



AEMGA

Disciplina: Scratch

Ficha de Trabalho n.º 1

Ano Letivo
2013/2014

8º Ano
Turma: 5ª/7ª

O Scratch é uma linguagem de programação com a qual é possível criar histórias interativas, jogos, animações, música e arte.

A programação é efetuada através da criação de sequências de comandos simples, que correspondem a blocos de várias categorias, encaixados e encadeados de forma a produzirem as ações desejadas.

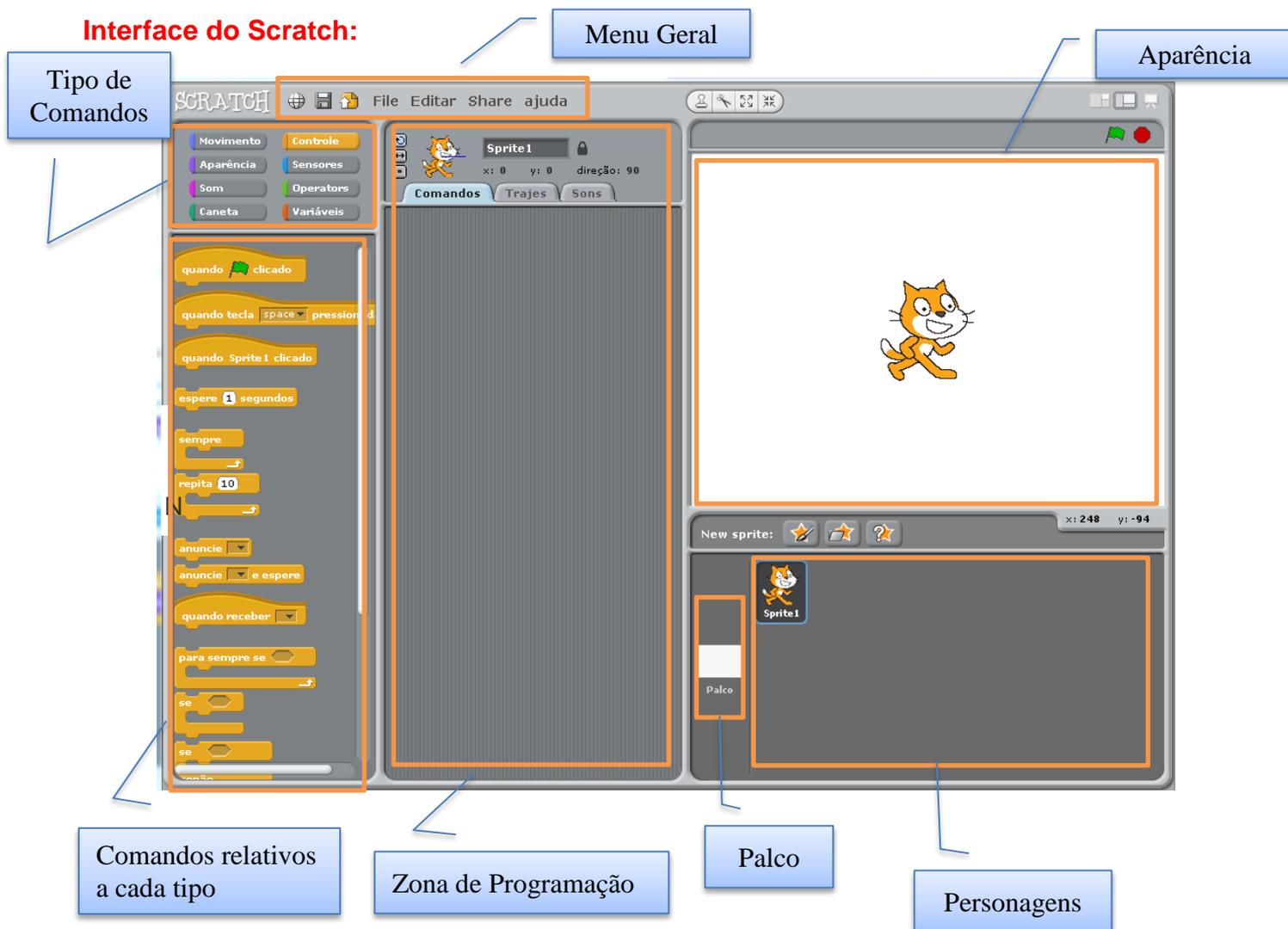


Endereços importantes:

Portal Oficial do Scratch: <http://scratch.mit.edu>

Portal do Scratch no SAPO <http://kids.sapo.pt/scratch>

Interface do Scratch:



Tarefa 1: Criar palco

1. Clica sobre o palco
2. Na zona da programação vai aparecer opções relativas ao palco. Selecciona “Fundos da tela”, escolhe a opção “Importar” e escolhe o palco “desert” que se encontra dentro da pasta “Nature”.
3. Cria um novo palco, escolhendo a opção “Pintar” e usando a tua criatividade!



Tarefa 2: Criar personagens

1. Clica sobre o 1º botão para desenhar uma nova personagem;
2. Clica sobre o 2º botão para importar uma personagem;
3. Clica sobre o 3º botão para criares aleatoriamente uma nova personagem.
4. Para apagar uma personagem, clica-se com o botão do lado direito do rato e selecciona-se “apagar”.



Tarefa 3: Criar trajes

1. Clica sobre uma personagem, na zona das personagens;
2. Selecciona o opção Trajes;
3. Pinta, Importa ou utiliza a Câmara para criar novos trajes para a mesma personagem.
4. Na zona da programação vai aparecer opções relativas ao palco. Selecciona “Fundos da tela”, escolhe a opção “importar” e escolhe o palco “desert” que se encontra dentro da pasta “Nature”.
5. Cria um novo palco, escolhendo a opção “pintar” e usando a tua criatividade!

