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

Programar um ator

Offline

1 - Inicia a tua tarefa através do site **scratch.mit.edu** e clica em Criar.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente2 - Caso o teu Scratch não esteja em português, seleciona a respetiva língua.

3 - Seleciona um ator. Se quiseres, podes editá-lo, por exemplo, mudando as cores (lápis).

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

4 - Seleciona o bloco de **Eventos**. Arraste para a área de programação o bloco **quando alguém clicar** na **bandeira verde**. Junta 3 **blocos de movimento** à tua escolha ao evento. Prevê o que o ator irá fazer quando clicar na bandeira verde. Depois, clica na bandeira verde.