



- Abre o Scratch** on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
- Acede** à tua área e cria um novo projeto de nome **Labirinto**.
- Hoje vamos criar** um jogo de labirinto. Tens de ajudar uma **Joaninha** a chegar ao fim do labirinto.
- Cria** um cenário semelhante ao seguinte.



- Acrescenta** um novo ator (**Ladybug1**):



Coloca a **Joaninha** (do tamanho correto) no canto inferior esquerdo (início do labirinto).



## Parte 1

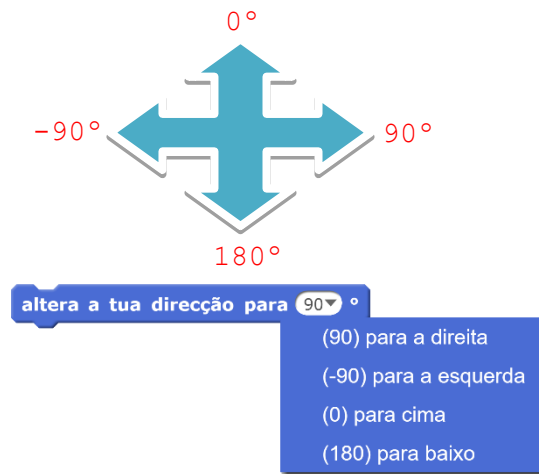
### Movimento da joaninha:

- Programa** a joaninha para se **mover** para cima, baixo, esquerda e direita com as setas do teclado. Vê o exemplo para a **Joaninha** andar para cima e a partir daqui **pensa** em como conseguir o resto dos movimentos.





Lembra-te que no **Scratch** a **orientação** dos **atores** é **realizada** da seguinte **forma**:



## Parte 2

**Regras do jogo:**

Se **consegures chegar ao fim (bloco preto)** a **Joaninha** diz **“Conseguieste!”**. **Caso toques em alguma das paredes voltas ao início (coordenadas do início X: ? Y: ?)** e a **cabeça da Joaninha** fica **virada para cima**. Os **blocos a seguir necessitam** de outros da tua parte para o **jogo funcionar**. **Achas que consegues?** E **pensa...** o que **distingue as paredes dos caminhos?**



## Parte 3

**Garante** que ao **clicares na bandeira verde** o **jogo inicia** com a **Joaninha** nas **coordenadas iniciais** e com a **cabeça virada para cima**.

**Diverte-te a JOGAR!** 