos e perder se estiver noutra medição.



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

- Criar uma grande superfície de terreno com a cor 58;
- Criar polígonos com diferentes cores (71, 47,50,55,52,63,76), perímetros e áreas;
- Um dos quadriláteros deverá ter uma área e perímetro de 16 unidades;
- Programar o personagem para vencer quando estiver em cima do terreno que criámos com 16 unidades de área/perímetro;
- Programar o personagem para perder caso pise qualquer uma das restantes áreas coloridas.
- Adicionar as árvores, a bola e o cycle.



Programação do Submarino:

1 Quando keyboard + Arrows + Faz move + forward

2 Quando on land + type + Faz win +

3 Quando on land + type + Faz end

4 Quando on land + type + Faz end

5 Quando on land + type + Faz end

6 Quando on land + type + Faz end

7 Quando on land + type + Faz end

8 Quando on land + type + Faz end

9 Quando on land + type + Faz end

10 Quando + Faz say + once +

11 Quando + Faz follow

Bom Trabalho 😊😊😊