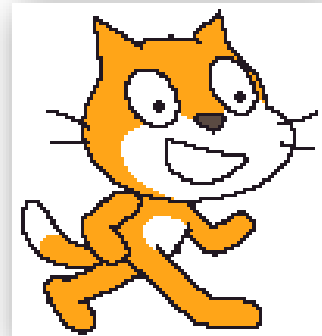


EXPLORANDO O SCRATCH

Oficina 1: Introdução ao Scratch

O Scratch

O Scratch é um plataforma que utiliza programação em blocos junto a uma interface interativa, simples e intuitiva, visando principiantes no ramo da programação, tanto faz se é jovem ou adulto, o Scratch é ferramenta didática que serve com ponte para as linguagens com C, C++, PHP, Fortran e outras mais.



LINK PARA DOWNLOAD DO SCRATCH

scratch.mit.edu/scratch_1.4/



Adentre nesse mundo de novas descobertas e novos acontecimentos conosco.

Scratch 1.4 of 30-Jun-09


SCRATCH Arquivo Editar Compartilhar Ajuda

Movimento Aparência Som Caneta Controle Sensores Operadores Variáveis

objeto1 x: -24 y: -16 direção: 75

Comandos Trajes Sons

mova 10 passos
vire 15 graus
vire 15 graus
aponte para a direção 90
aponte para
vá para x: 63 y: -196
vá para
deslize em 1 segundos para x: 63
mude x por 10
mude x para 0
mude y por 10
mude y para 0
se tocar na borda, volte
posição x
posição y
direção



Novo sprite: x: -36 y: -448

objeto1

palco

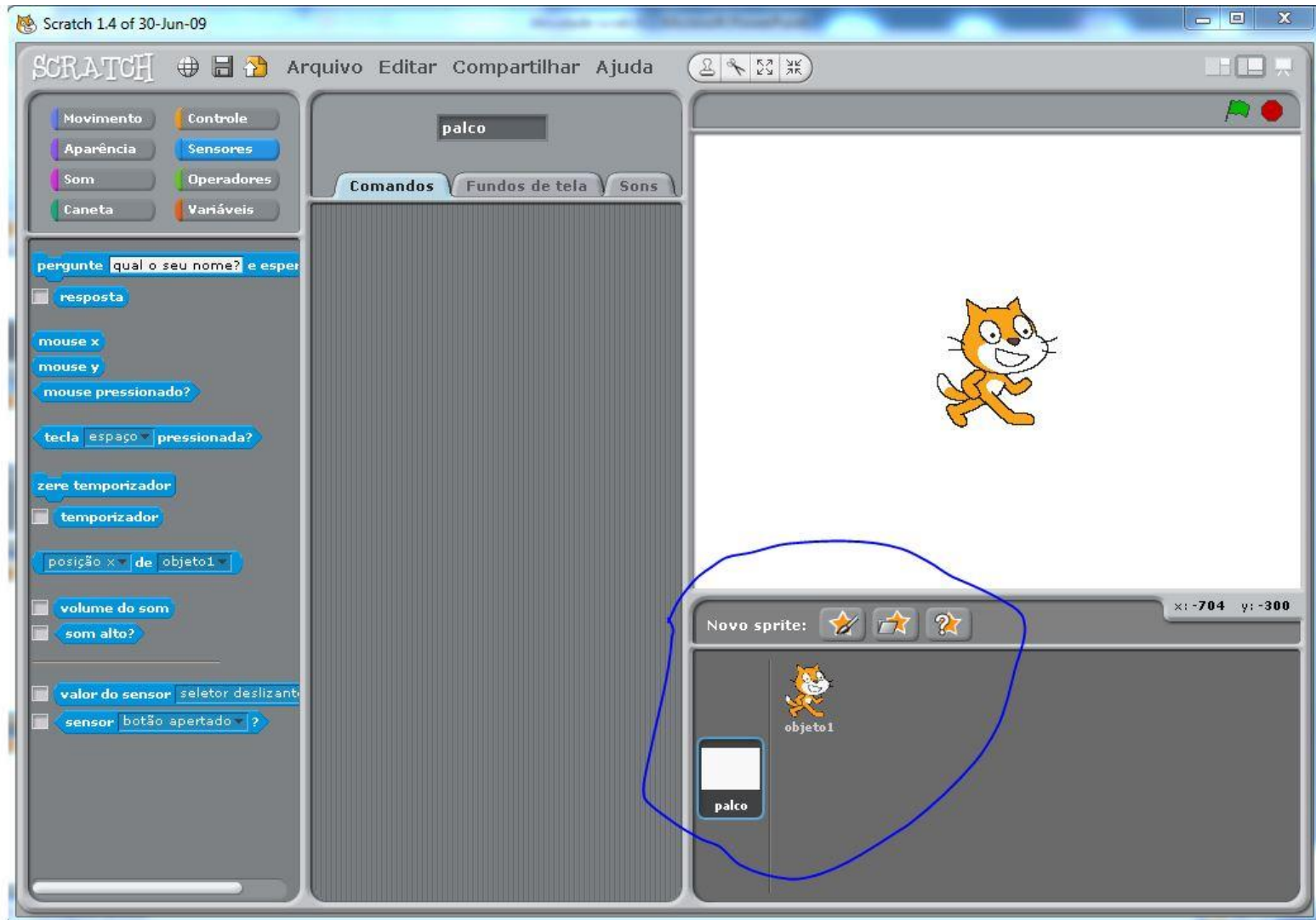
Ambientes do Scratch Trajes e Sons

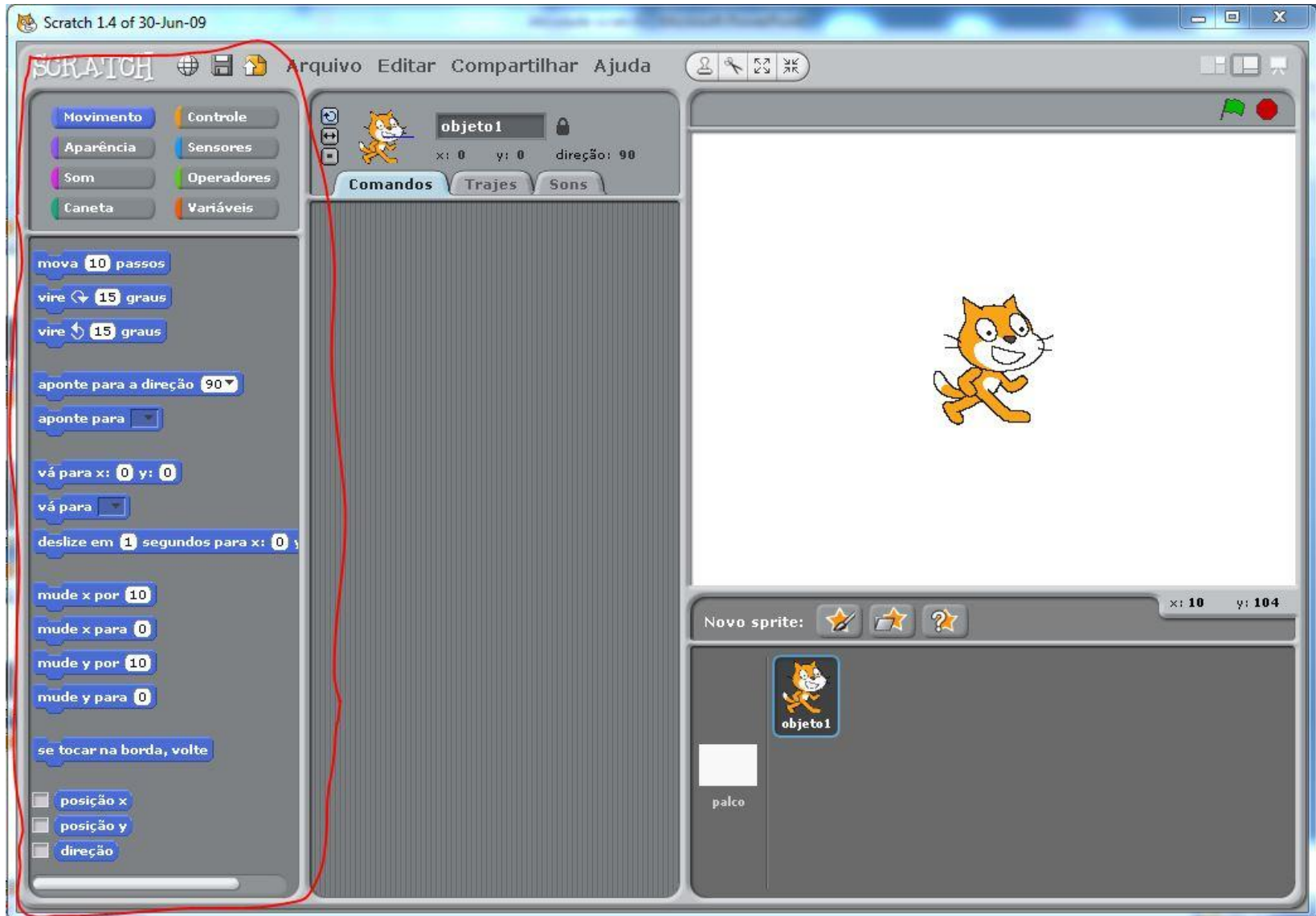
7

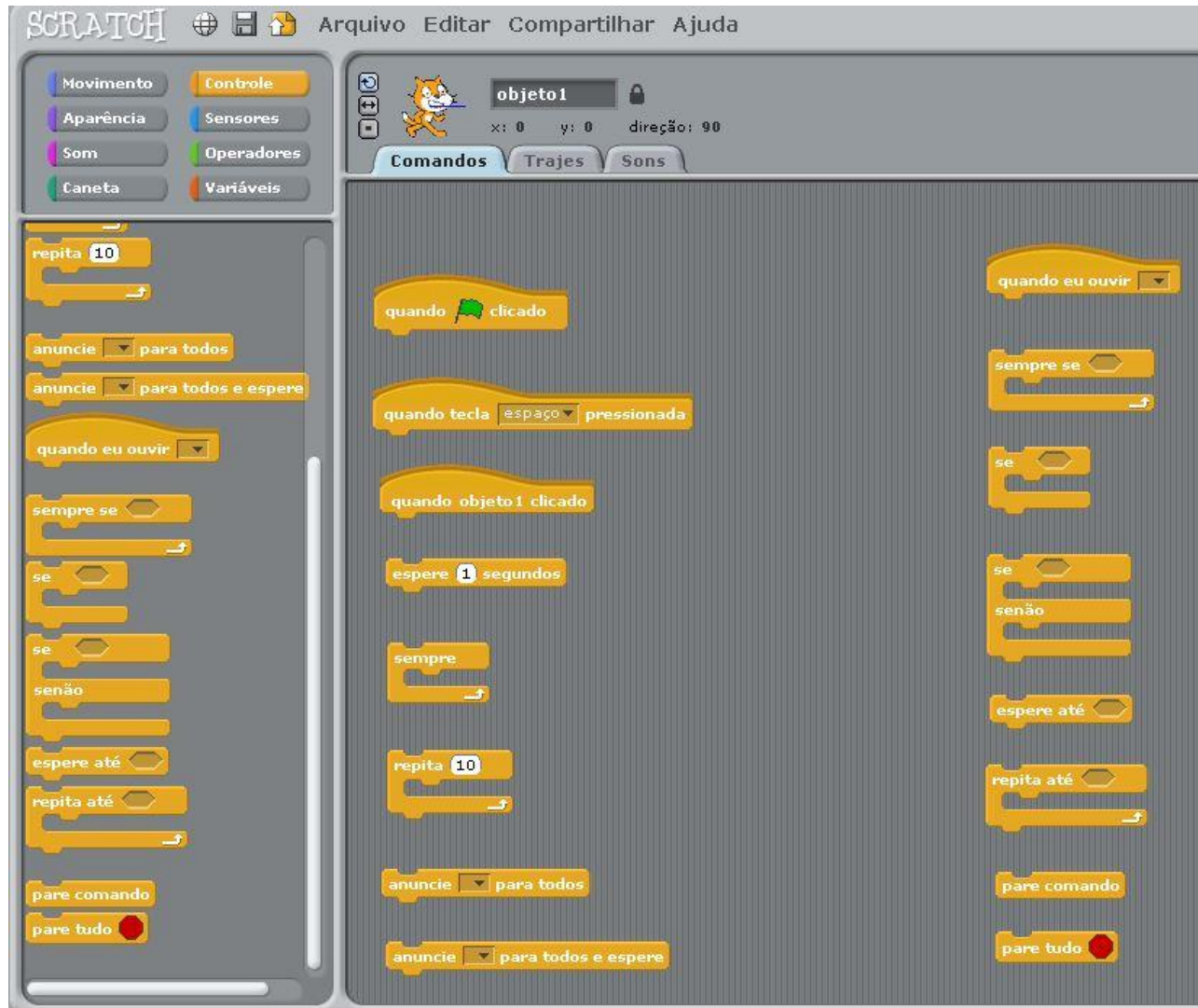


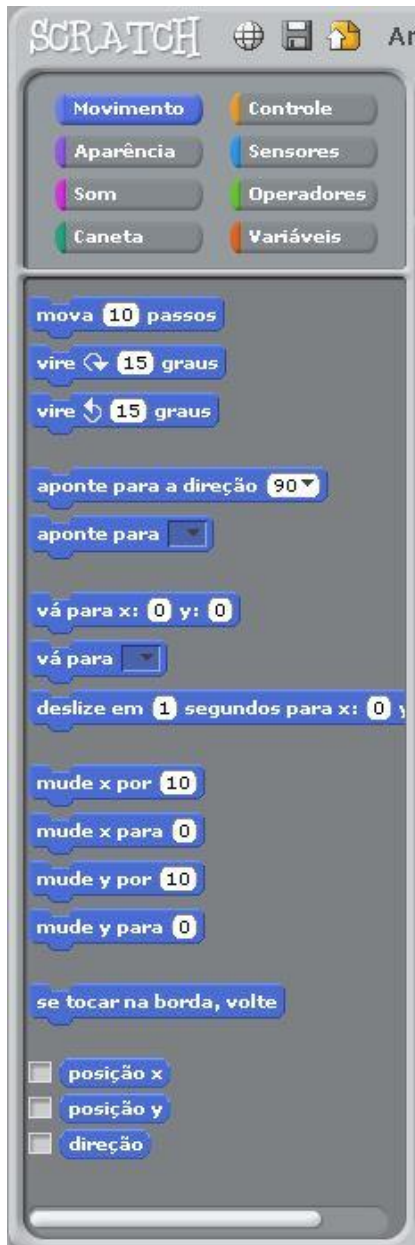
Ambientes do Scratch Palco

8









SCRATCH

Movimento Controle
Aparência Sensores
Som Operadores
Caneta Variáveis

mude para o traje traje2

próximo traje

traje #

diga Olá! por 2 segundos

diga Olá!

