
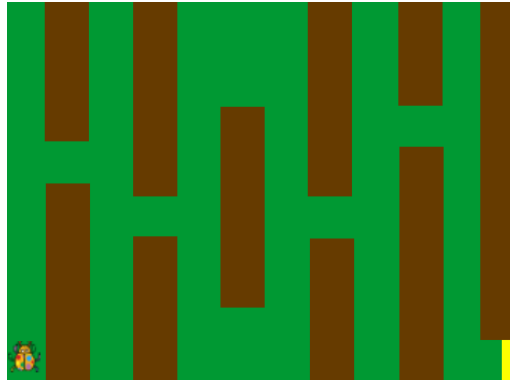



 **Abre o Scratch**  on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>

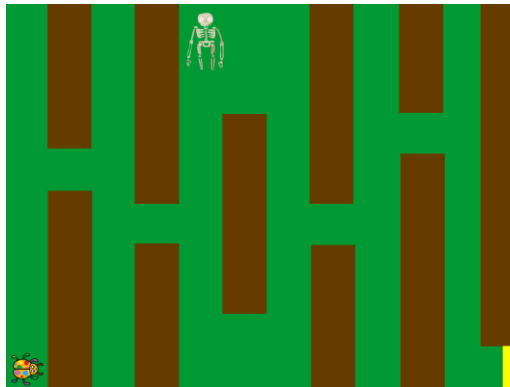
 **Accede à tua área e abre o projeto de nome **Labirinto**.**




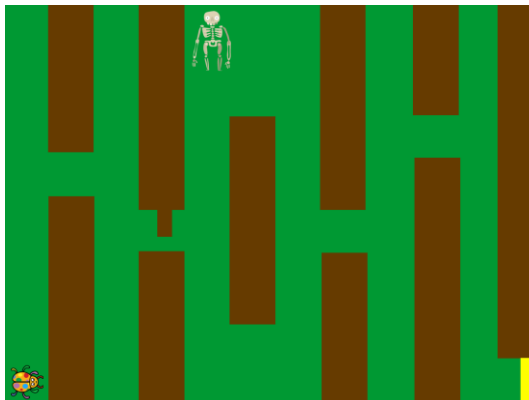
 Neste **trabalho** tens de **aprimorar** o teu **jogo de labirinto**. **Adiciona** as seguintes **melhorias** ao teu **jogo**:

 **Adiciona vidas** (variável). Começas com **3** e se a as **vidas atingirem 0** a **joaninha diz Game Over**. Ao **clicar na bandeira verde** o **jogo recomeça com 3 vidas**.


 **Adiciona sentinelas**. Num (ou mais) dos **corredores** adiciona um **ator** que **ande para cima** e para **baixo** **dificultando a passagem da joaninha**.



 **Faz um bloco de parede mover-se para trás e para a frente a impedir a passagem:**



Em vez da **parede** pode ser uma **bala**, **picos** outra **armadilha** ao teu **gosto**. **Sê criativo**.

 **Sê criativo e adiciona outra armadilha** ao teu **gosto** que aches **interessante** para o **jogo**.



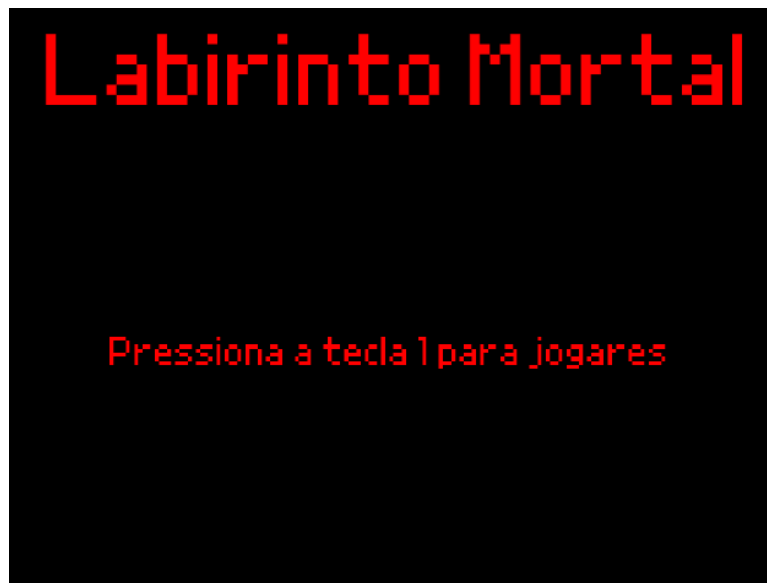
Com o que **aprendeste** sobre **transição** de **cenários** começa por:
Criar dois novos cenários:

Splash Screen



Escolhe um **nome** para a tua **empresa** de **software** e se **quiseres** podes **alterar** a **cor preta** para **outra**, um **desenho** ou **imagem** à **escolha**. Este cenário deve **aparecer** quando **clicas** na **bandeira verde**.

Passado **2s** deve aparecer o **cenário** de **menu**:



Podes **alterar** os dois **cenários** ao teu **gosto**. Podem ter **imagens** de **fundo**, **monstros** a **aparecer** e **desaparecer**, **animações**. Dá **asas** á tua **imaginação**. Ao **clicares** na **tecla 1** o **labirinto** **aparece**.

Adiciona um **2º nível** quando **conseguires chegar** ao **amarelo**.

Diverte-te a **JOGAR** e a **PROGRAMAR!** O jogo será aquilo que tu **quiseres!** 🇵🇹