



🐱 Abre o Scratch 3.0 existente no teu computador.

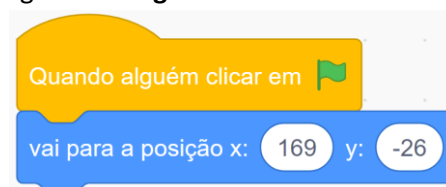
🐱 Nesta aula apenas vais corrigir **BUGS** (problemas) no funcionamento correto dos programas.

## Programa 1

🐱 Cria um novo programa e adiciona o palco **Bench with a view** e o ator **Giga** na posição que se apresenta de seguida.



🐱 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.



🐱 Adiciona os blocos necessários para ele ir para cima da relva e por fim para cima do mar, mas nem ele sabe as coordenadas **x** e **y** para isso. Achas que o consegues ajudar na mesma?

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


Experimenta 🚩.




## Programa 2


 Cria um novo programa e adiciona o palco **Soccer** e os atores **Jordyn** e **Soccer Ball** tal como se mostra a seguir.






 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?

Programação da **menina**  :

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

Programação da **Bola** 

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

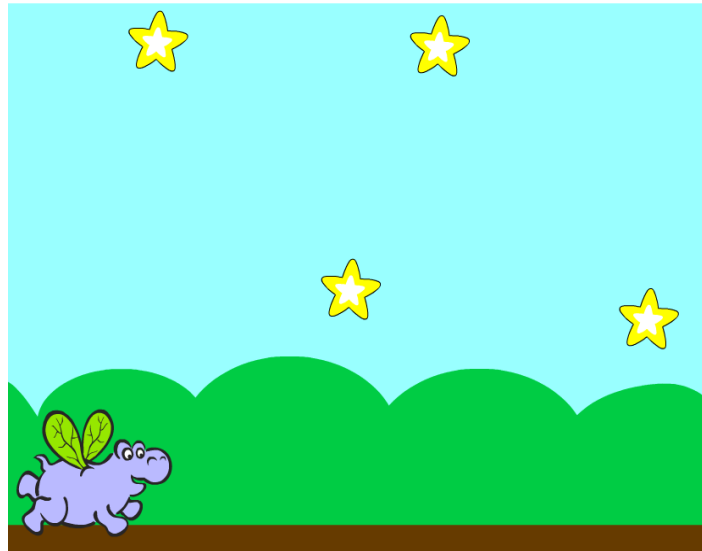
```
Quando alguém clicar em 
repete para sempre
  gira  15 °
```

Experimenta .




**Programa 3**

 Cria um novo programa e adiciona o palco **Blue Sky** e os atores **Hippo1** e **Star** tal como se mostra de seguida.



O **objetivo** é o **hipopótamo apanhar todas as estrelas**, mas **parece que ele não sai do sítio**. Onde **estará o erro do programa**?

**Programação das estrelas** 

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

```
Quando alguém clicar em [ ]
  repete para sempre
    se estás a tocar em Hippo1 então
      esconde-te
```

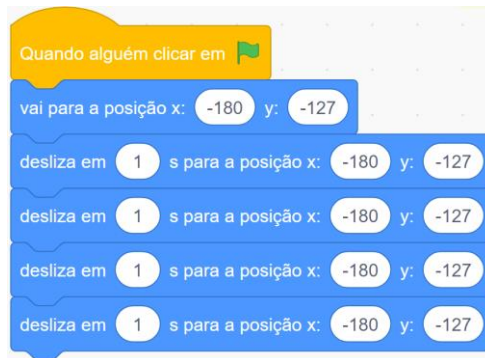
**Programação do hipopótamo** 

Para **bater as asas**:

```
Quando alguém clicar em [ ]
  repete para sempre
    espera 1 s
    passa para o teu próximo traje
```



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** .