pense Hmm... por 2 segundos

pense Hmm...

mude o efeito cor por 25

mude o efeito cor para 0

limpe os efeitos gráficos

mude o tamanho por 10

mude o tamanho para 100 %

tamanho

apareça

desapareça

vá para a camada de cima

desça 1 camadas

SCRATCH

Movimento Controle
Aparência Sensores
Som Operadores
Caneta Variáveis

mude para o fundo de tela fundo de

próximo fundo de tela

fundo de tela #

mude o efeito cor por 25

mude o efeito cor para 0

limpe os efeitos gráficos

SCRATCH

Movimento Controle
Aparência Sensores
Som Operadores
Caneta Variáveis

toque o som miau

toque o som miau até terminar

pare todos os sons

toque o tambor 48 por 0.2 batidas

pare por 0.2 batidas

toque a nota 60 por 0.5 batidas

mude o instrumento para 1

mude o volume por -10

mude o volume para 100 %

volume

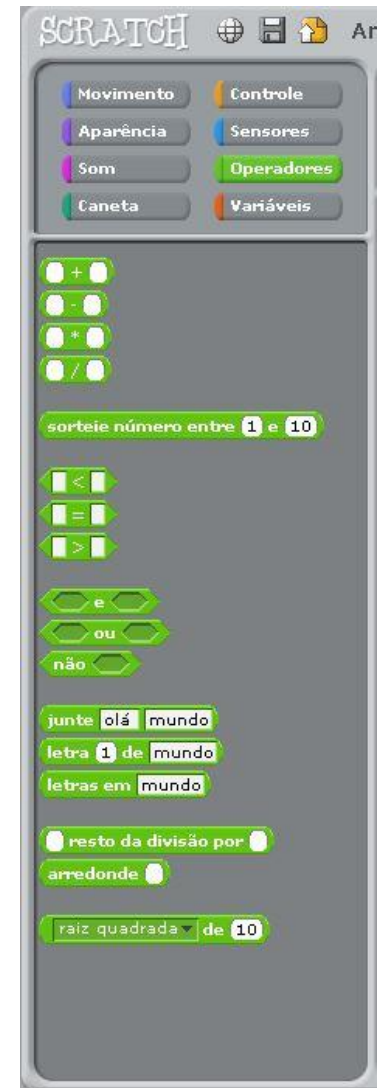
mude o ritmo por 20

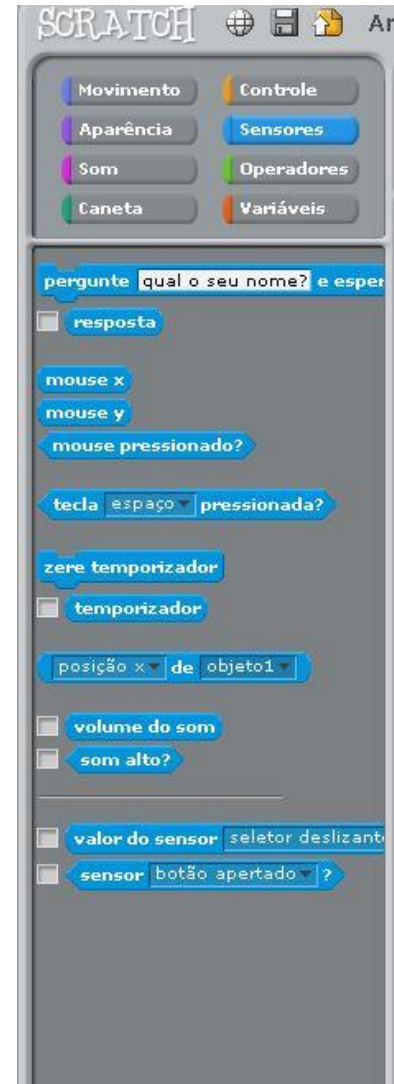
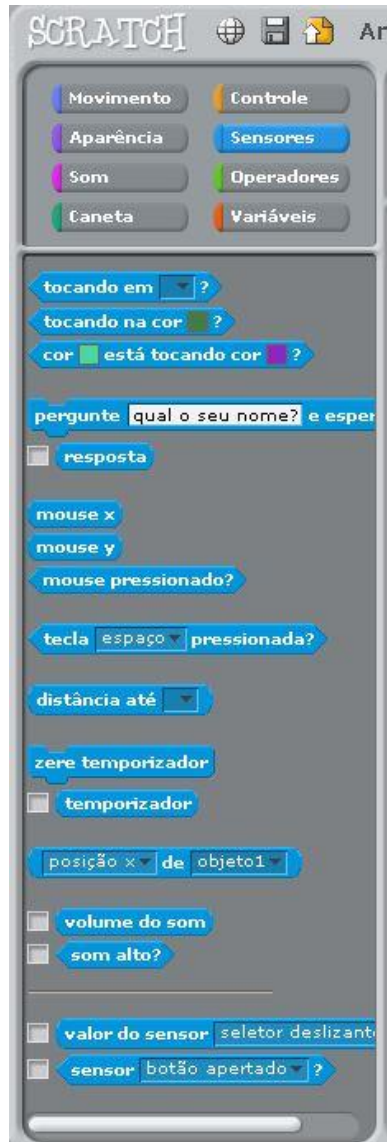
mude o ritmo para 60 bpm

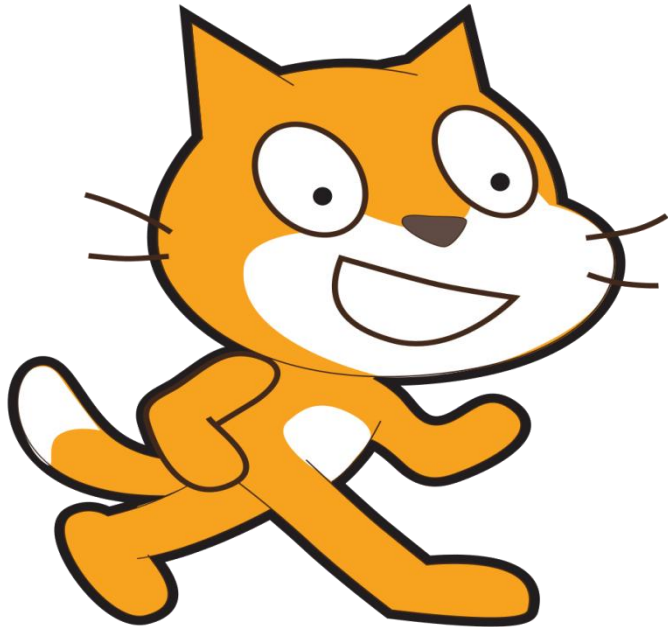
ritmo

Ferramentas

13 Caneta e Operadores







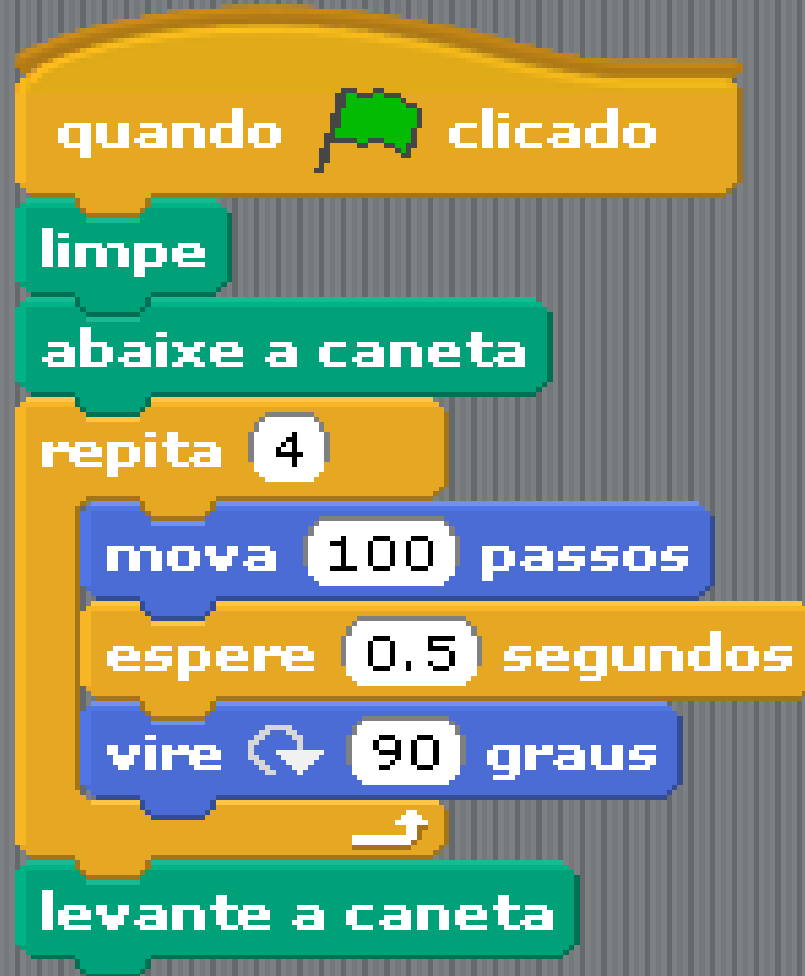
ATIVIDADES COM O SCRATCH

DESENHANDO UM QUADRADO



```
quando tecla espaço pressionada
  limpe
  abaixe a caneta
  mova 100 passos
  vire 90 graus
  espere 0.5 segundos
  mova 100 passos
  vire 90 graus
  espere 0.5 segundos
  mova 100 passos
  vire 90 graus
  espere 0.5 segundos
  mova 100 passos
  vire 90 graus
  levante a caneta
```

The image shows a Scratch script for drawing a square. It starts with a 'when space key is pressed' event. The script then performs the following steps: clear the drawing area, lower the pen, move 100 steps, turn 90 degrees, wait 0.5 seconds, move 100 steps, turn 90 degrees, wait 0.5 seconds, move 100 steps, turn 90 degrees, wait 0.5 seconds, move 100 steps, turn 90 degrees, and finally lift the pen.



```
quando clicado
  limpe
  abaixe a caneta
  repita 4
    mova 100 passos
    espere 0.5 segundos
    vire 90 graus
  levante a caneta
```

