



Disciplina: Scratch

Projeto – Jogo em Scratch

Proponho que crie um jogo académico utilizando o Scratch.

1. Elabora a lista de características do jogo que vais criar.
 - a. O jogo deve abordar conteúdos programáticos de uma disciplina à tua escolha;
 - b. A utilização de cenários deverá ser adequada à escolha do tema;
 - c. A utilização de personagens deverá ser adequada ao problema em questão.

2. Para o desenvolvimento do jogo:
 - a. Define com precisão as diferentes partes do algoritmo: início, procedimentos e resultado final;
 - b. Escolhe os cenários e os *sprites* (personagens) que vais utilizar. Lembra-te de que podes recorrer a objetos que existem na biblioteca do *Scratch*.
 - c. Podes utilizar listas de perguntas e respostas;
 - d. Podes utilizar variáveis para pontuação, etc.

Deves considerar a hipótese de apresentar à turma e ao professor da disciplina, para a qual desenvolveste o projecto, o teu projeto, recorrendo a um projetor multimédia .

Usa a imaginação e diverte-te!