



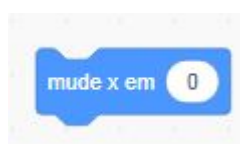
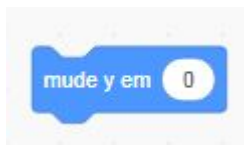
# Scratch

## 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”.