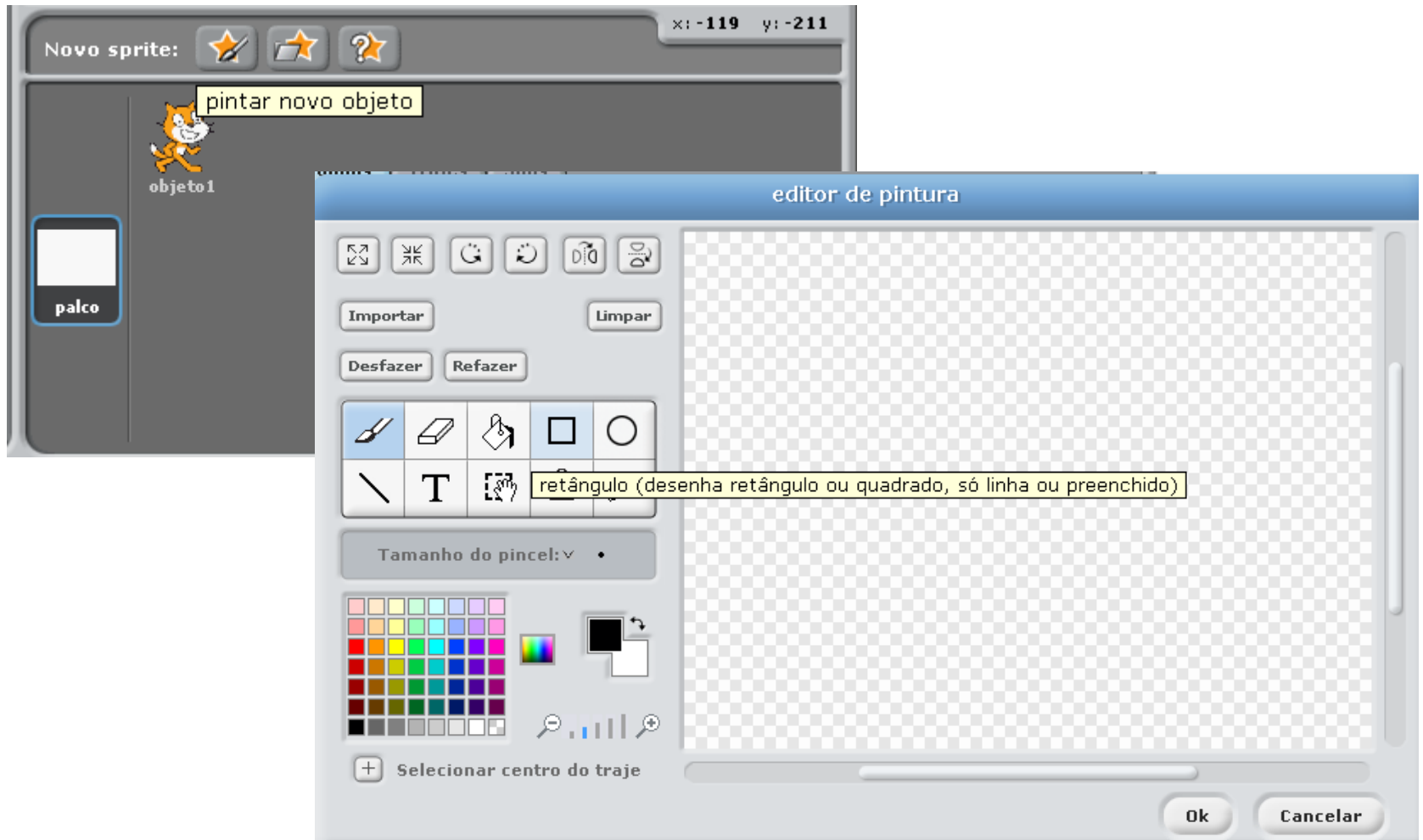
The image shows a Scratch script for drawing a square. It starts with a 'quando clicado' (when clicked) event block. The script then performs the following steps: 'limpe' (clear), 'abaixe a caneta' (put pen down), a 'repita 4' (repeat 4) loop containing 'mova 100 passos' (move 100 steps), 'espere 0.5 segundos' (wait 0.5 seconds), and 'vire 90 graus' (turn 90 degrees), and finally 'levante a caneta' (put pen up).

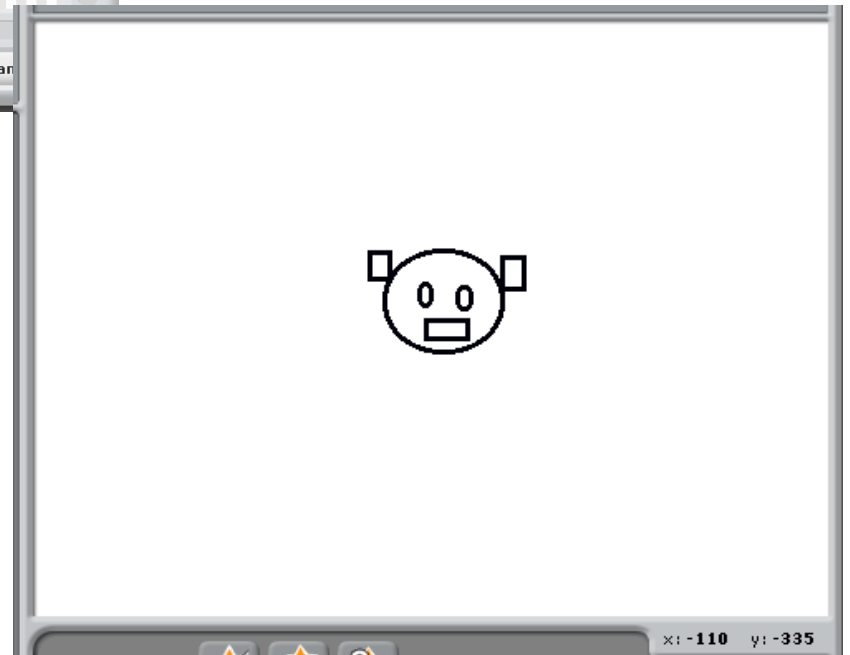
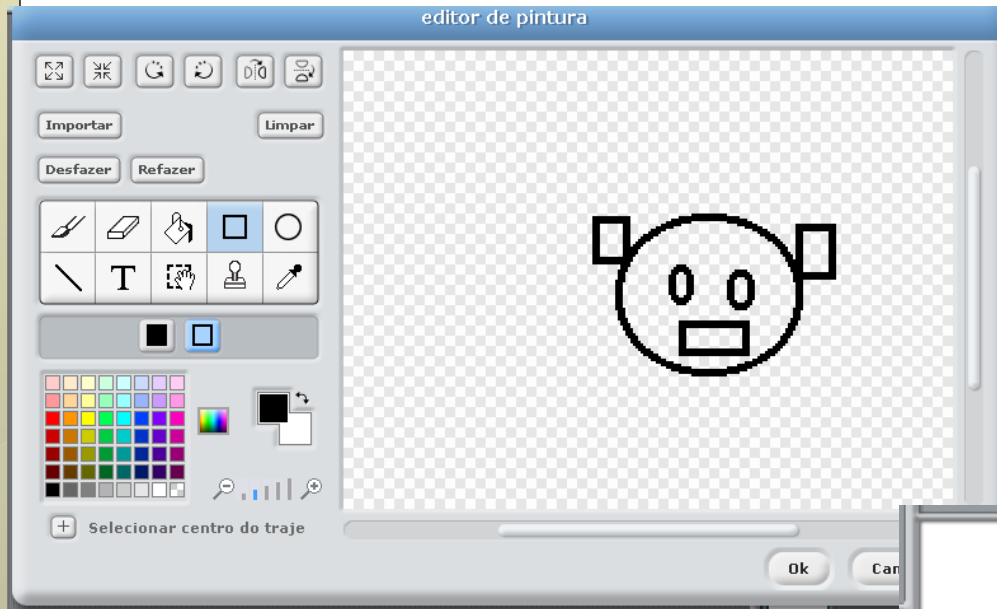
MUDANDO O OBJETO

Há duas formas de se inserir um novo Objeto:



Pintando...

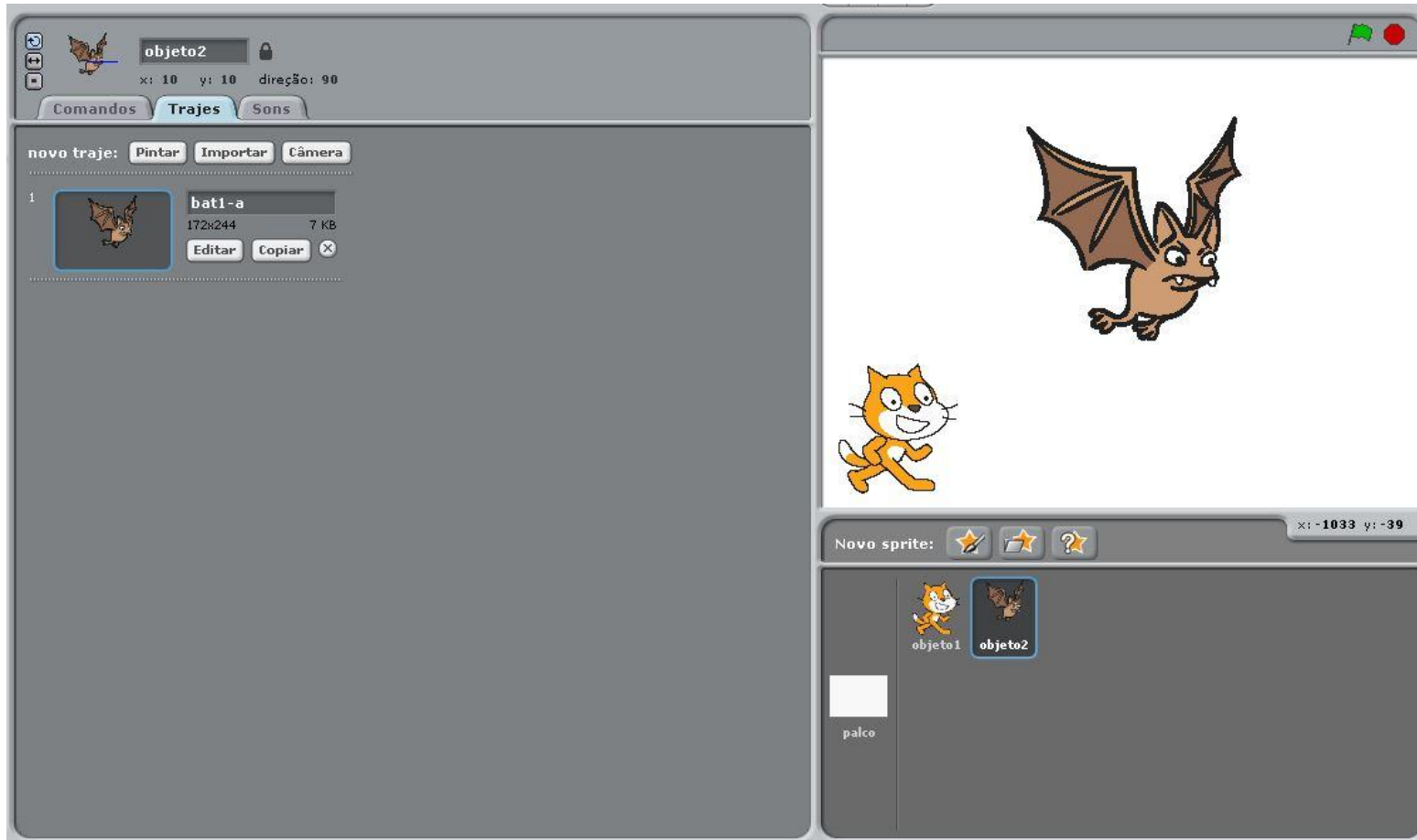




...ou Importando.



MUDANDO DE TRAJE





Só clicar em Ok.

MUDANDO O PLANO DE FUNDO



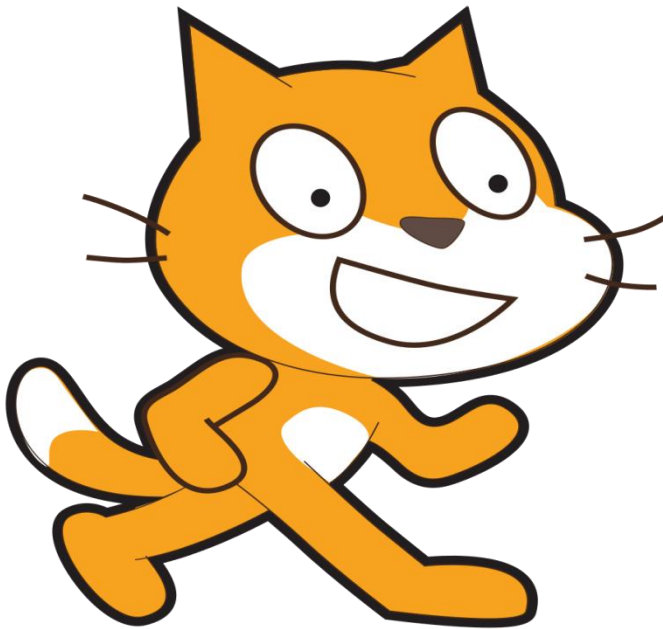


UM DESAFIO

Faça um personagem (objeto) andar e trocar de traje.



ATIVIDADE LIVRE



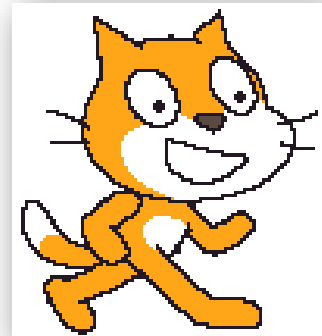
CALCULANDO O DELTA COM SCRATCH

Oficina : Cálculo do Δ

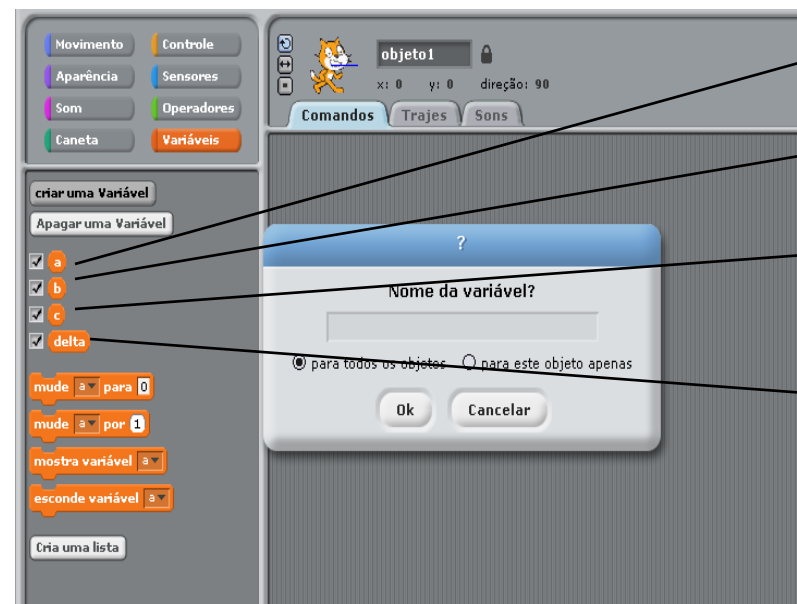
O discriminante Delta (Δ)

O delta (Δ) é utilizado para que se encontre facilmente os valores x' e x'' numa equação do 2º grau.

