

Criação do Jogo “Quiz Assustador” no Scratch

Características do Recurso Educativo:

- Categoria: Programação
- Tipo de Recurso: Atividade Prática
- Duração: 60 min a 90 min
- Destinatários: 2.º Ciclo
- Ano de Criação: 2024/2025



Ciclo

Atividade: Criação do Jogo “Quiz Assustador” no Scratch

Objetivo: Criar um jogo de perguntas e respostas no Scratch com a temática de Halloween, onde os alunos aprendem conceitos básicos de programação, como variáveis, controlo de fluxo e interatividade.

Nome do jogo: Quiz Assustador

Passos para a Criação do Jogo

1. Aceder o Scratch

- Aceder a [Scratch](#) e clicar em "Criar".
- Recomenda-se a criação de uma conta no Scratch para poder guardar o projeto.

2. Configuração Inicial do Jogo

- **Personagem Principal:** Escolher uma personagem com tema de Halloween, como um **fantasma**, **abóbora** ou **vampiro**. No Scratch, clicar em "Escolher um ator" e selecionar a personagem desejada.
- **Cenário Inicial:** Selecionar um cenário assustador, como um **cemitério**, **casa assombrada** ou **floresta à noite**. Clicar em "Escolher um cenário" e procurar um fundo adequado ao Halloween.

3. Início do Jogo

- Arrastar o bloco "Quando clicar na bandeira verde" do separador "Eventos".
- No separador "Aparência", usar o bloco "Dizer [mensagem] por [2] segundos" para dar uma mensagem de boas-vindas, como:
 - “Bem-vindo ao Quiz Assustador! Estás preparado para responder a perguntas horripilantes?”

4. Criar a Primeira Pergunta

- **Cenário da Pergunta:** Mudar o cenário para uma casa assombrada. Usar o bloco "Alterar cenário para [Casa Assombrada]" em "Aparência".
- No separador "Sensores", utilizar o bloco "Perguntar [Quantas patas tem uma aranha?] e esperar".

5. Verificar a Resposta

- Usar o bloco "Se [condição] então" do separador "Controlo".
- No separador "Operadores", inserir o bloco "=[igual]" dentro da condição.
- Colocar o bloco "Resposta" (disponível em "Sensores") à esquerda e o número correto "8" à direita.

Exemplo de código:

- **Se a resposta for correta: "Dizer [Assustador! Acertaste!]"**
- **Se a resposta for errada: "Dizer [Errado! A resposta certa era 8. As aranhas têm 8 patas!]"**

6. Adicionar Pontuação

- Criar uma variável chamada **"Pontos"** no separador **"Dados"**.
- Após clicar na bandeira verde, usar o bloco **"Definir [Pontos] para 0"** para reiniciar a pontuação.
- Quando a resposta estiver correta, adicionar o bloco **"Mudar [Pontos] por [1]"** para aumentar a pontuação.

7. Adicionar Mais Perguntas

- Duplicar o código da primeira pergunta para criar novas questões.
- **Exemplos de perguntas e respostas de Halloween:**
 1. **"Qual é o nome da cidade do Jack Skellington?"** Resposta: **"Halloween Town"**
 2. **"De que cor é a abóbora típica de Halloween?"** Resposta: **"Laranja"**
 3. **"Como se chama o lugar onde moram os vampiros?"** Resposta: **"Castelo"**
- Mudar o cenário e a pergunta em cada nova pergunta para manter a variedade e o interesse.

8. Finalizar o Jogo

- No final, usar o bloco **"Dizer [O jogo terminou! A tua pontuação final é [Pontos]]"** para mostrar o resultado ao jogador.

9. Testar e Melhorar

- Clicar na bandeira verde e testar o jogo para verificar se todas as perguntas, respostas e pontuação funcionam corretamente.
- Podes adicionar efeitos sonoros assustadores e animações para tornar o jogo mais imersivo e divertido.

Exemplo de Código Completo para uma Pergunta

Aqui está a lógica em blocos para a primeira pergunta:

1. **Quando clicar na bandeira verde**
2. **Definir Pontos para 0**
3. **Alterar cenário para [Casa Assombrada]**
4. **Dizer "Quantas patas tem uma aranha?" por 2 segundos**
5. **Perguntar [Quantas patas tem uma aranha?] e esperar**

6. Se [Resposta = 8] então

- Dizer "Assustador! Acertaste!" por 2 segundos
- Mudar Pontos por 1
- Alterar cenário para o próximo cenário

7. Senão

- Dizer "Errado! A resposta certa era 8." por 2 segundos

Conclusão

No final desta atividade, os alunos terão criado um jogo interativo e divertido em Scratch com a temática de Halloween. Esta atividade explora variáveis, condições, lógica e interatividade com o utilizador, proporcionando uma experiência envolvente e educativa. Além disso, a personalização do jogo com efeitos e cenários relacionados ao Halloween tornará o projeto ainda mais apelativo.