



Scratch

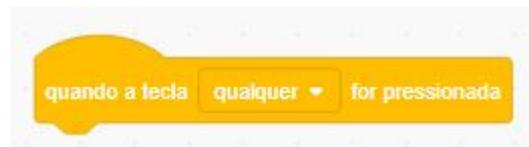
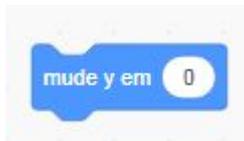
Desafio 1

Mover o gato para a esquerda e direita, para cima e para baixo.

Dica

Para realizar esta ação você deve utilizar os blocos apresentados abaixo.

A programação dos blocos tem como referência o plano cartesiano.



Scratch

Desafio 2

Escolha um cenário e como personagens "Letras"; escreva uma palavra; programe para que cada uma das letras gire; defina, também, a velocidade em que as letras deverão girar.

Dicas

Escolha o seu personagem em:



O bloco para determinar a velocidade está em "Controle".





Scratch

Desafio 3

Programa o gatinho para mover-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, de modo que, ao tocar na borda, ele volte. Em seguida, escolha o personagem "Balão" e o programe para que, ao ser tocado, ele vá para uma posição aleatória.

Dicas

Para programar o balão você deve utilizar:

- dois blocos de "Controle";
- um bloco de "Sensores";
- um bloco de "Movimento".