Sendo que se delta for um número maior que zero essa equação terá duas raízes diferentes; se for igual a zero terá duas raízes iguais e se for menor que zero não terá raízes no conjunto dos números reais.



Construindo os coeficientes



Construindo os Operadores

The image shows the Scratch 'Operadores' (Operators) category. A red letter 'N' is on the left. Three numbered annotations are present:

- 1**: A circle containing the number '1' with an arrow pointing to the first four basic arithmetic operators: `+`, `-`, `*`, and `/`.
- 2**: A circle containing the number '2' with an arrow pointing to the `objeto1` variable block in the 'Comandos' (Scripts) area.
- 3**: A circle containing the number '3' and the text `(3x)` with an arrow pointing to the `b * b` multiplication block.

The 'Operadores' category includes the following blocks:

- `+`, `-`, `*`, `/`
- sorteie número entre `1` e `10`
- `^`, `||`, `v`
- `e`, `ou`, `não`
- junte `olá` mundo
- letra `1` de mundo
- letras em mundo
- resto da divisão por
- arredonde
- raiz quadrada de `10`

Programação

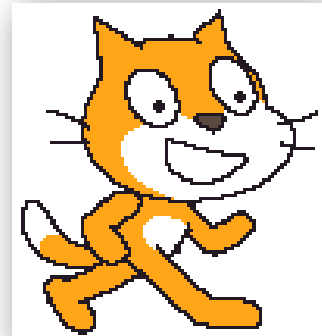
```
quando objeto 1 clicado
diga Data a equação  $x^2 + 5x + 4 = 0$  por 10 segundos
pergunte Qual é o valor de a? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude a para resposta
pergunte Qual é o valor de b? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude b para resposta
pergunte Qual é o valor de c? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude c para resposta
pergunte Calcule delta e espere
pense resposta por 2 segundos
mude Delta para resposta
se Delta =  $b * b - 4 * a * c$ 
  diga OK por 2 segundos
senão
  diga Tente outra vez por 2 segundos
```

Oficina : Cálculo do Δ

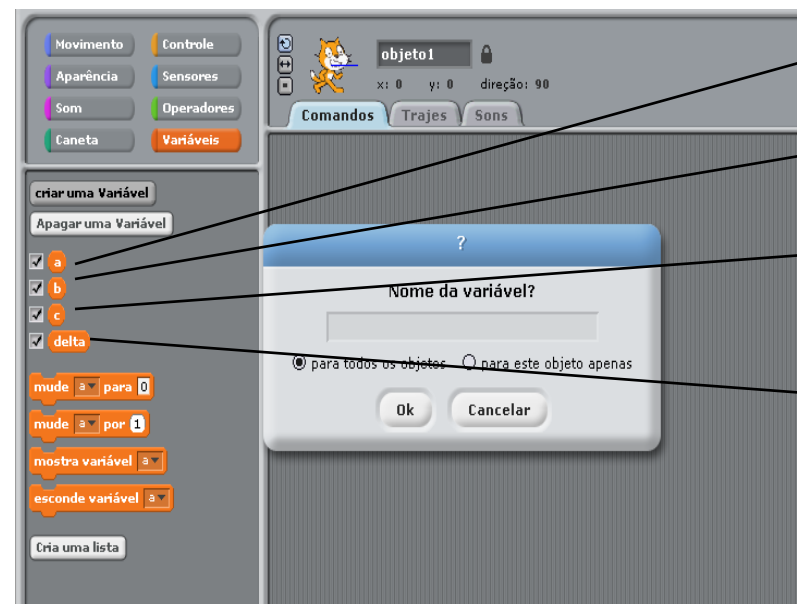
O discriminante Delta (Δ)

O delta (Δ) é utilizado para que se encontre facilmente os valores x' e x'' numa equação do 2º grau.

Sendo que se delta for um número maior que zero essa equação terá duas raízes diferentes; se for igual a zero terá duas raízes iguais e se for menor que zero não terá raízes no conjunto dos números reais.



Construindo os coeficientes



Construindo os Operadores

The image shows the Scratch 'Operadores' (Operators) category. A red letter 'M' is on the left. Three annotations are present:

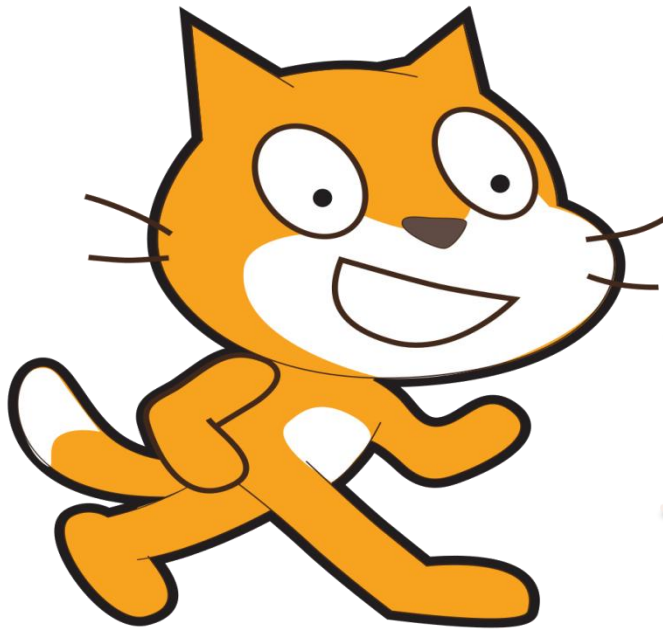
- 1**: A circle containing the number 1, with an arrow pointing to the first four arithmetic operator blocks (+, -, *, /).
- 2**: A circle containing the number 2, with an arrow pointing to the 'objeto1' variable block.
- 3**: A circle containing the text '3 (3x)', with an arrow pointing to the 'b * b' multiplication block.

The 'Operadores' category includes the following blocks:

- Arithmetic operators: +, -, *, /
- Random number: sorteie número entre 1 e 10
- Mathematical functions: $\sqrt{\quad}$, $\lceil \quad \rceil$, $\lfloor \quad \rfloor$, $\sqrt[n]{\quad}$
- Logical operators: e, ou, não
- String operators: junte mundo, letra de mundo, letras em mundo
- Mathematical operations: resto da divisão por , arredonde
- Other: raiz quadrada de

Programação

```
quando objeto 1 clicado
diga Data a equação  $x^2 + 5x + 4 = 0$  por 10 segundos
pergunte Qual é o valor de a? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude a para resposta
pergunte Qual é o valor de b? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude b para resposta
pergunte Qual é o valor de c? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude c para resposta
pergunte Calcule delta e espere
pense resposta por 2 segundos
mude Delta para resposta
se Delta =  $b * b - 4 * a * c$ 
  diga OK por 2 segundos
senão
  diga Tente outra vez por 2 segundos
```



CALCULANDO O VALOR NUMÉRICO DE UMA EXPRESSÃO ALGÉBRICA COM SCRATCH

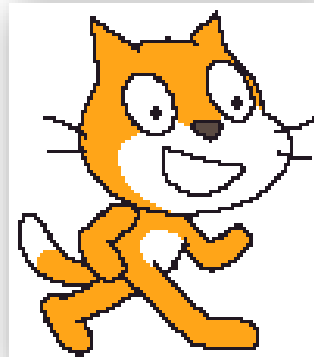


Oficina : Valor Numérico de uma expressão algébrica

Todos nós aprendemos como calcular o valor numérico de uma expressão algébrica na disciplina de matemática, agora juntos vamos aprender uma forma interativa e divertida de calcular o V.N. através da programação com Scratch!

V.N de uma expressão algébrica

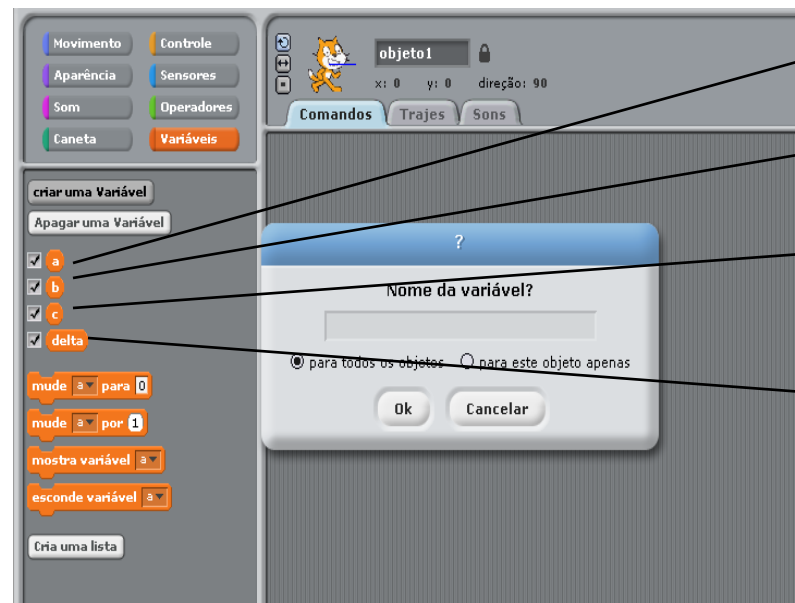
É o número que se obtém (resultado) quando substituimos as letras de uma expressão algébrica por determinados números e efetuamos as operações indicadas.



Construindo os coeficientes



1



2

3

4

5

Construindo os Operadores

The image shows the Scratch 'Operadores' (Operators) category interface. It is divided into two main sections: a left sidebar containing various operator blocks, and a right workspace showing a script for 'objeto1'.

Annotations:

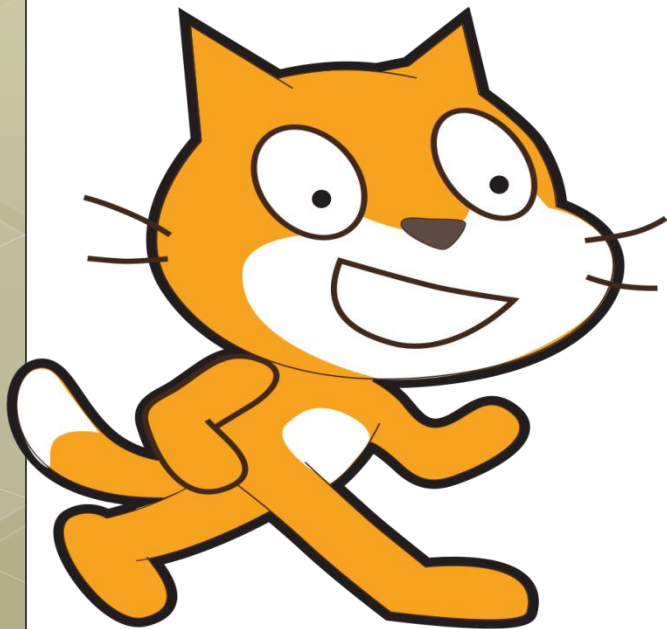
- 1:** Points to the top section of the operator blocks, which includes mathematical operators (+, -, *, /), 'sorteie número entre 1 e 10', and logical operators (&and, &or, ¬).
- 2:** Points to the 'Comandos' (Commands) tab in the workspace, which is currently selected.
- 3 (3):** Points to the first block in the workspace script, which is an equals sign (=) block.

