

Ciências da Computação | Atividades Offline

Primeiro Ciclo (1.º e 2.º Anos)

Usa as setas e ajuda o coelho a chegar ao cesto.



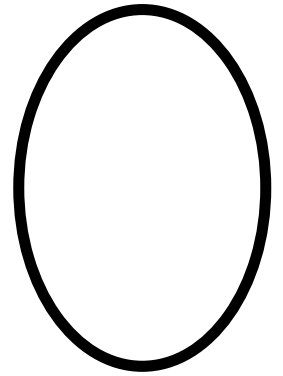
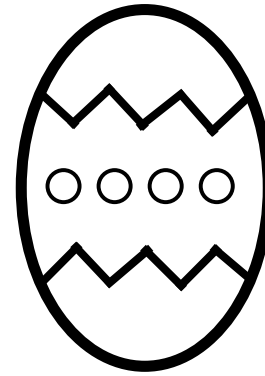
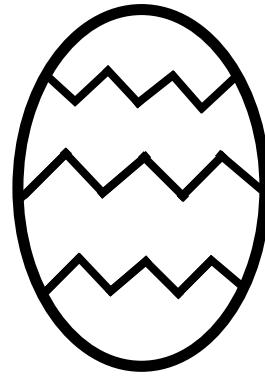
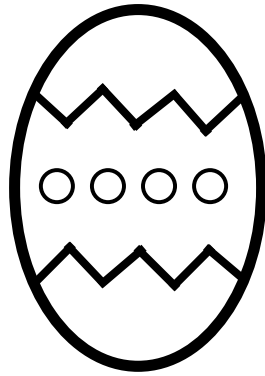
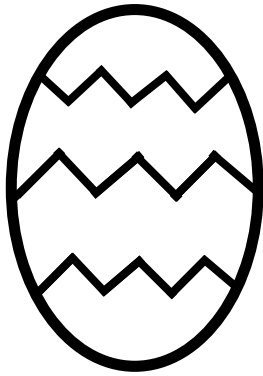
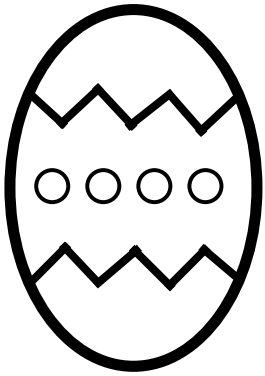
Exemplo

--	--	--	--	--	--	--	--

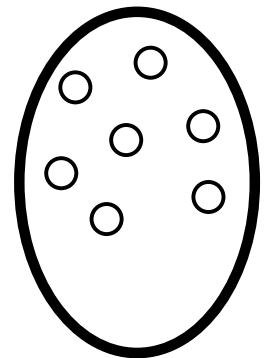
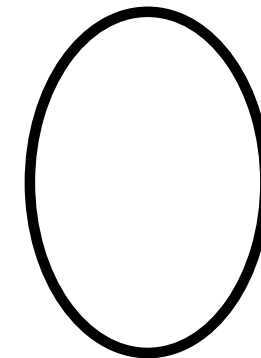
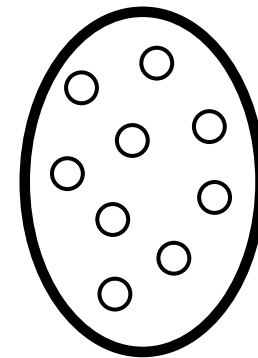
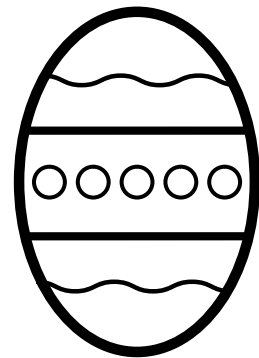
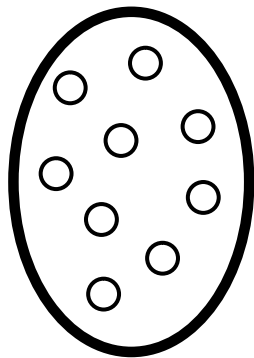
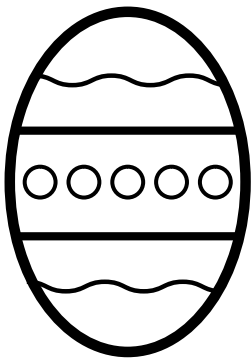
--	--	--	--	--	--	--	--

Algoritmo

Completa o padrão.



.....



