



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação



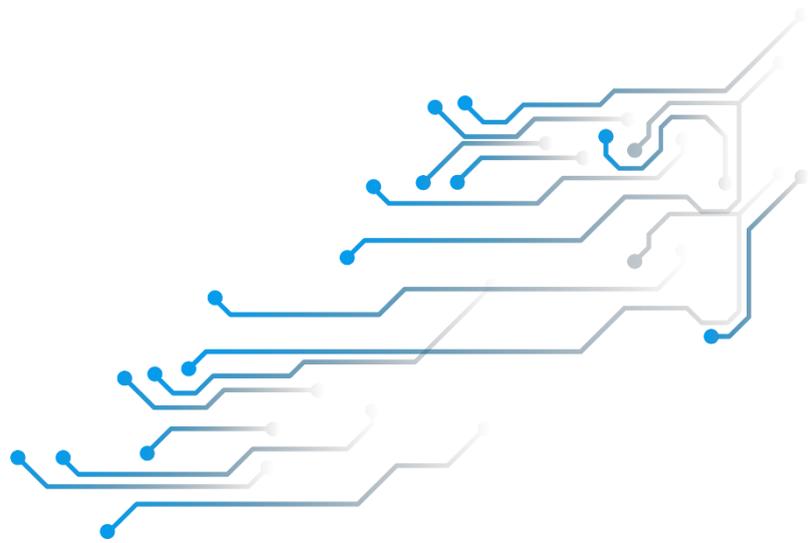
Gabinete de Modernização
das Tecnologias Educativas

Caça Fantasmas

Scratch



Clube **Código**



Caça Fantasmas

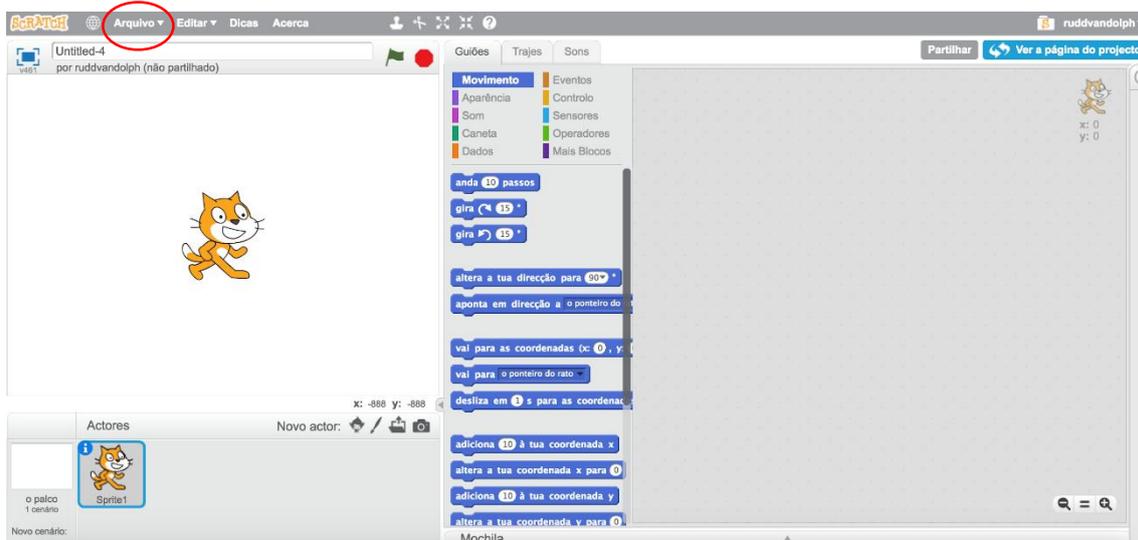
Introdução

Vamos criar um jogo de Caça Fantasmas. Para tal precisamos do seguinte:

- Computador;
- Scratch online (<https://scratch.mit.edu/>) ou offline (<https://scratch.mit.edu/download#installation>). Importa referir que existe uma versão beta 3.0 do Scratch online (<https://beta.scratch.mit.edu/>)