Workspace Script:

```
objeto1  
x: 0 y: 0  
Comandos  
=  
-  
b * b  
4 * a  
* c
```

Aqui está o modelo da programação con lela

```
quando objeto 1 clicado
diga Data a equação  $x^2 + 5x + 4 = 0$  por 10 segundos
pergunte Qual é o valor de a? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude a para resposta
pergunte Qual é o valor de b? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude b para resposta
pergunte Qual é o valor de c? e espere
diga resposta por 5 segundos
mude c para resposta
pergunte Calcule delta e espere
pense resposta por 2 segundos
mude Delta para resposta
se  $\Delta = b * b - 4 * a * c$ 
diga OK por 2 segundos
senão
diga Tente outra vez por 2 segundos
```

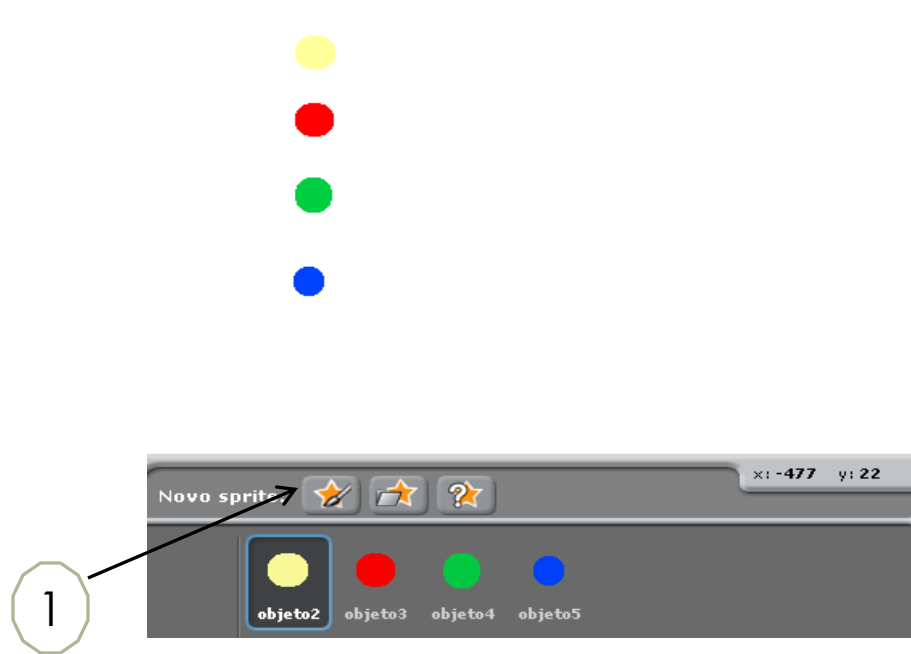
LEARNING COLORS WITH SCRATCH



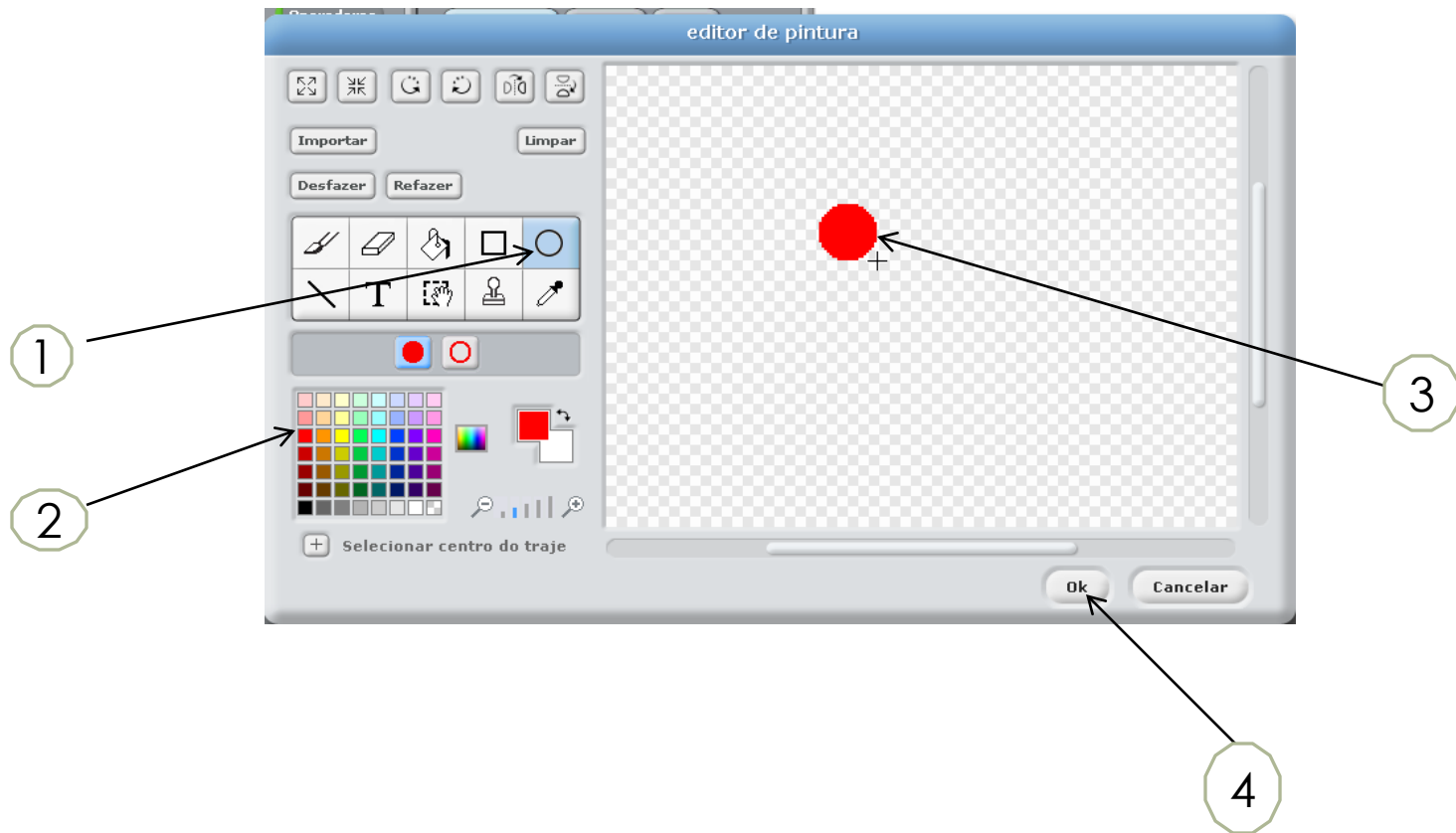
WARMING UP :

**Today we will study de
colors with Scratch**

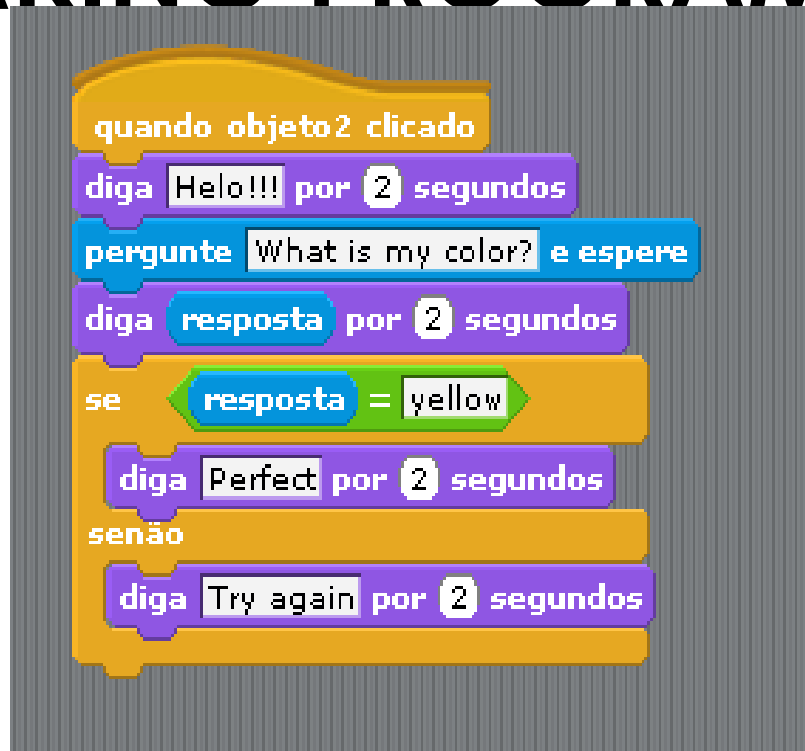
MAKING PROGRAMMING



INSERTING OBJECTIC

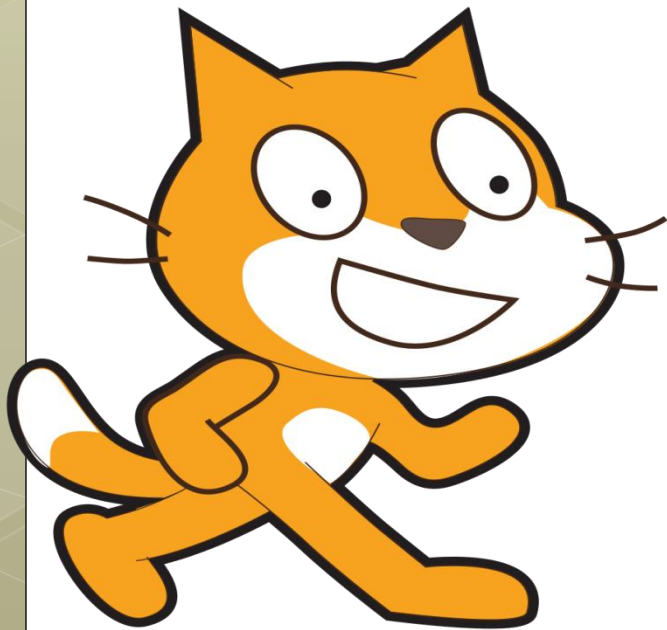


MAKING PROGRAMMING



```
quando objeto2 clicado
diga Helo!!! por 2 segundos
pergunte What is my color? e espere
diga resposta por 2 segundos
se resposta = yellow
  diga Perfect por 2 segundos
senão
  diga Try again por 2 segundos
```

The image shows a Scratch script for a color-guessing game. It starts with a 'when clicked' event block, followed by a 'say Hello!!! for 2 seconds' block, a 'ask What is my color? and wait' block, and a 'say resposta for 2 seconds' block. Then, there is an 'if' block with the condition 'resposta = yellow'. If true, it says 'Perfect for 2 seconds'. If false, it says 'Try again for 2 seconds'.



LEARNING FAMILY MEMBERS WITH SCRATCH



WARMING UP :

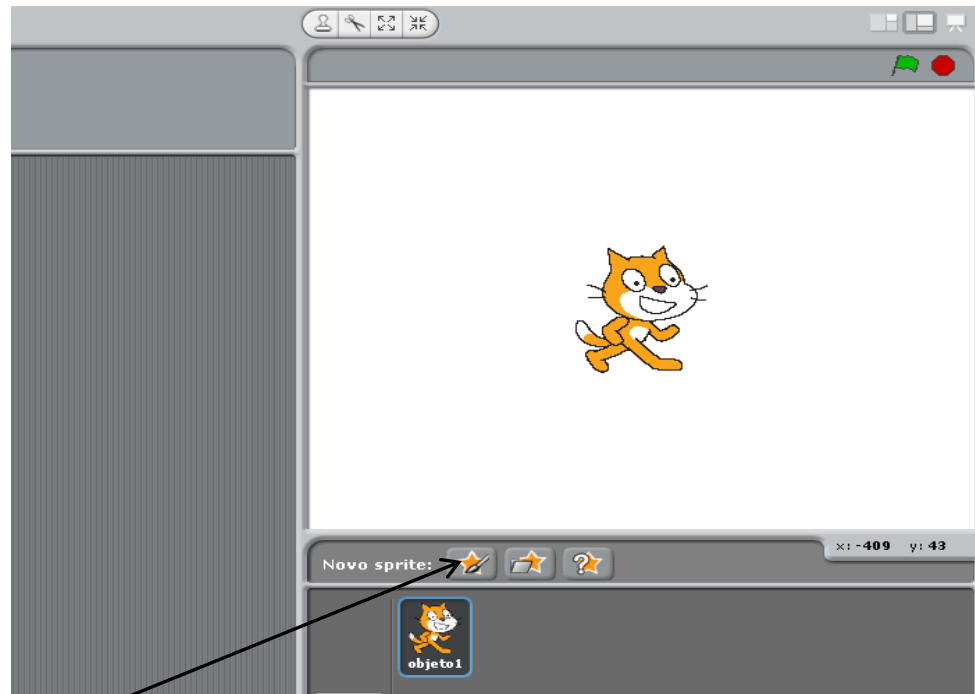
**Today we will learn
family members**

Membros da família

husband	marido
wife	mulher
father	pai
mother	mãe
daughter	filha
son	filho
brother	irmão
sister	irmã

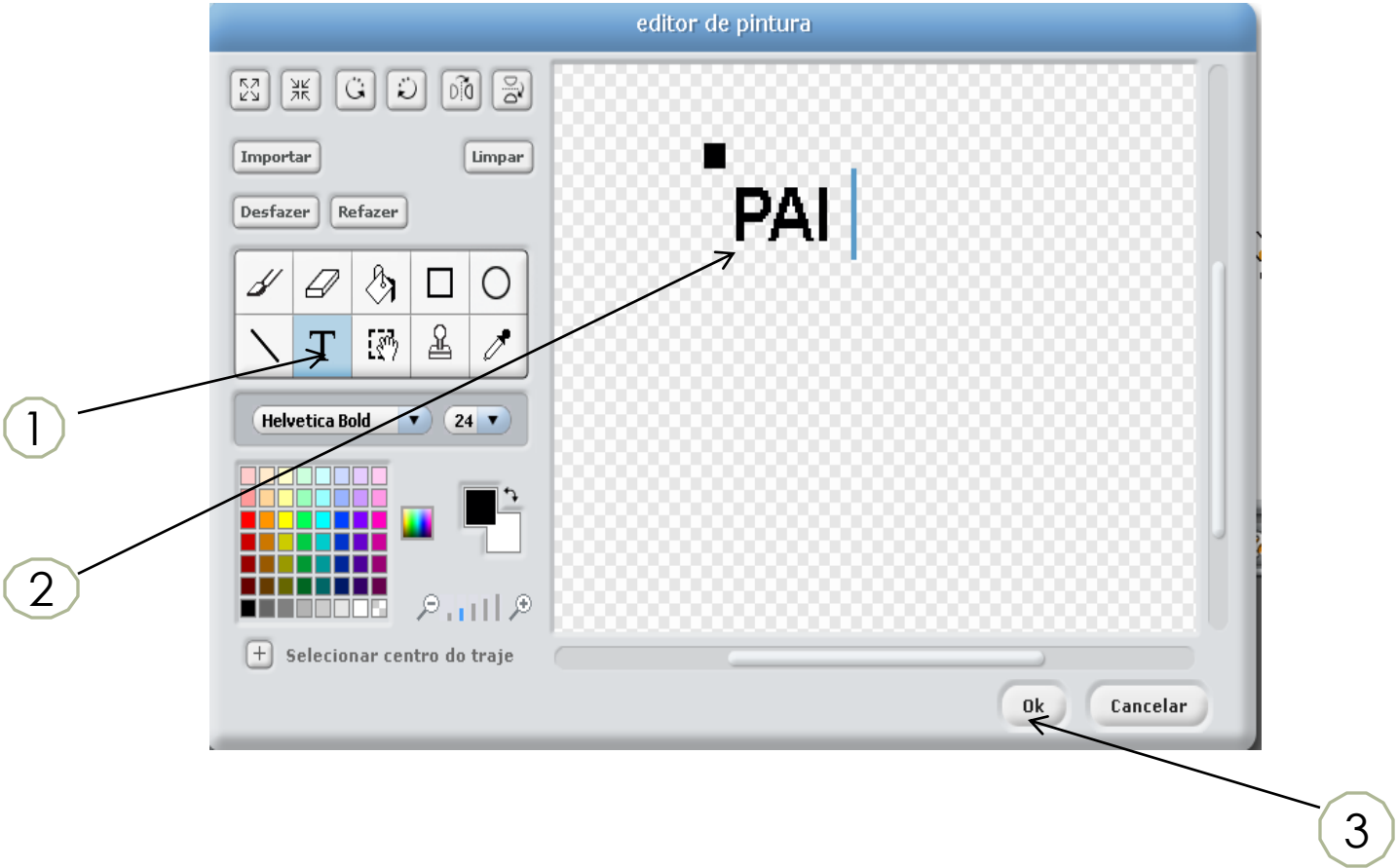
aunt	tia
uncle	tio
grandmother	avó
grandfather	avô
niece	sobrinha
nephew	sobrinho

