




 Cria uma pasta de nome **Programação** dentro da pasta TIC7 no teu **Drive**.

 Antes de começares a aprender **programação** vamos **testar** as tuas **capacidades** com o **jogo** **hora do código**. Para isso **acede** ao link:

<https://hourofcode.com/br>


e clica em **Experimente**.




número de alunos atendidos

Um movimento global em + de 180 países.
68,242 events registered in 2020, 316 no(a) Brazil.

Atenção a linguagem terá de ser PT-BR ou não fará a tradução para português.

 Seleciona o jogo **Angry birds**.



 **Prossigue com começar:**




Crie seu primeiro programa de computador

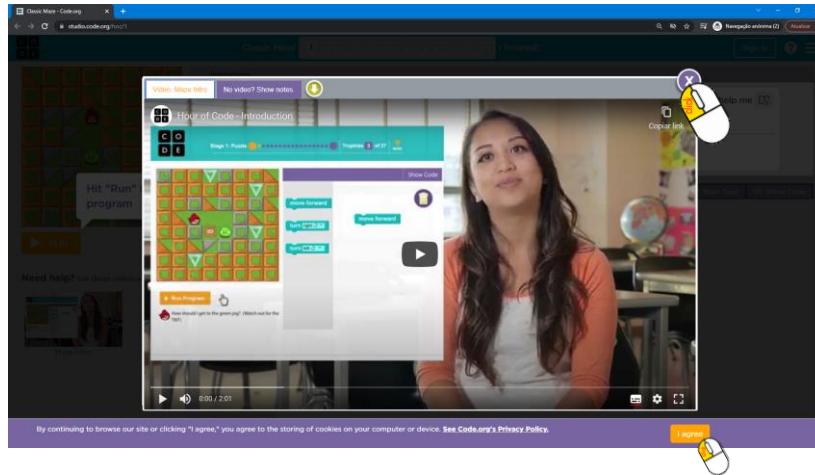
Code.org
A partir do 2º ano | Blocos

Aprenda os conceitos básicos da Ciência da Computação com a programação de arrastar e soltar. Este é um tutorial auto-guiado, como se fosse um jogo, com videoaulas com Bill Gates, Mark Zuckerberg, Angry Birds e Plants vs. Zombies. Aprenda sobre laços de repetição, condicionais e algoritmos básicos. Disponível em 37 idiomas.

