




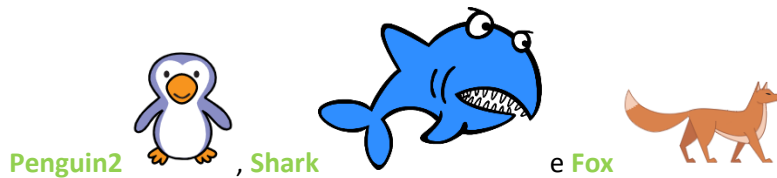



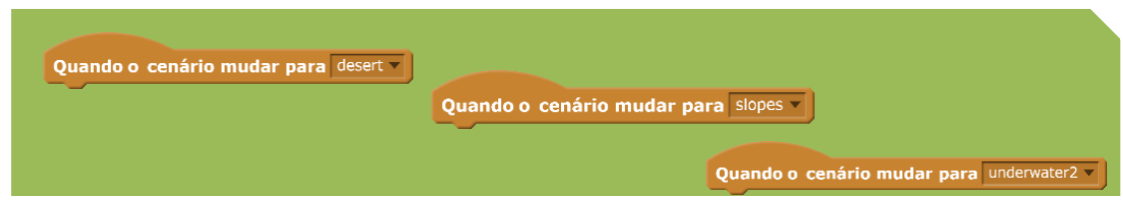
-  **Abre o Scratch on-line** através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
-  **Cria um novo projeto de nome Cada um no seu lugar.**
-  **Esta atividade foi adaptada do livro “Introdução á programação e robótica – Areal Editores”**
-  **Adiciona os palcos da biblioteca **desert**, **slopes** e **underwater2****




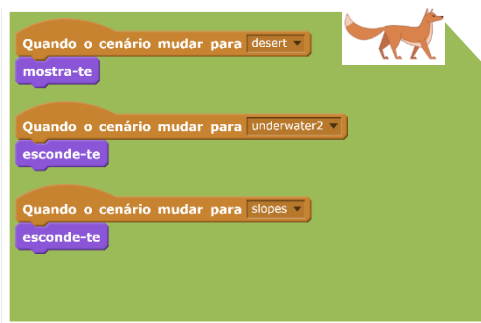
-  Agora **adiciona** os seguintes atores:



-  O que está **mal** neste filme? Pois... existem **animais** que **não pertencem** a este **habitat**. Só a **raposa** estaria **confortável** no **deserto**. Adiciona os **seguintes blocos** a cada ator:




-  Agora cada ator terá de **aparecer apenas** no seu **habitat** e desaparecer nos restantes. Vê o exemplo **completo** para a **raposa**.



Realiza a tarefa

Adiciona os blocos **mostra-te** e **esconde-te** aos guiões do tubarão e do pinguim para que só apareçam no seu habitat.

 Mas a animação ainda **não funciona**.


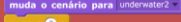


É necessário escolher a ordem de entrada dos palcos.

1 – Seleciona o palco Desert 

2 - Nos Guiões do Palco Desert acrescenta os blocos.

  O palco “Desert” será o primeiro a aparecer.

3 – Vamos fazer aparecer os outros palcos. Acrescenta os blocos ao anterior.

Realiza a tarefa

Adiciona o bloco de fala para que cada animal se apresente antes de mudar de cenário. Podes mudar os tempos de transição de cenário.

 Chama o teu professor para avaliar.