


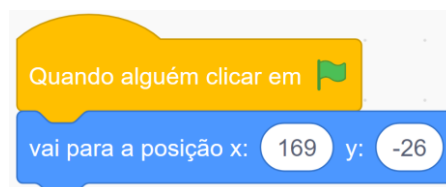


- Abre o Scratch  on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
- Acede à tua área e cria um novo projeto.
- Nesta aula apenas vais corrigir **BUGS** (problemas) no funcionamento correto dos programas.

Programa 1



Corrige o problema do seguinte código:



O problema é que o **GIGA** queria estar em cima do banco. Ele sabe que as coordenadas do centro da parte de cima do banco são **x: 0** e **y: -89**. Achas que consegues ajudá-lo a ir para cima do banco? Lembra-te que podes sempre saber as coordenadas atuais do ator consultando o x e o y por baixo do palco.



Ele agora queria ir para cima da relva e por fim em cima do mar, mas nem ele sabe as coordenadas x e y para isso. Achas que o consegues ajudar na mesma?

Substitui os blocos “Vai para a posição x” pelos blocos “Desliza” com as mesmas coordenadas.

Experimenta .



Programa 2



A **menina** quer **rematar** à **baliza**, mas a **bola** fica a **meio do caminho**. Achas que **consegues corrigir o código da bola** para que a **menina** marque **golo**?

Código da **menina**:

```
Quando alguém clicar em [bandeira]
passa para o teu próximo traje
espera 0.5 s
passa para o teu próximo traje
```

Código da **Bola**:

```
Quando alguém clicar em [bandeira]
vai para a posição x: 2 y: -112
desliza em 1 s para a posição x: 31 y: -69
```

```
Quando alguém clicar em [bandeira]
repete para sempre
gira 15 °
```

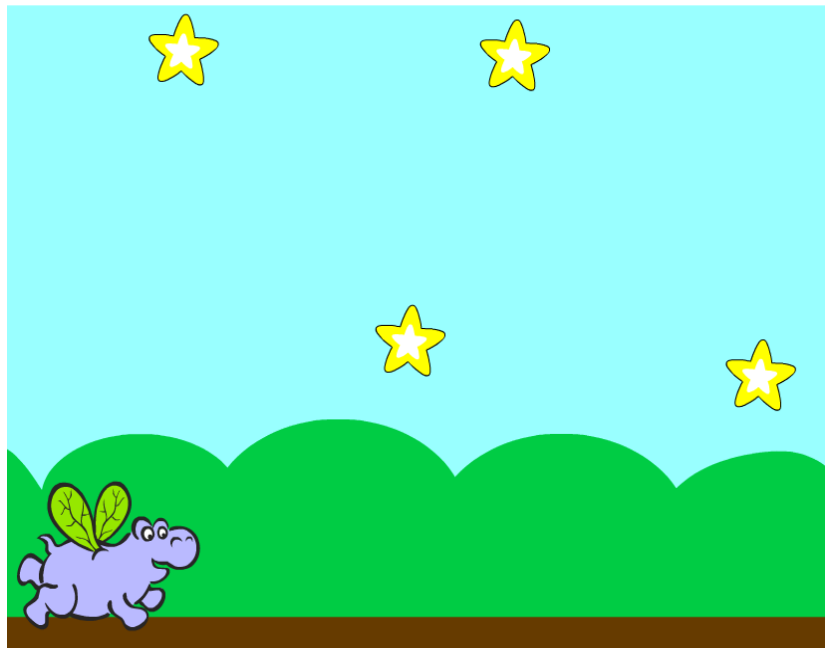
Experimenta .



Programa 3



Monta o seguinte cenário:



Vamos agora programar o hipopótamo para apanhas as estrelas.

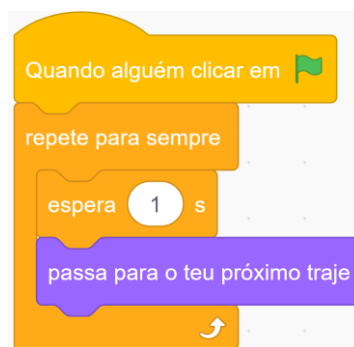
Programação das **estrelas**:

As **estrelas** irão **desaparecer** assim que o **hipopótamo** lhes **tocar**.



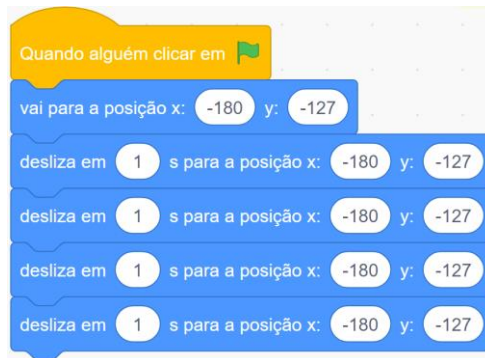
Programação do **hipopótamo**:

Para **bater as asas**:





Para **ir ter** com as **estrelas**:




Não funciona? Pois o problema é esse. O hipopótamo não sai do lugar.

Cada **desliza** deve **ter** as **coordenadas X e Y** de cada **estrela**. Por exemplo, **clica sobre a primeira estrela** e **verifica** as suas **coordenadas X e Y**.



Altera o **X** e **Y** dos blocos **desliza** para as **coordenadas** das tuas **estrelas**.

Quando **voltas** a **carregar** na **bandeira verde**  as **estrelas** **não** **voltam** a **aparecer**?
Consegues corrigir?

Experimenta .