Animar um Fantasma

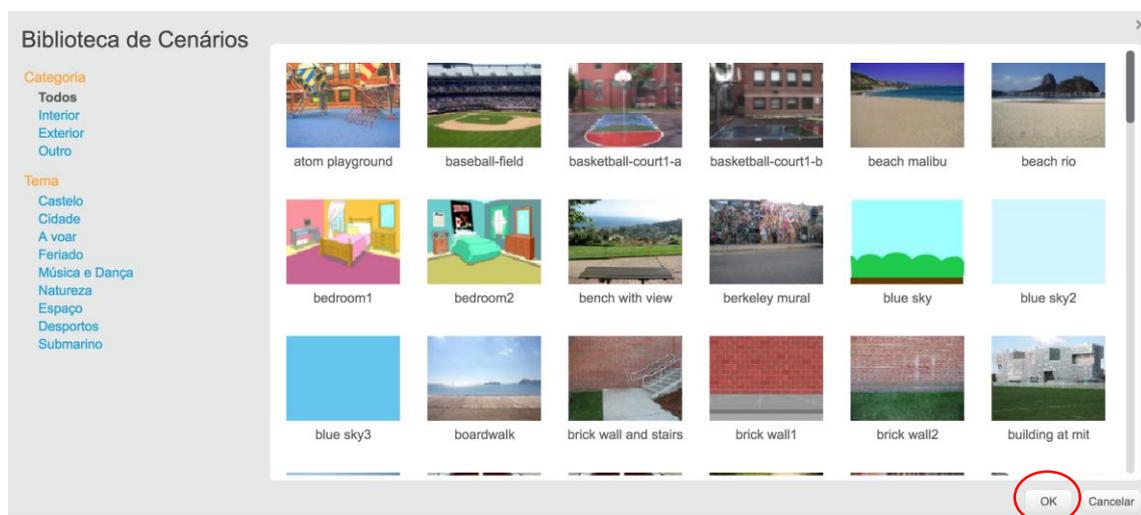
- Abrir um novo projeto no Scratch (Arquivo - Novo).



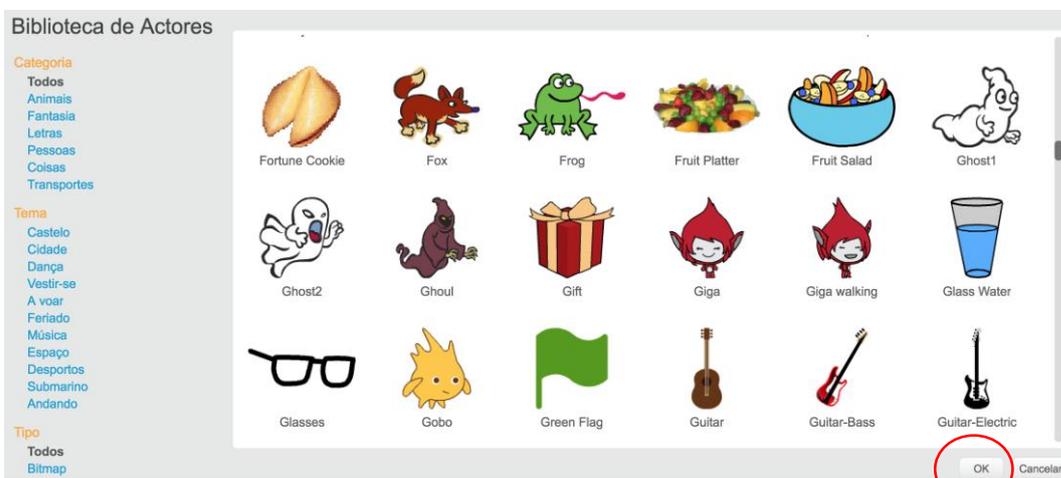
- Para apagar o gato, clicamos com o botão do lado direito do rato e seleccionamos remover.



- Adicionamos um fundo...



- ...e depois um fantasma.



- Para o fantasma desaparecer e aparecer, vamos usar o seguinte código.

```

Quando alguém clicar em
  repete para sempre
    mostra-te
    espera 1 s
    esconde-te
    espera 1 s
  
```

- De maneira a que o fantasma apareça e desapareça em diferentes zonas da atividade, usemos os comandos “movimento” e “operadores”



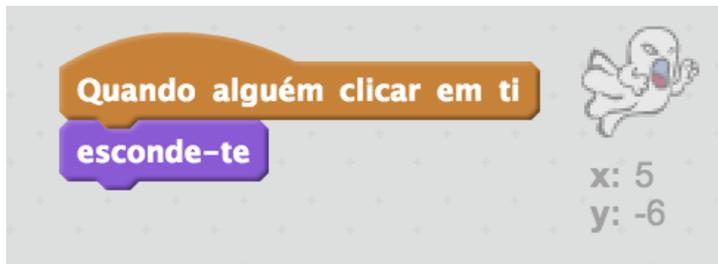
- Para que o fantasma apareça em diversos lugares, vamos usar o seguinte código.

```

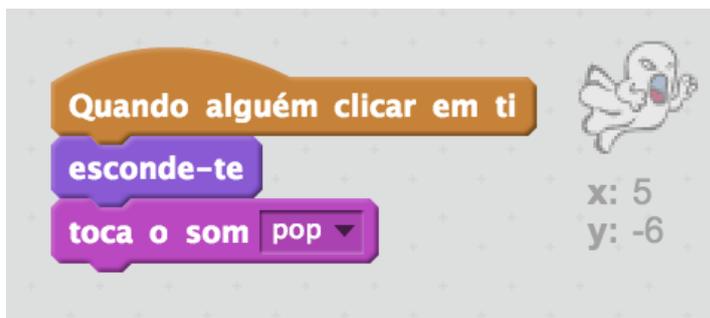
Quando alguém clicar em
  repete para sempre
    esconde-te
    altera a tua coordenada x para um valor ao acaso entre -240 e 240
    altera a tua coordenada y para um valor ao acaso entre -180 e 180
    espera 1 s
    mostra-te
    altera a tua coordenada x para um valor ao acaso entre -240 e 240
    altera a tua coordenada y para um valor ao acaso entre -180 e 180
    espera 1 s
  
```

Caçar um Fantasma

- De seguida, iremos dar a oportunidade em apanharmos o fantasma.



- E podemos até, acrescentar um som, quando apanharmos o fantasma.



Pontuação

- Criar uma nova variável chamada "pontuação".



- Dar o nome à variável, neste caso de “Pontuação”.

Nova Variável

Nome da variável: Pontuação

Para todos os actores Apenas para este actor

OK Cancelar

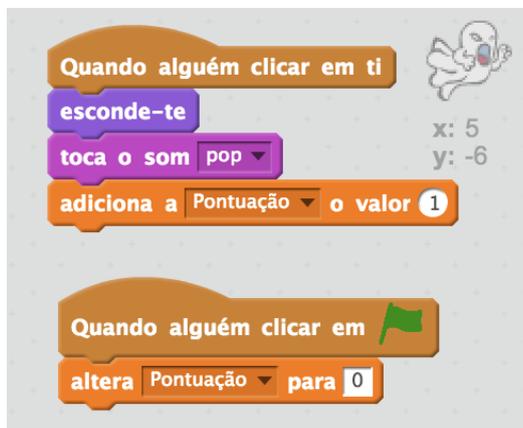
- Depois de criada a variável, esta ficará no ecrã do jogo.



- Temos novos blocos para a variável e podemos definir (adicionar) os pontos. Neste caso, será o valor de 1.



- O objetivo será por cada vez que clicamos no fantasma, adicionamos 1 ponto. Importa referir que quando o jogo recomeça, a pontuação altera para o valor zero.

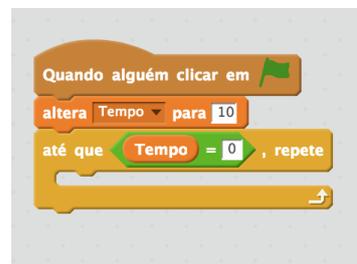
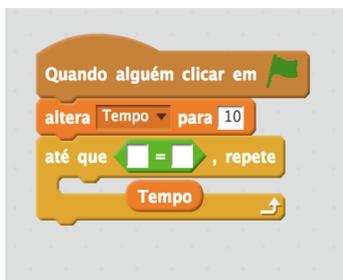
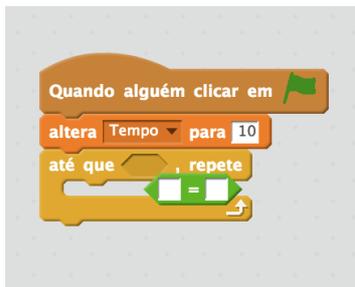


Tempo

- Vamos agora adicionar mais componentes à atividade - tempo. Poderá ser feito através de uma espécie de cronómetro, como por exemplo, cada jogador tem 10 segundos para apanhar o número máximo de fantasmas (através de uma nova variável).



- E aqui podemos ver como definimos o tempo.



Exemplo



Nota

A seguinte atividade é uma sugestão e que pode ser editada livremente. Quer através da simplificação, mas também no pormenor ao nível da complexidade. Tudo isto dependerá naturalmente do respetivo contexto educativo.

Em caso de dúvida na realização desta atividade (e até na verificação de algum erro) não hesite em contactar-nos.