

AGRUPAMENTO / ESCOLA: _____

PROJETO – LABIRINTO EM SAPO SCRATCH

NOME: _____ N.º: ____ TURMA: ____ ANO LETIVO: ____ / ____

Propomos-te que crie um jogo: um labirinto utilizando o *Sapo Scratch*.

Lê com atenção as características do jogo que vais criar:

- o cenário do jogo é um labirinto, num jardim todo verde;
- existe um personagem que está com fome. Ela vai ter de percorrer o labirinto à procura de bananas;
- o principal objetivo é a personagem chegar junto das bananas no menor número de tentativas possível;
- de cada vez que a personagem tocar nos limites dos caminhos do labirinto, voltará para o início do percurso. Nesse caso, o número de tentativas aumenta em um valor;
- a personagem movimenta-se através da utilização das teclas das setas do teclado.

No desenvolvimento do teu jogo não te esqueças de:

- definir com precisão as diferentes partes do algoritmo: início, procedimentos e resultado final;
- desenvolver o cenário e os *sprites* que vais utilizar. Lembra-te de que podes recorrer a objetos que existem na biblioteca do *Sapo Scratch*.

Deve ser considerada a hipótese de apresentar à turma o teu projeto, recorrendo a um projetor multimédia.

Usa a imaginação e diverte-te!