MAKING PROGRAMMING



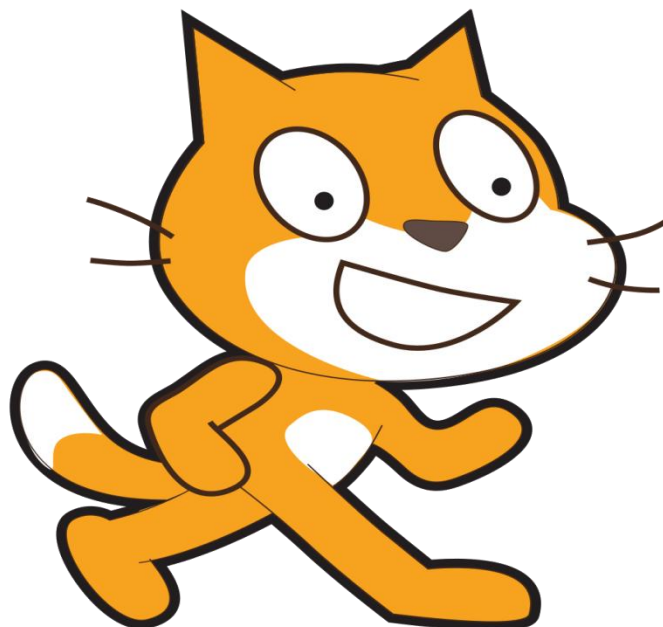
1

INSERTING OBJECTIC



MAKING PROGRAMMING

```
quando objeto 1 clicado
diga Hello por 2 segundos
pergunte What family member I am? e espere
diga resposta por 2 segundos
se resposta = father
  diga Ok!! por 2 segundos
senão
  diga Try again!!! por 2 segundos
```



Scratch em Geografia



Computer programming
with

SCRATCH

Kids* Creating* "Cool"



- *Vamos aprender qual as cores tem as bandeiras de alguns países da Europa!*
- *Então, vamos começar?*



Albania



Andorra



Armenia



Austria



Azerbaijan



Belarus



Belgium



Bosnia and Herzegovina



Bulgaria



Croatia



Cyprus



Czech Republic



Denmark



Estonia



Finland



France



Georgia



Germany



Greece



Hungary



Iceland



Ireland



Italy



Kazakhstan



Latvia



Liechtenstein



Lithuania



Luxembourg



Macedonia



Malta



Moldova



Monaco



Montenegro



Netherlands



Norway



Poland



Portugal



Romania



Russia



San Marino



Serbia



Slovakia



Slovenia



Spain



Sweden



Switzerland



Turkey



Ukraine



United Kingdom



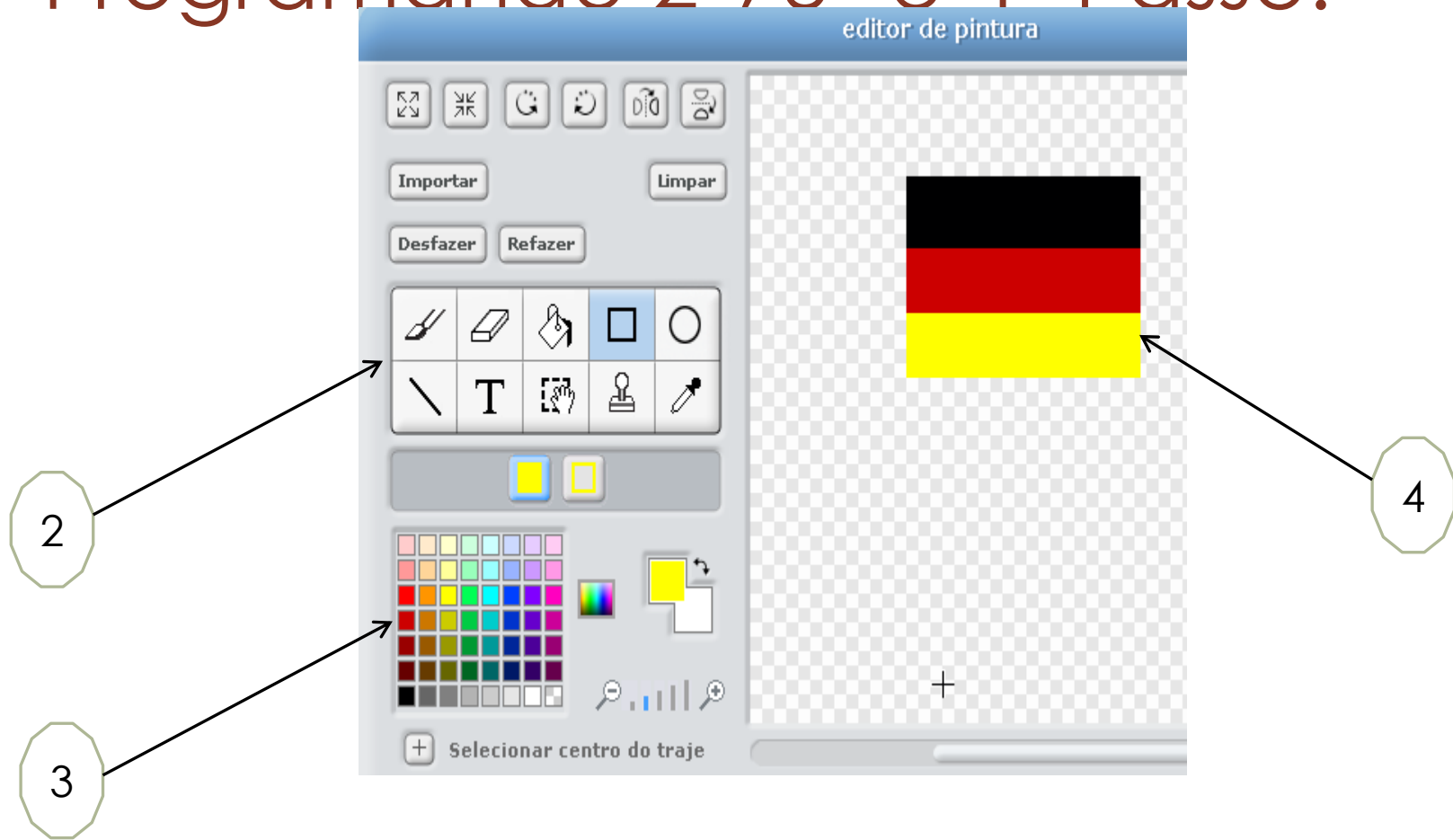
Vatican City

Iniciando à programação

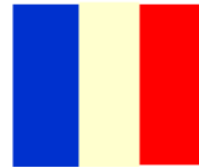
1º Passo:



Programando 2º, 3º e 4º Passo:



Agora faça você, as
bandeiras da Alemanha,
França, Itália e Suécia.



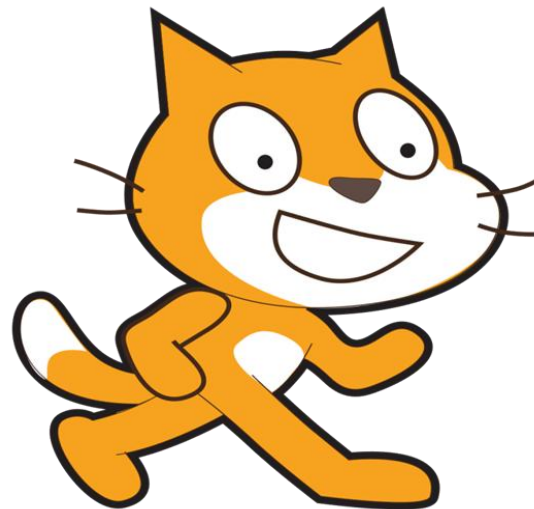
Aparência Sensores
Som Operadores
Caneta Variáveis

mova 10 passos
vire ↻ 15 graus
vire ↺ 15 graus
aponte para a direção 90
aponte para
vá para x: -183 y: -63
vá para
deslize em 1 segundos para x: -183
mude x por 10
mude x para 0
mude y por 10
mude y para 0
se tocar na borda, volte
 posição x
 posição y
 direção

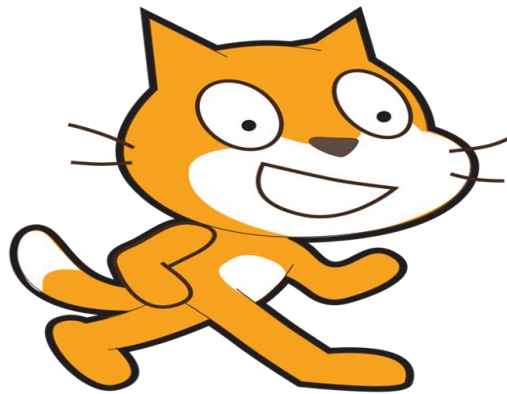
Objetos
x: -183 y: -63 direção: 90

Comandos Trajes Sons

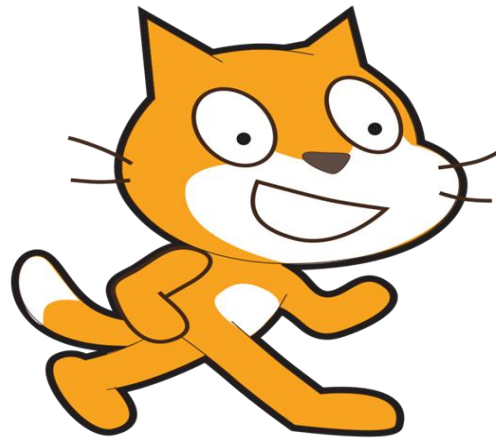
quando objeto5 clicado
diga Olá! Vamos conhecer as bandeiras dos Países da Europa? por 2 segundos
pergunte Eu sou a bandeira de qual país? e espere
diga resposta por 2 segundos
se resposta = Itália
diga Parabéns!!!! por 2 segundos
senão
diga Tente outra vez! por 2 segundos
desapareça
espere 2 segundos
apareça
diga Clique novamente no objeto. por 2 segundos
pare comando
pergunte Qual é a sua Capital? e espere
diga resposta por 2 segundos
se resposta = Roma
diga Parabéns por 2 segundos
limpe
abaixe a caneta
mude o tamanho da caneta para 50
espere 1 segundos
vire ↻ 360 graus
mude a cor da caneta para
senão
diga Tente outra vez! por 2 segundos
diga Clique novamente no objeto. por 2 segundos




Hoje vamos programar com o componente curricular língua portuguesa. Estudaremos Classes Gramaticais de uma forma diferente e divertida com ajuda do nosso gatinho.



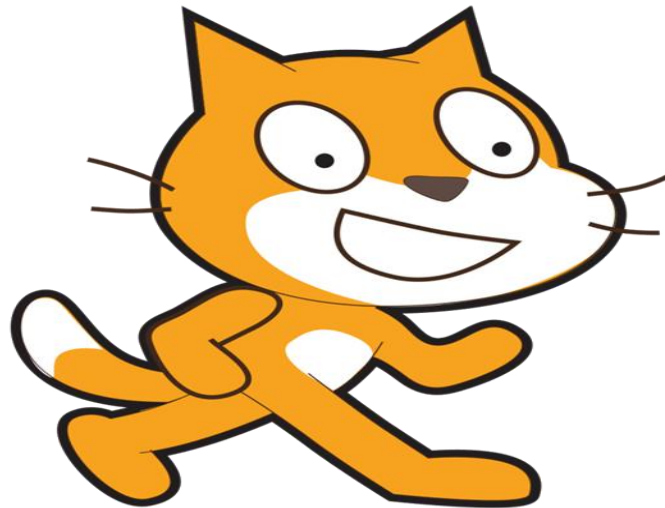
**Por isso vamos
relembrar um
pouco as Classes
Gramaticais**





1- SUBSTANTIVO	6 - VERBO
2- ARTIGO	7 - ADVÉRBIO
3 - ADJETIVO	8 - PREPOSIÇÃO
4 - NUMERAL	9 - CONJUNÇÃO
5 - PRONOME	10 - INTERJEIÇÃO

Hoje vamos falar dos Substantivos e dos Artigos!!!



