#  ATIVIDADE ORIENTADA – Scratch no 4º ano de Oleiros

#

#  NOME DA ANIMAÇÃO: Labirinto em movimento

**Objetivo**: Construir um labirinto

1º Abre o scratch e apaga o gato que aparece no início se não o quiseres como personagem.

 2º Ir para “Cenários” e desenhar as paredes do teu labirinto e ou selecionar cor de fundo. Desdobrar o cenário para um em que perdes e escrever mensagem) e ainda outro em que ganhas (no final tens de ter 3 cenários)

3º Seleciona agora uma ou várias personagens que irão ser colocados estrategicamente no teu labirinto.

4º Chegou agora o momento de dar vida às tuas personagens:

**Passo 1** a) seleciona a personagem principal e vais dar-lhe movimento da seguinte forma:



Estes comandos permitem

moveres a personagens com

as teclas das setas

b)



 coordenada onde começa o jogo (posição inicial da personagem)

coordenada que corresponde à orientação do início do jogo

 A cor selecionada deve ser a das paredes do teu labirinto

 nº de tentativas a que tens direito

 Mensagem difundida, à tua escolha,

para assinalar o fim do jogo.

Passo 2: Seleciona outra personagem (que não se vai movimentar) e dá-lhe os seguintes comandos



 Nome da personagem principal que usaste em cima

 Mensagem à tua escolha para assinalar o final do Jogo e o facto de que venceste.

 **Passo 3: Seleciona os cenários e aplica os seguintes comandos no guião:**

** Nome do teu 1º cenário**

 **Mensagem que escolheste para dizer que perdeste**

 **Nome do teu 2º cenário**

 **Mensagem que escolheste para dizer que venceste**

 **Nome do teu 3º cenário**

**PODES VER ESTE JOGO E OUTROS EM : https://scratch.mit.edu/users/ceuvaz/**

**AGORA É A TUA VEZ DE DAR LARGAS À TUA IMAGINAÇÃO E DE CONSTRUIRES O TEU PRÓPRIO LABIRINTO**

**AO TRABALHO E BOM SCRATCH!**