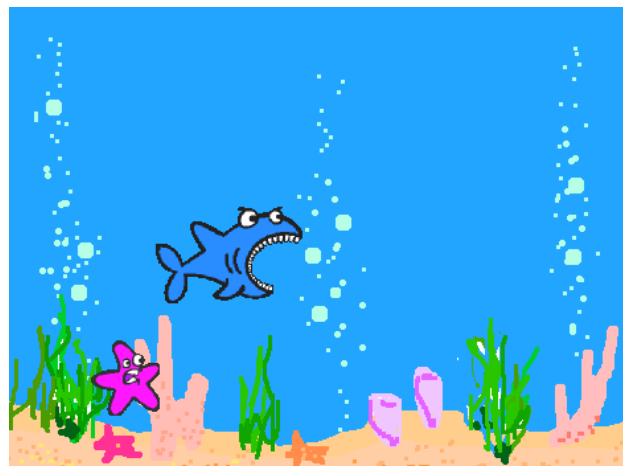


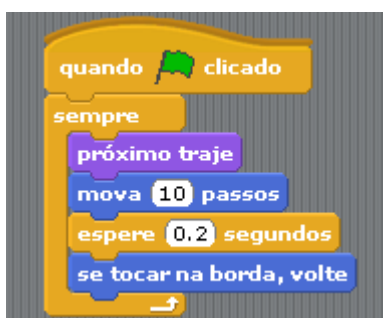


Tarefa 1: Dar movimento aos objetos e acrescentar trajes

1. Abre um novo projeto;
2. Selecciona para fundo “underwater”;
3. Cria o objeto shark1-a;
4. Redimensiona o objeto clicando com o botão direito do rato e escolhendo a opção “resize this sprit”
5. Acrescenta o traje shark1-b, através da opção importar;



6. Constrói a seguinte sequência de comandos para o objeto shark1:



7. Para o objeto inverter o sentido sem rodar deve-se ter em atenção as seguintes opções:



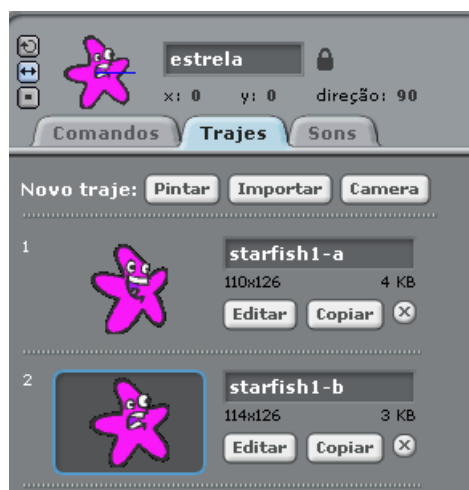
Tarefa 2: Dar nome aos objetos

1. Clicar sobre o objeto;
1. Alterar o nome na caixa correspondente.



Tarefa 3: Acrescentar mais objetos

2. Acrescenta o objeto starfish1-a;
3. Acrescenta-lhe o traje starfish1-b;



4. Altera o nome do objeto para estrela;
5. Dá-lhe um movimento idêntico ao do tubarão;
6. Altera ligeiramente o sentido do movimento, mexendo na linha azul que aparece sobre o objeto, para que o objeto possa percorrer toda a tela:

