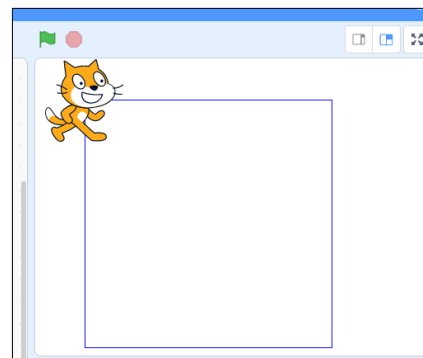


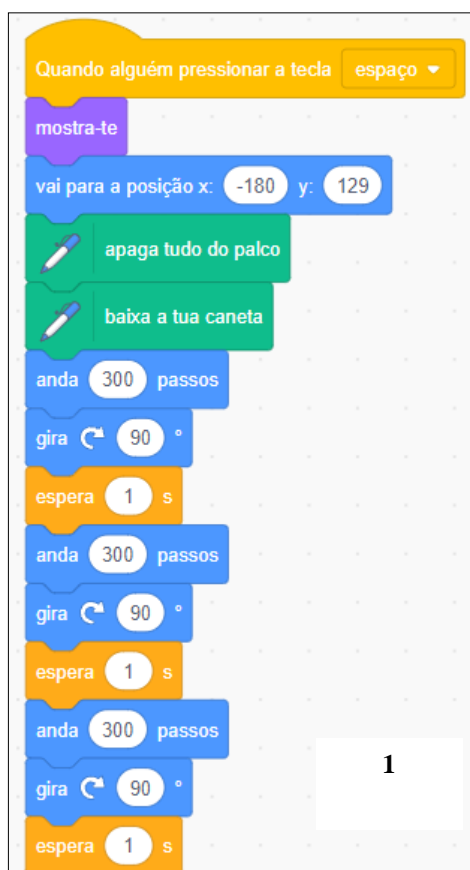
**AÇÃO: Técnico de Multimédia EFA B3 - 4393/22**  
**UFCD 9965 – EDIÇÃO DE VÍDEO/SOM/SCRATCH**

Nome: \_\_\_\_\_  
Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

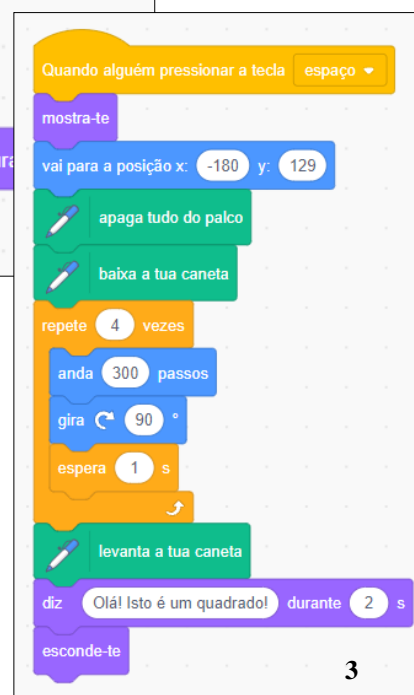
**EXERCÍCIO 5** - Escolha uma personagem e faça com que essa mesma personagem, desenhe um quadrado. Só iniciará o quadrado depois de alguém pressionar a tecla de espaços. Depois de terminar o quadrado a personagem deve dizer: “Isto é um quadrado!”, durante 2 segundos e desaparecer do cenário. Resultado final na imagem ao lado.



Programação em baixo (**imagens 1 e 2**):




- 1. ARQUIVO –  
DESCARREGAR PARA O  
SEU COMPUTADOR –**  
Escolher a sua pasta e  
mudar o nome para  
**SCRATCH 5 –  
Quadrado**

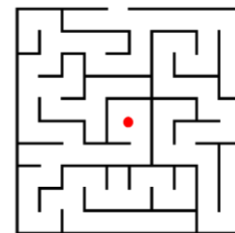


**DESAFIO:** Faz um programa exatamente igual, usando uma estrutura de repetição (solução na imagem 3).

- 2. ARQUIVO – DESCARREGAR PARA O SEU COMPUTADOR –** Escolher a sua pasta e mudar o nome para **SCRATCH 5.1 – Quadrado com ciclo de repetição.**

## EXERCÍCIO 6 – CRIAR UM JOGO LABIRINTO.

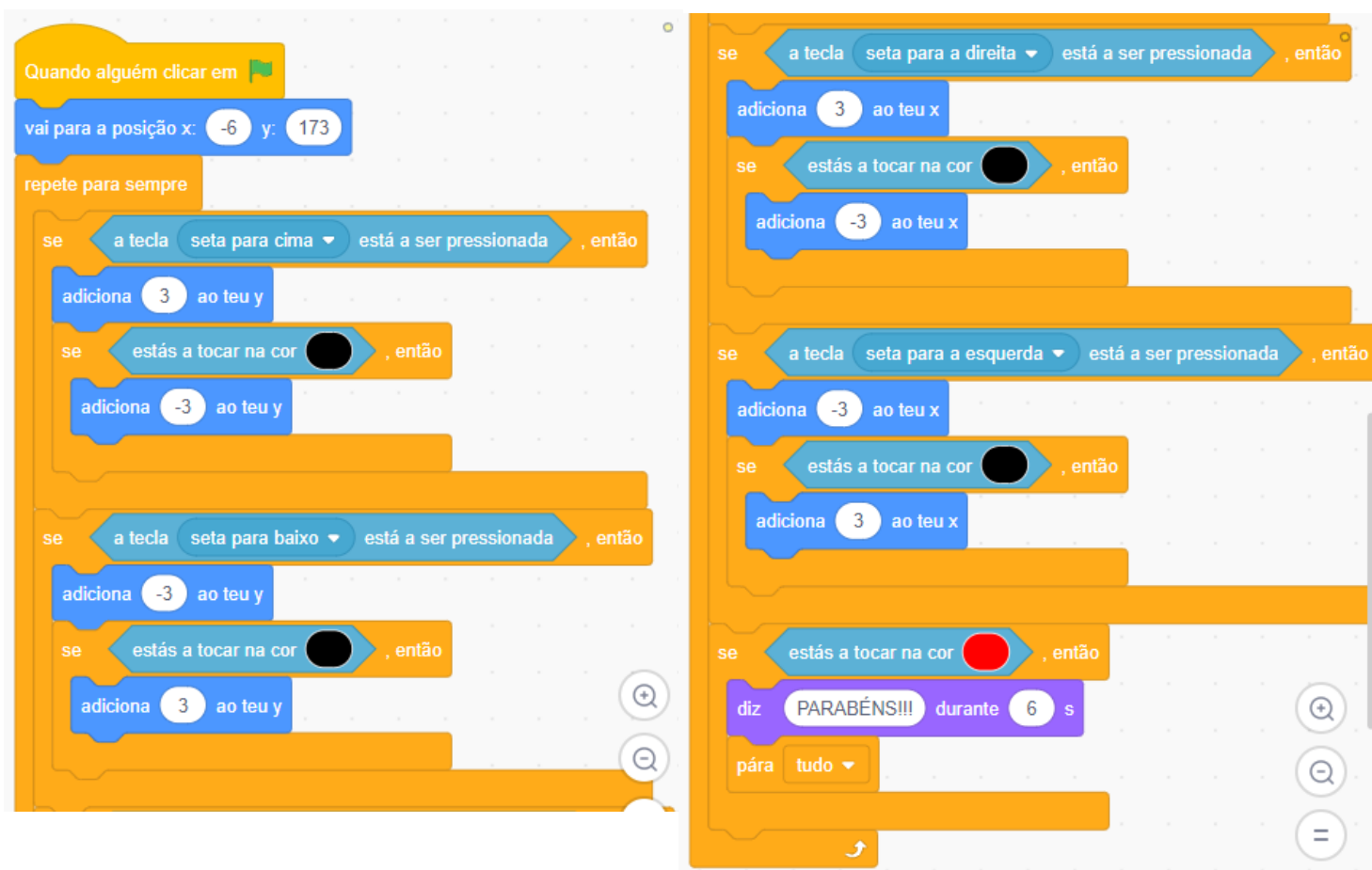
1. Comece por importar para o SCRATCH, a imagem do **LABIRINTO** que professora colocou na sua pasta.
2. De seguida crie o seguinte ator: 



### OBJETIVOS DO JOGO

- a. Percorrer todo o labirinto desde a entrada até à bola vermelha no centro, usando as setas direcionais.
- b. Cada vez que a bola amarela toca nas paredes pretas, não as pode ultrapassar, mas também não acontece nada.
- c. Quando a bola amarela tocar no centro vermelho deverá surgir uma mensagem como: “PARABÉNS” e o jogo **PÁRA**. Não se deverá conseguir voltar para trás.

### PROGRAMAÇÃO:



1

2

3. **ARQUIVO – DESCARREGAR PARA O SEU COMPUTADOR** – Escolher a sua pasta e mudar o nome para **SCRATCH 6 – LABIRINTO**.

4.

**DESAFIO:** construa um labirinto a seu gosto com a personagem que achar mais adequada.