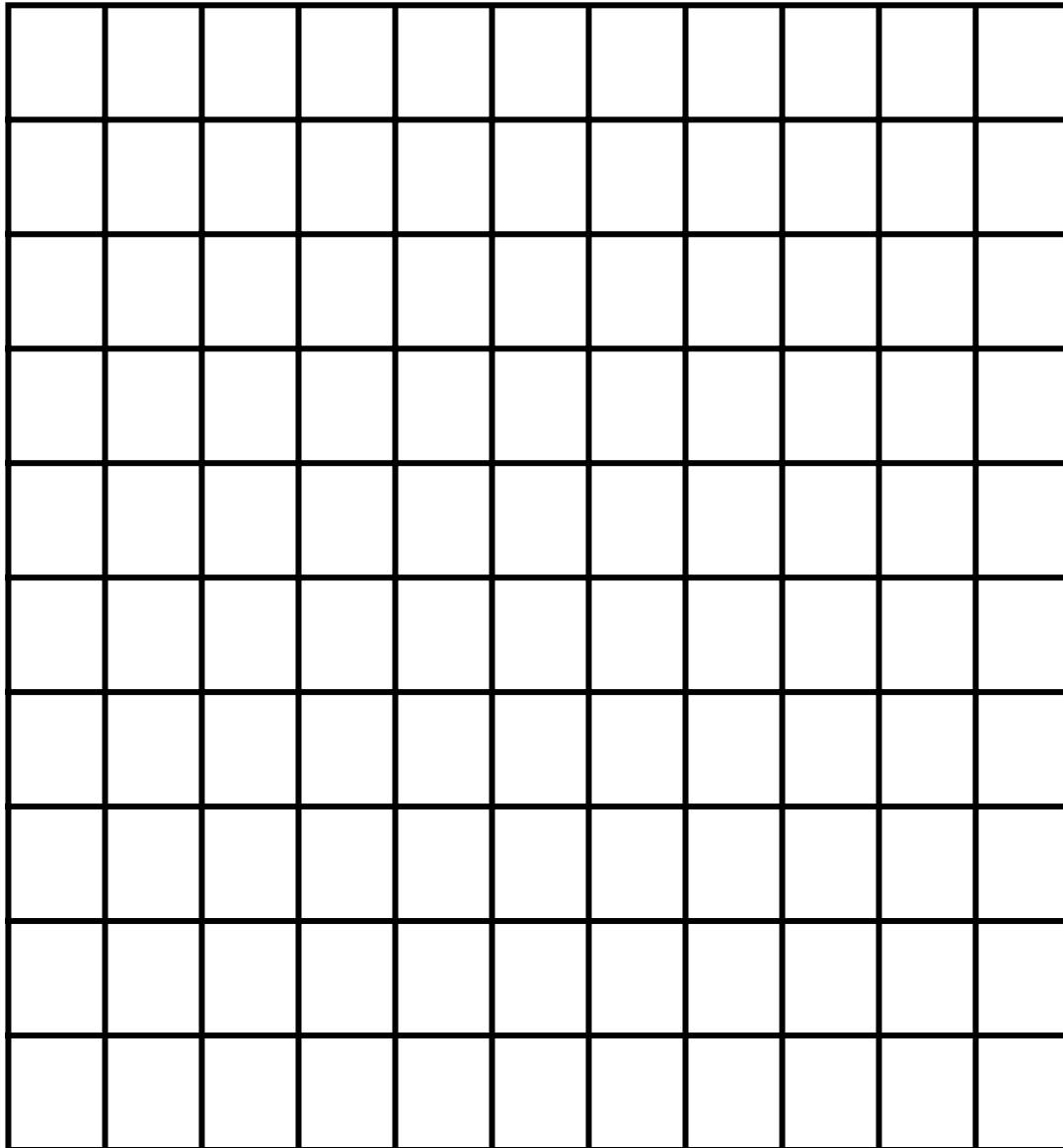
.....

.....

Padrões

Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

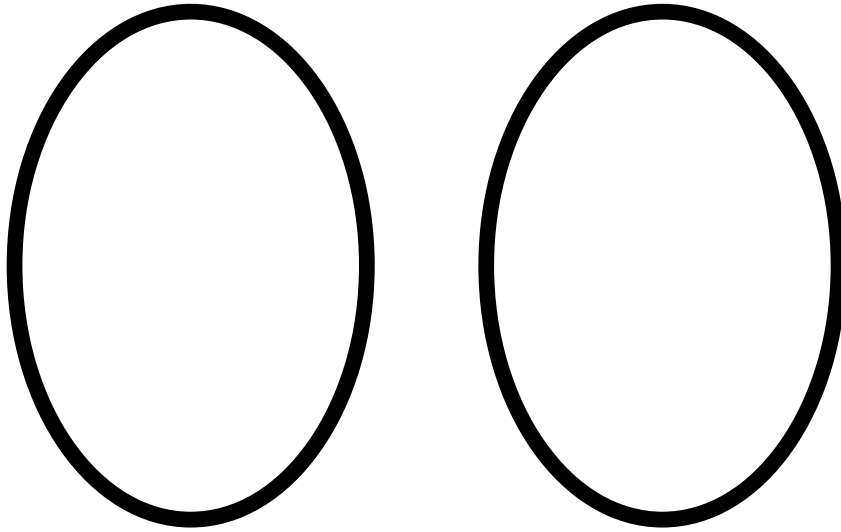
0 - branco, 1 - preto, 2 - rosa



```
0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0
0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0
0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0
0 0 1 0 1 1 1 0 1 0 0
0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0
0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 1 0 2 0 1 0 2 0 1 0
0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 1 1 1 1 1 1 1 0 0
```

