



- Abre o **Scratch** on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
- Acede à tua área e cria um novo projeto.
- Dá-lhe o nome de **Alakazam**.
- Neste guião irás aprender como utilizar as mensagens. Até agora só podias afetar o próprio ator quando algo acontecia. A partir de agora, mediante o que acontecer a um ator podes afetar outro ator através da utilização de mensagens.
- Adiciona os palcos da biblioteca “jungle”



- Agora adiciona os seguintes atores:

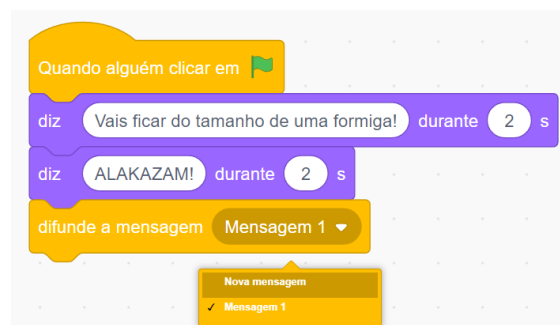


“Wizard Girl”

, “Duck”



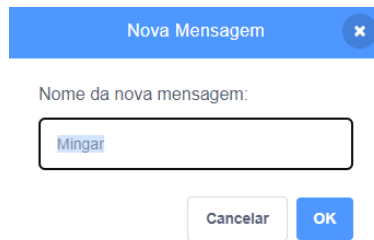
- A rapariga feiticeira está chateada com o Pato que passou o dia a dizer que ela não sabia fazer magia. Ela vai-lhe mostrar que sabe... Acho que podes ajudar!
- Acrescenta os seguintes blocos à feiticeira:




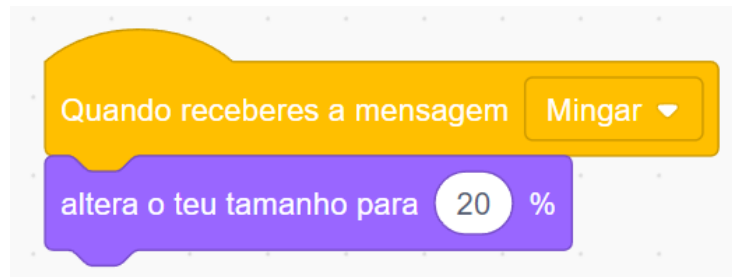
Como podes ver vai ser difundida uma mensagem e todos os atores a podem escutar.



 Cria uma nova mensagem de nome **Mingar**.



 Do lado do **Pato** terás de o **programar** para que **ao receber** a mensagem “**Mingar**” ele **diminua** para um tamanho de **20%**. Para isso **acrescenta** o seguinte **código** ao **Pato**:

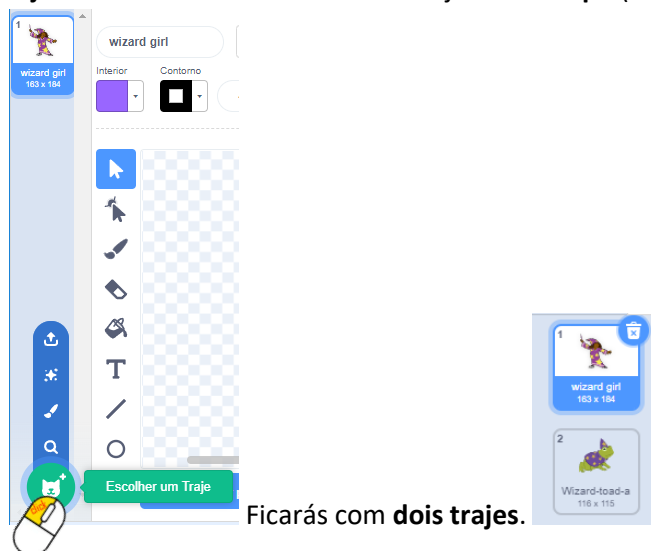


 Clica na **bandeira verde** e **experimenta**. O **feitiço funcionou?**

### Realiza a tarefa

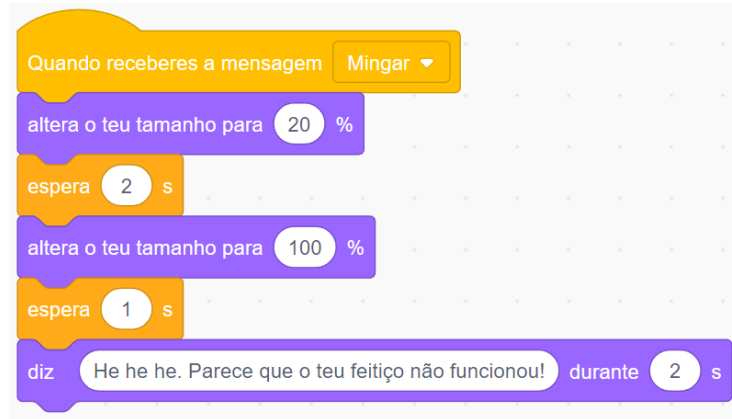
Volta a clicar na bandeira. O Pato já começa pequenino? Achas que consegues fazer com que ele comece a animação com o seu tamanho normal?


 **Acede** agora aos **trajes** a **feiteira** e **acrescenta** um traje de um **sapo** (Wizard-toad-a).



Ficarás com **dois** **trajes**.

Faz com que seja **enviada** uma **nova mensagem** de nome “**Sapo**”, a **partir** do **Pato**, **depois** dos seguintes **blocos**:



 A feiticeira, depois de receber a mensagem “Sapo” tem de se transformar num sapo e dizer:

Oh não, parece que o feitiço se virou contra o feiticeiro!

### Realiza a tarefa

Adiciona os blocos necessário para que ao iniciar a animação a feiticeira volte ao seu traje normal.