



Tocou o despertador, vamos acordar o gatinho e programar a personagem para chamar a mãe. Programa a cena para replicar o cenário.

O que vamos aprender?

- Faz a personagem saltar.
- Faz a personagem mover-se para a direita.
- Cria um balão de fala.

1-Vamos acordar

Faz o gato saltar e sair da cama.

Faz o gatinho chamar pela mãe.



Vamos programar o gato para apanhar o autocarro para a escola.

Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo programar um acontecimento.

O que vamos aprender?

- Usar o botão de pausa.
- Fazer a personagem desaparecer.
- Começar dois programas diferentes ao mesmo tempo.

2-Vamos para a escola

Faça o autocarro esperar pelo gato entrar.

Faz o autocarro partir.

Faz o gato caminhar em direção ao autocarro.

Faz o gato desaparecer ao entrar para o autocarro.



O gatinho tem de ir para a escola! Vamos programar a personagem para ir até ao edifício da escola.

O que vamos aprender?

- Faz a personagem encolher.
- Faz a personagem desaparecer.

3-Está na hora da aula

Faz o gato encolher.

Faz o gatinho desaparecer.

Dica: Se usarmos um número maior no bloco de encolhimento isto faz a personagem ainda mais pequena.



Está na hora do Estudo do Meio! Vamos programar o coelho para desaparecer e aparecer.

O que vamos aprender?

- Usar som.
- Pausar o programa.
- Correr múltiplos programas ao mesmo tempo.

4-Apresentação

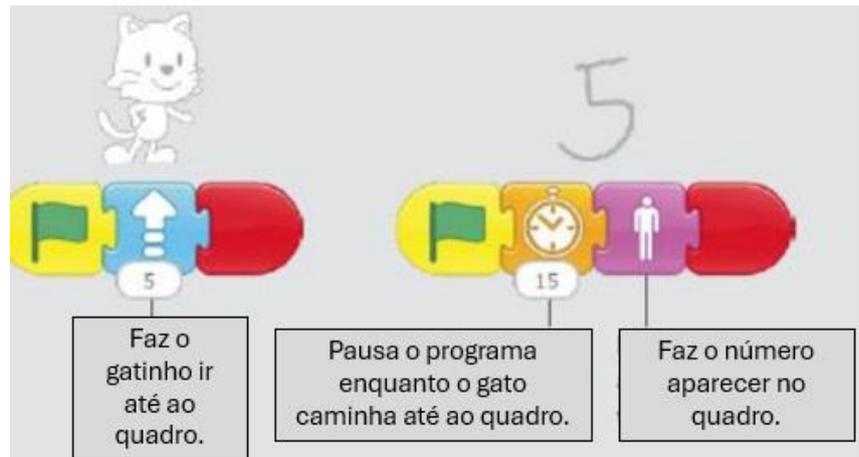


O professor escreveu um problema de matemática no quadro. Vamos fazer o gatinho ir até ao quadro e resolver o problema.

O que vamos aprender?

- Faz a personagem desaparecer.
- Faz a personagem aparecer.
- Usa a pausa.

5-Matemática

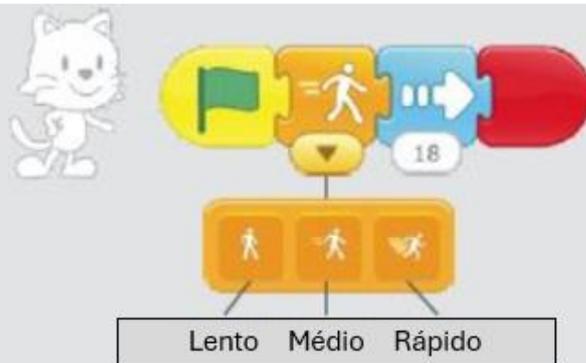


O gatinho vai ao parque com os amigos depois da escola. Programa as três personagens para fazerem uma corrida.

O que vamos aprender?

- Controlar a personagem com o bloco de velocidade.

6-A corrida



Arrasta o programa do gatinho para as outras personagens de modo a que todos tenham a mesma programação. Altera o bloco de velocidade para cada personagem de modo a que cada uma chegue numa altura diferente à meta.



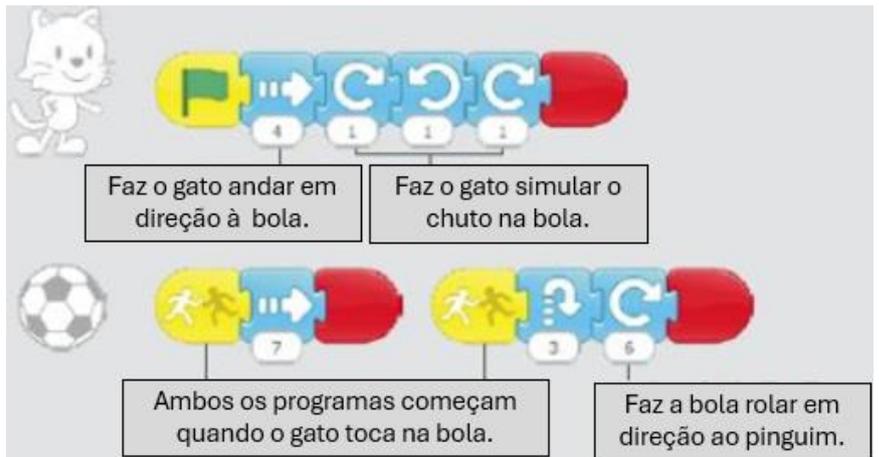
Vamos programar o gatinho para ele passar a bola para o pinguim.

Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo programar o gato e a bola.

O que vamos aprender?

- Vamos preparar o início para começar com um toque entre atores.
- Vamos fazer com o nosso personagem rode.

7-Passa a bola



Vamos jogar à apanhada no parque.

Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo uma interação entre eles.

O que vamos aprender?

- Usar o código da pausa.
- Faz o programa começar quando um ator toca no outro.
- Corre o código continuamente.

8-Jogo da apanhada



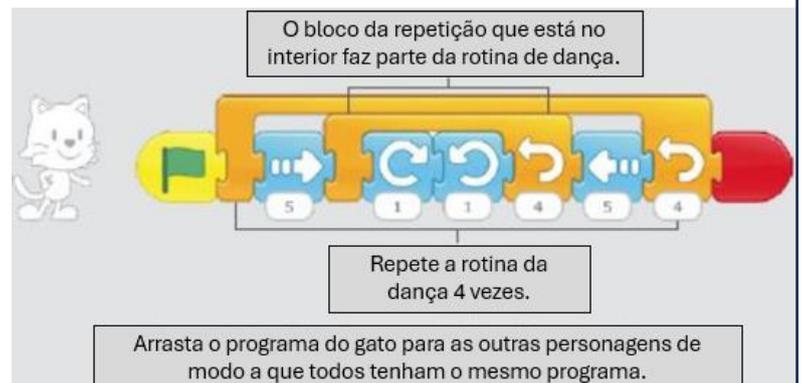
O gatinho e os amigos estão a ensaiar para um espetáculo, vamos programar para eles dançarem em conjunto!

Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo uma interação entre eles.

O que vamos aprender?

- Usar o bloco de repetição dentro de um bloco de repetição num loop.

9-Dança com os amigos





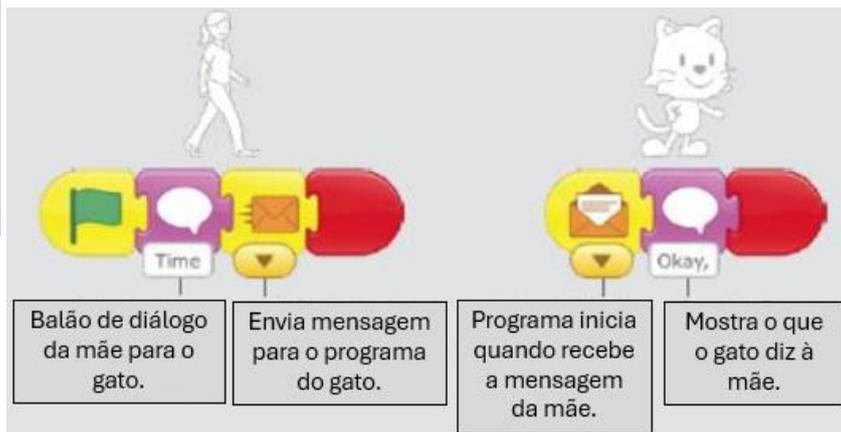
10-Vamos arrumar

O dia está a terminar, vamos ajudar o gatinho a se preparar para ir para a cama.

Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo programar um diálogo entre eles.

O que vamos aprender?

- Usar balões de diálogo.
- Usar o envio de mensagem para início de código.
- Inicia um programa quando recebe uma mensagem.



11-Vamos dormir

Vamos cantar uma música para adormecer. Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo gravar uma canção.

O que vamos aprender?

- Gravar e ouvir um som personalizado.
- Correr o código de forma contínua (repete para sempre).

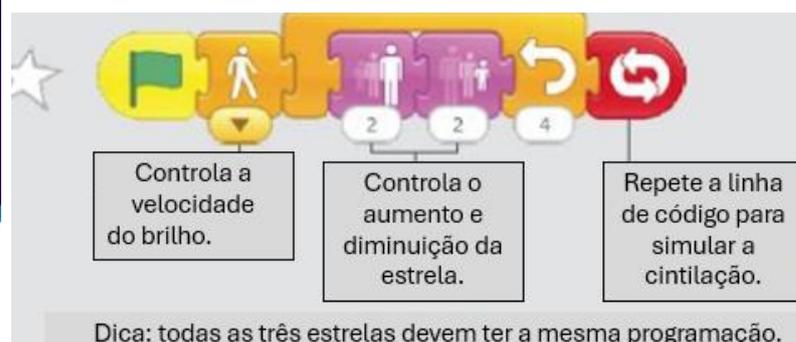


12- Estrelas Brilhantes

O gatinho sonha com as estrelas a brilhar. Vamos replicar o cenário e os atores tendo como objetivo programar as três estrelas para cintilar.

O que vamos aprender?

- Vamos aumentar e diminuir personagens.
- Vamos executar o programa de forma contínua.



Dica: todas as três estrelas devem ter a mesma programação.