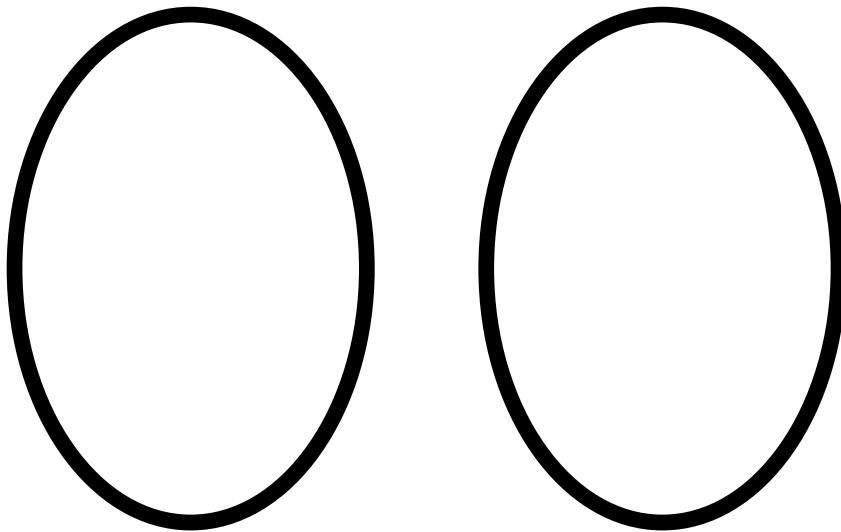
Pixel Art

Lê as instruções e executa o
respetivo algoritmo.



Algoritmo 1

1. Desenha círculos pequenos.
2. Desenha mais de 4 círculos.
3. Usa pelo menos 2 cores.



Algoritmo 2

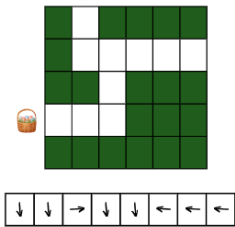
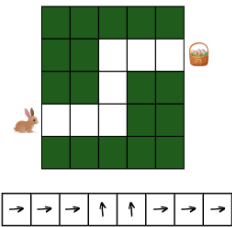
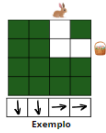
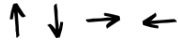
1. Desenha linhas.
2. Desenha mais de 3 círculos.
3. Usa pelo menos 2 cores.

Algoritmo

Soluções

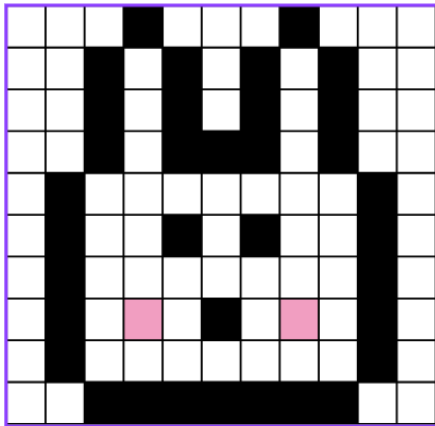
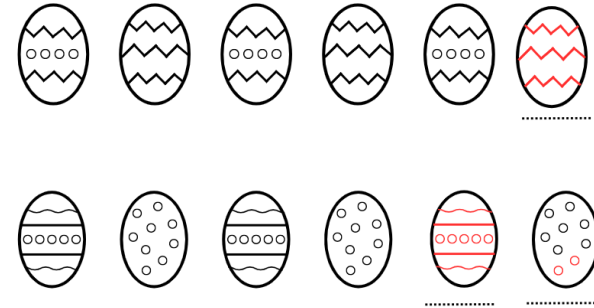
Ciências da Computação | 1.º e 2.º Anos

Usa as setas e ajuda o coelho a chegar ao cesto.



Ciências da Computação | 1.º e 2.º Anos

Completa o padrão.



No exercício da página 5 não existe uma solução. Os alunos devem cumprir os "requisitos" do algoritmo. Posteriormente poderão comparar entre si os diversos ovos criados.

Notas:

- O conjunto de atividades são sugestões para os alunos do Primeiro Ciclo (1.º e 2.º anos) e que podem servir de base para a criação de outros exercícios dentro do contexto dos conceitos das Ciências da Computação.
- Em caso de dúvida na realização das atividades e até na verificação de algum erro, não hesite em contactar-nos.