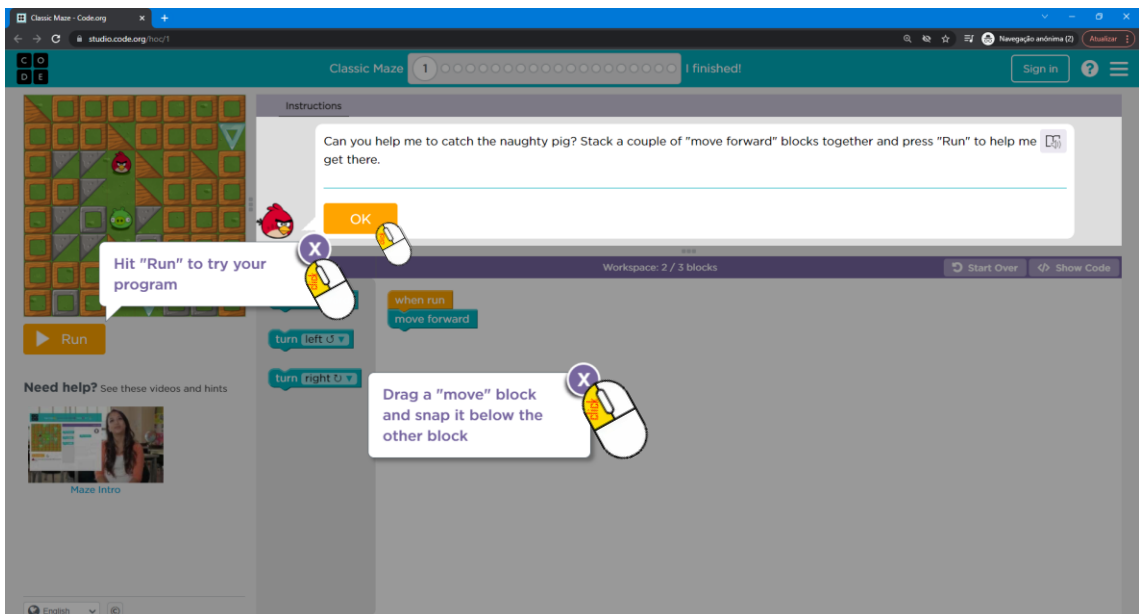





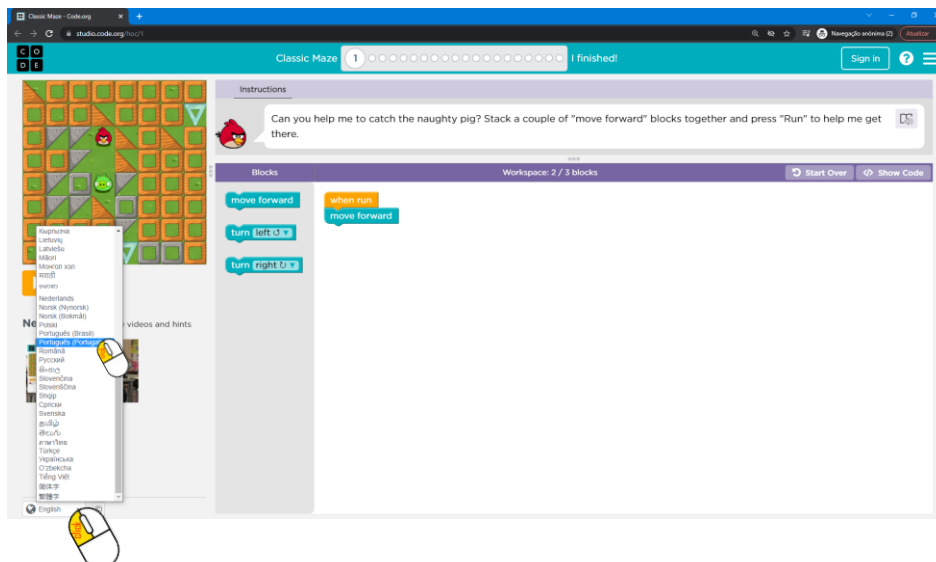
 **Assiste ao vídeo (opcional) e aceita os termos.**




 **Os desafios ficarão disponíveis na nova página.**

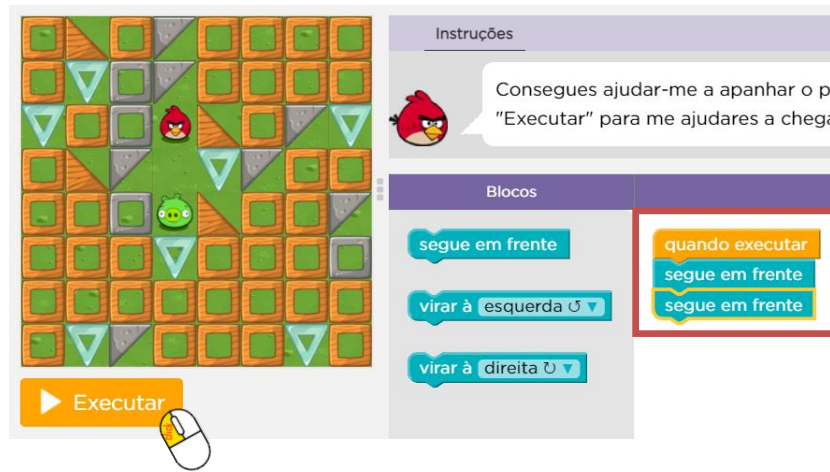


 **Altera a linguagem para Português de Portugal.**

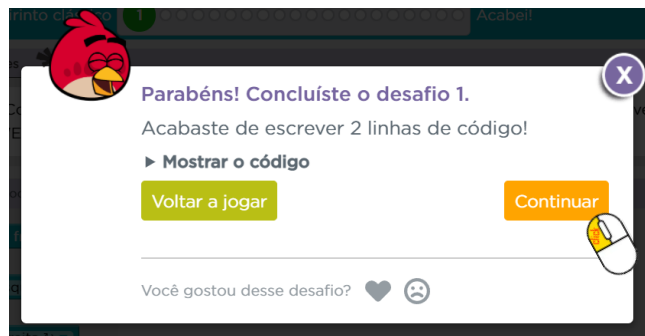






 A lógica é programar o Angry Bird para chegar ao porquinho arrastando os blocos para a área de trabalho. Verifica a solução do primeiro desafio.



Dois blocos “avance” permitem avançar duas quadrículas e chegar até ao porquinho. Experimenta! A seguinte mensagem irá aparecer no ecrã. Prossegue com Continuar.



Se reparares no segundo desafio ficas com uma bola verde preenchida  para o primeiro desafio. Isto indica que realizaste o desafio com o número correto de blocos. Na programação quanto menos blocos utilizares melhor.

Caso a bola apareça apenas com o contorno a verde  quer dizer que devias ter utilizado menos blocos e que deves rever o teu código.



Realiza os **20 desafios** e obtém o teu **certificado**. Preenche com o teu **nome**.



Guarda a **imagem** no teu **computador** e **envia-a** para a pasta **Programação** do teu **Drive**.



Chama o teu **professor** para **avaliar**.