SUBSTANTIVO é toda a palavra que denomina um ser; é usada para nomear pessoas, coisas, animais, lugares e sentimentos. Normalmente vem precedida de artigo.

Exemplo: O *cachorro* tomou banho. (*Cachorro* é um substantivo)

Os substantivos classificam-se em:

- **Comum/ Próprio**
- **Concreto/ Abstrato**
- **Primitivo/ Derivado**
- **Simples/ Composto**
- **Coletivo**

ARTIGO é a palavra que precede o substantivo para determiná-lo ou indeterminá-lo.

Os artigos classificam-se em:

- **Definidos: o / a / os / as**
- **Indefinidos: um / uns / uma / umas**

**Agora que já relembramos
um pouco de Substantivos e
de Artigos, vamos
programar utilizando os
conteúdos relembrados**



Mãos a Obra!!!!



quando clicado

quando tecla espaço pressionada

quando objeto1 clicado

espere 1 segundos

sempre

repita 10

anuncie para todos

anuncie para todos e espere

quando eu ouvir

sempre se

diga Observe as seguintes alternativas: por 3 segundos

diga A) Pedro, morango e papagaio por 3 segundos

diga B) Maria, Lucas e Julia por 3 segundos

diga C) mesa, cadeira e sofá; por 3 segundos

pergunte Qual das alternativas só possui nomes próprios? e espere

se resposta = B

limpe

abaixe a caneta

mude a cor da caneta para

mova 50 passos

senão

diga Tente outra vez! por 2 segundos

diga Clique no objeto novamente! por 2 segundos

pare comando

espere 5 segundos

diga Nas palavras abaixo: por 3 segundos

diga A) Inteligência por 3 segundos

diga B) Livro por 3 segundos

diga C) Caneta por 3 segundos

pergunte Qual delas é uma Substantivo Abstrato? e espere

se resposta = A

limpe



Caneta Variáveis

quando clicado

quando tecla espaço pressionada

quando objeto1 clicado

espere 1 segundos

sempre

repita 10

anuncie para todos

anuncie para todos e espere

quando eu ouvir

sempre se

diga Nas farses abaixo! por 3 segundos

diga A) Os alunos tiraram dez. por 3 segundos

diga B) Os garotos dividiram uma bala. por 3 segundos

diga C) Uma linda flor. por 2 segundos

pergunte Em qual possui Artigos Definidos e Artigos Indefinidos? e espere

se resposta = B

 limpe

 abaixe a caneta

 mude a cor da caneta para

 mova 50 passos

 vire 90 graus

senão

 diga Tente outra vez! por 2 segundos

 diga Clique no objeto novamente! por 2 segundos

 pare comando

espere 5 segundos

diga Observe as frases abaixo! por 3 segundos

diga A) Uma menina lavou a bicicleta. por 3 segundos

diga B) Comi um bolo de chocolate ontem. por 3 segundos

diga C) As mulheres viram os cachorros. por 3 segundos

pergunte Diga qual das alternativas só possui Artigos Definidos? e espere

se resposta = C

Dica para desenhar um quadrado na programação:

The image shows the Scratch programming environment. The main stage displays a cat sprite named 'objeto1' and a square it has drawn. The script in the 'Comandos' tab is as follows:

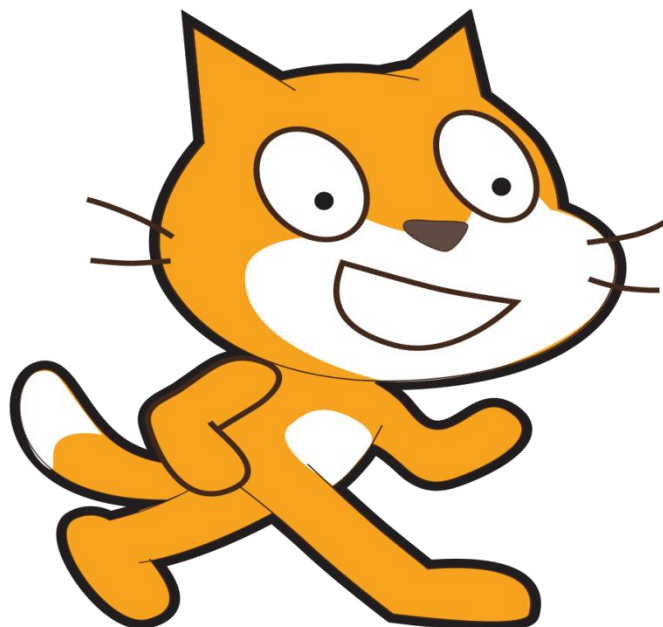
```
quando objeto1 clicado
  limpe
  abaixe a caneta
  mude a cor da caneta para
  repita 2
    mova 50 passos
    espere 2 segundos
    vire 90 graus
    espere 2 segundos
    mova 50 passos
    espere 2 segundos
    vire 90 graus
```

The interface includes a menu bar with 'Arquivo', 'Editar', 'Compartilhar', and 'Ajuda'. The left sidebar contains categories like 'Movimento', 'Aparência', 'Som', 'Caneta', 'Controle', 'Sensores', 'Operadores', and 'Variáveis'. The bottom right shows the 'Novo sprite:' area with a 'objeto1' sprite selected.

ATIVIDADE 07/07/2015
ESCOLA SANTA IZABEL

Endereço:

<https://prezi.com/sommmk7v-oij/>



Scratch em Geografia



Computer programming
with

SCRATCH

Kids* Creating* "Cool"



- *Vamos aprender qual as cores tem as bandeiras de estados brasileiros!!*
- *Então, vamos começar?*



ACRE



ALAGOAS



AMAZONAS



AMAPÁ



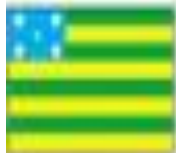
BAHIA



CEARÁ



ESPÍRITO SANTO



GOIÁS



MARANHÃO



MATO GROSSO



MATO GROSSO DO SUL



MINAS GERAIS



PARÁ



PARAÍBA



PARANÁ



PERNAMBUCO



PIAUI



RIO GRANDE DO NORTE



RIO GRANDE DO SUL



RIO DE JANEIRO



RONDÔNIA



RORAIMA



SANTA CATARINA



SÃO PAULO



SERGIPE



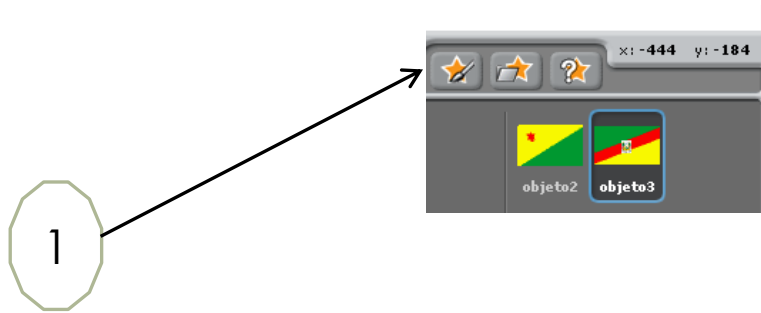
TOCANTINS



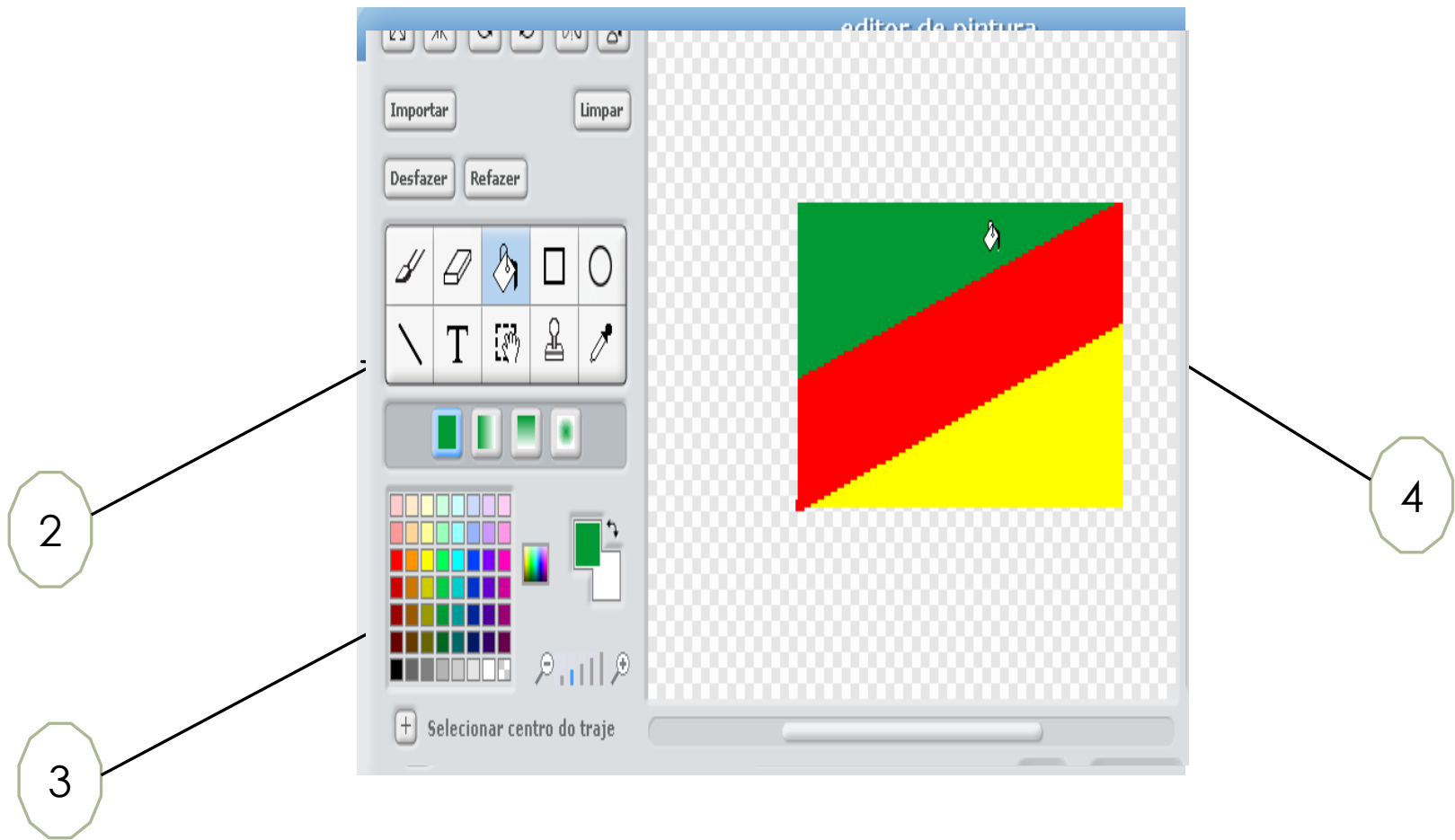
DISTRITO FEDERAL

Iniciando à programação

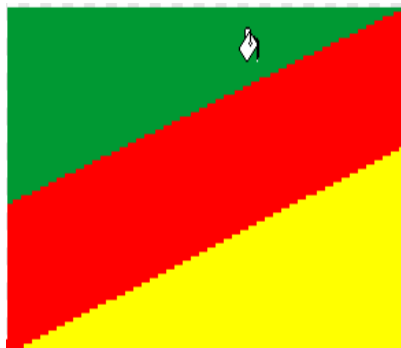
1º Passo:



Programando 2º, 3º e 4º Passo:

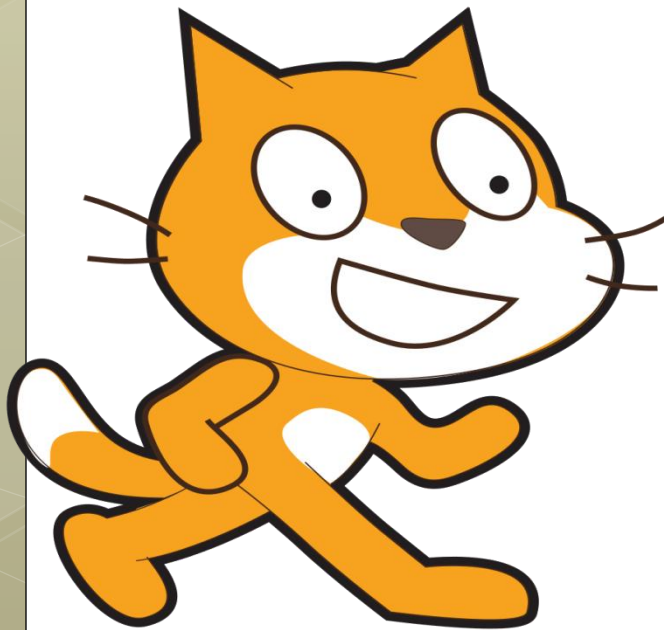


Agora faça você, as
bandeiras do Rio Grande do
Sul e mais quatro estados
brasileiros.



```
quando objeto7 clicado
diga Oi! Vamos conhecer a bandeira dos estados brasileiros? por 5 segundos
pergunte Eu sou a bandeira de qual estado? e espere
diga resposta por 2 segundos
se resposta = Rio Grande do Sul
diga Parabéns você acertou! por 2 segundos
senão
diga Ops! Tente Novamente! por 2 segundos
desapareça
espere 1 segundos
apareça
diga Clic novamente no objeto por 2 segundos
pare comando


pergunte Qual é a minha capital? e espere
diga resposta por 2 segundos
se resposta = Porto Alegre
diga Parabéns você acertou! Passe para o próximo objeto! por 2 segundos
limpe
abaixe a caneta
mude o tamanho da caneta para 50
espere 1 segundos
vire 360 graus
mude a cor da caneta para
senão
diga Ops! Tente Novamente! por 2 segundos
diga Clic novamente no objeto por 2 segundos
```

CIVILIZAÇÕES CLÁSSICAS RELIGIÕES GREGA E ROMANA



**As Civilizações
Clássicas mais
Importantes são Grécia
e Roma, e são com
estas duas Civilizações
que iremos programar
hoje !!!**



**Vamos dividir a turma
em 2 Grupos :
Um grupo vai programar
sobre a Grécia e o outro
Grupo irá programar
sobre Roma.**



**A ideia e estudarmos sobre
como era a religião dessas
duas civilizações!**

Religião grega

- Foi um dos principais elementos de integração entre as cidades-estado, por terem várias divindades em comum.
- Não tinha um conjunto fixo de normas estabelecidas em um livro sagrado, seus princípios eram transmitidos oralmente.
- As principais características da religião grega: o **politeísmo** e o **antropomorfismo**.

Crença em vários deuses.

Deuses tinham aparência de seres humanos.

A Religião Romana

CARACTERÍSTICAS DA RELIGIÃO ROMANA

- Os romanos eram **politeístas** (adotaram os deuses gregos e mudaram-lhes o nome).



Júpiter – deus dos céus e tempestades



Juno – deusa do casamento



Apolo – deus do sol e das artes



Marte – deus da guerra



Neptuno – deus dos mares



Vênus – deusa do amor e da beleza



Diana – deusa da caça e da Lua

Iremos adicionar um palco com os deuses das civilizações e logo iremos inserir o objeto (número) para identificar cada deus.



BOM TRABALHO !!!



Vocês poderão inserir os seguintes palcos para serem editados



Baco



Ceres



Diana



Febo



Juno



Júpiter



Marte



Mercúrio



Minerva



Netuno



Vênus



Vulcano

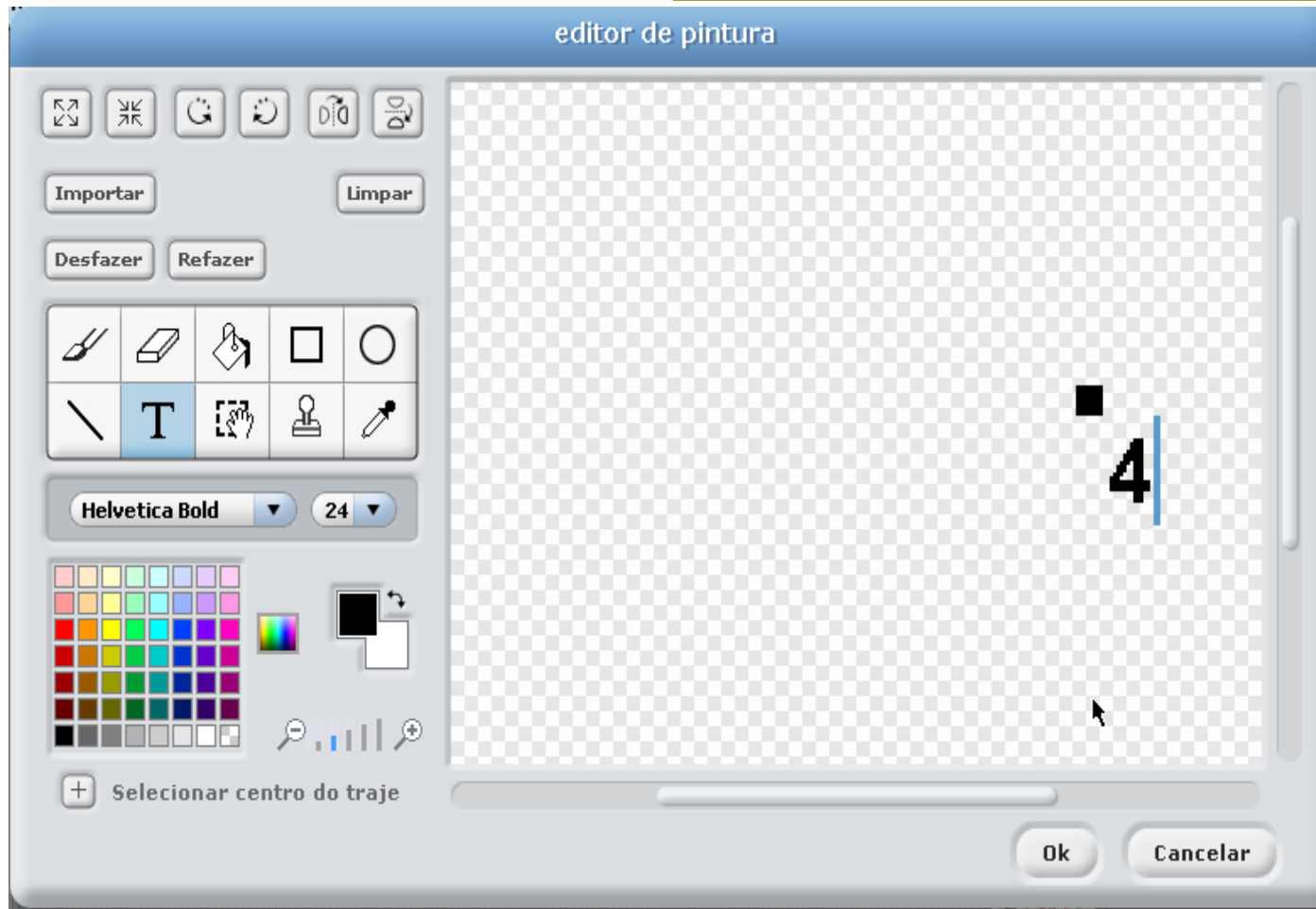


Nome romano	Nome grego	Atribuições
Júpiter	Zeus	Pai dos deuses; deus do céu.
Juno	Hera	Mãe dos deuses; protetora das mães e esposas.
Marte	Ares	Deus da guerra.
Vênus	Afrodite	Deusa do amor.
Ceres	Deméter	Deusa da vegetação, das colheitas, da fertilidade da terra.
Diana	Ártemis	Deusa da caça.
Apolo	Apolo	Deus da luz; protetor das artes.
Mercúrio	Hermes	Mensageiro dos deuses; deus das estradas; protetor dos comerciantes, dos viajantes e dos ladrões.
Vulcano	Hefesto	Deus do fogo; protetor dos ferreiros e oleiros.
Vesta	Héstia	Deusa do fogo doméstico; protetora da família e das cidades.
Minerva	Atena	Deusa da sabedoria
Netuno	Posêidon	Deus dos mares.

EDITANDO UM NOVO PALCO



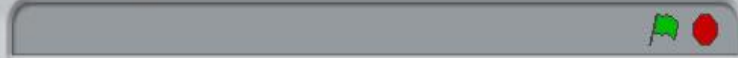
INSERINDO O OBJETO (NÚMERO)



1 objeto1 
x: -207 y: 147 direção: 90

Comandos Trajes Sons

```
quando objeto1 clicado
diga Olá! por 2 segundos
pergunte Que Deus Grego eu sou? e espere
se resposta = Zeus
diga Resposta correta! por 2 segundos
senão
diga Tente outra vez! por 2 segundos
pergunte Eu representava o quê? e espere
se resposta = Céu
diga Parabéns por 2 segundos
senão
diga Tente outra vez! por 2 segundos
diga Eu sou o pai dos deuses!!!! por 2 segundos
```



Novo sprite:    x: -522 y: 77

1	2	3	4
objeto1	objeto2	objeto3	objeto4

 palco

Compartilhar Ajuda



objeto1



x: -84 y: 54 direção: 90

Trajes

Sons

quando objeto1 clicado

diga Olá! por 2 segundos

pergunte Que deus Romano eu sou e espere

se resposta = Jupterr

diga Parabéns! por 2 segundos

senão

diga Tente outra vez! por 2 segundos

pergunte Eu represento o quê? e espere

se resposta = Céu

diga Parabéns! por 2 segundos

senão

diga Tente outra vez! por 2 segundos

diga Eu sou o pai dos deuses! por 2 segundos



Novo sprite:



x: -851 y: 148

1
objeto1



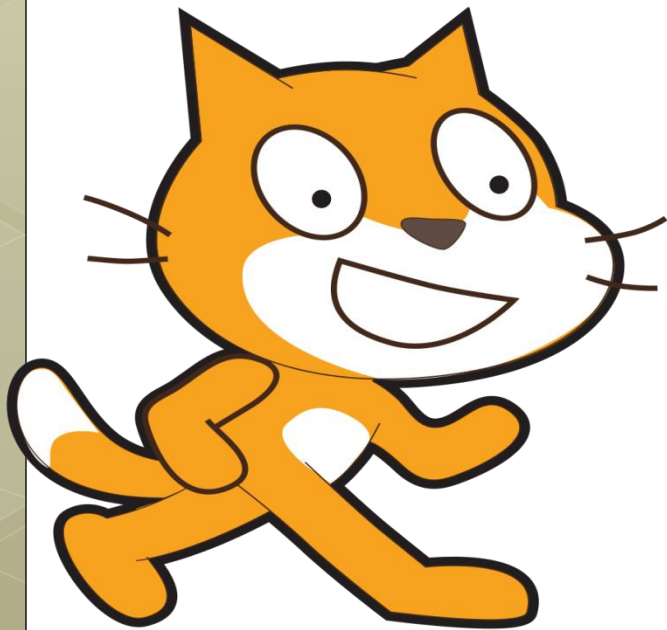
palco

ATIVIDADE 25/08/2015

<https://prezi.com/d5bn20o2ycnu/untitled-prezi/>

ATIVIDADE 04/09/2015

<https://prezi.com/jwd7cgy8tita/circuito-sos/>

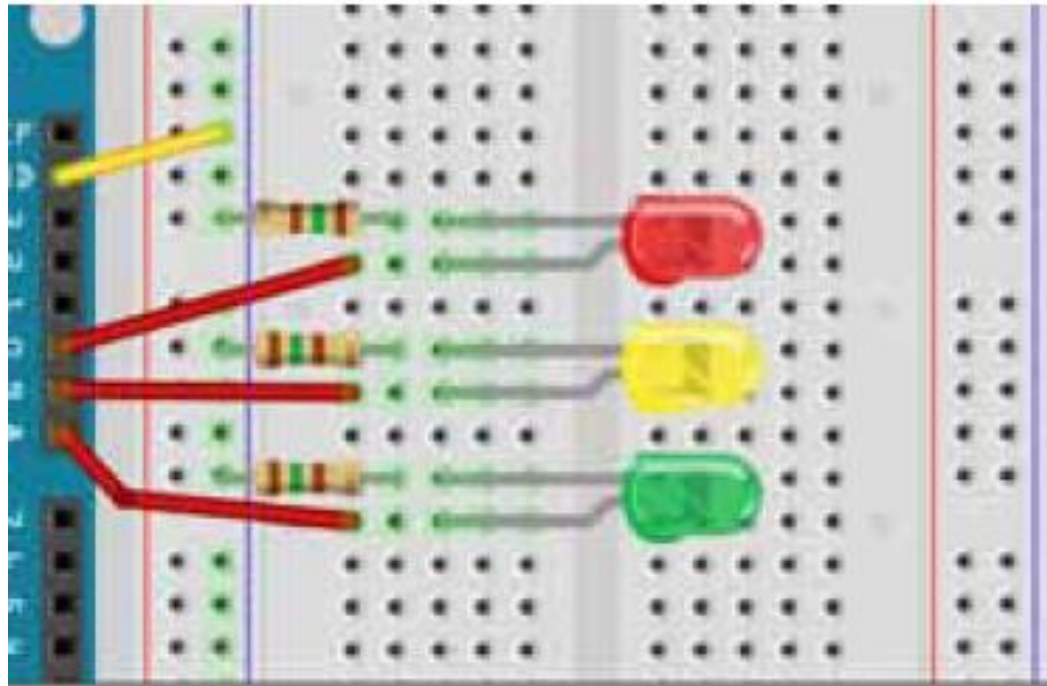


CONSTRUINDO UM SEMÁFORO UTILIZANDO A PLATAFORMA ARDUÍNO E O S4A



Na aula passada já aprendemos como montar um circuito para acender e apagar leds utilizando a plataforma arduino, hoje iremos montar um circuito para um semáforo

Vamos começar a montar o circuito como mostra a figura abaixo:



**Logo após montarmos o
circuito para o semáforo,
vamos começar á
programar no S4A !!!**



BOM TRABALHO !!!



