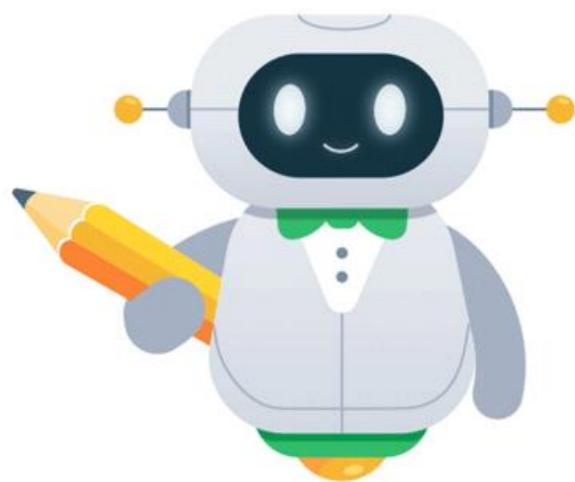
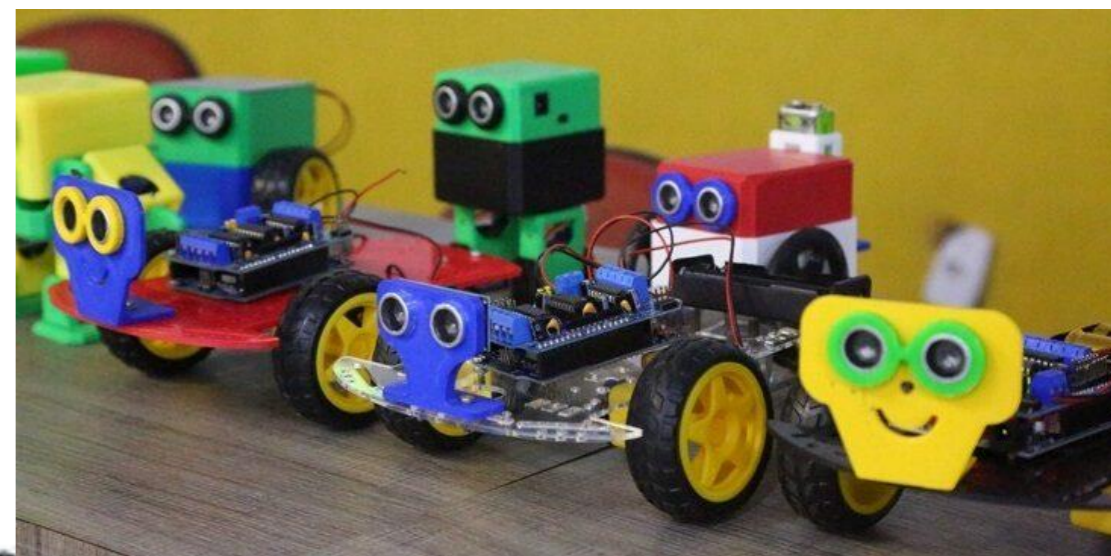




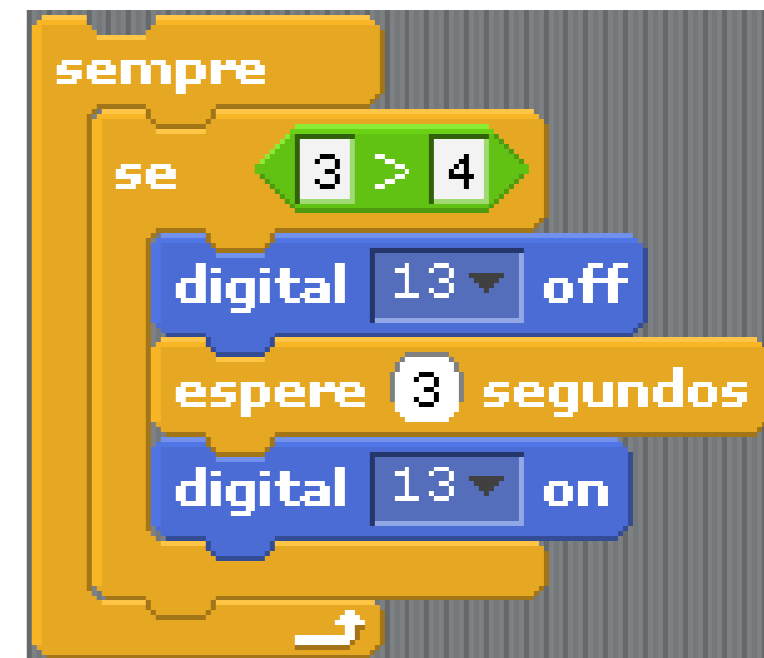
PREFEITURA MUNICIPAL DE TIMON - MA  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - SEMED  
DEPARTAMENTO DE ENSINO – SEMED 2023



## POLOS DE ROBÓTICA E TECNOLOGIA DE TIMON



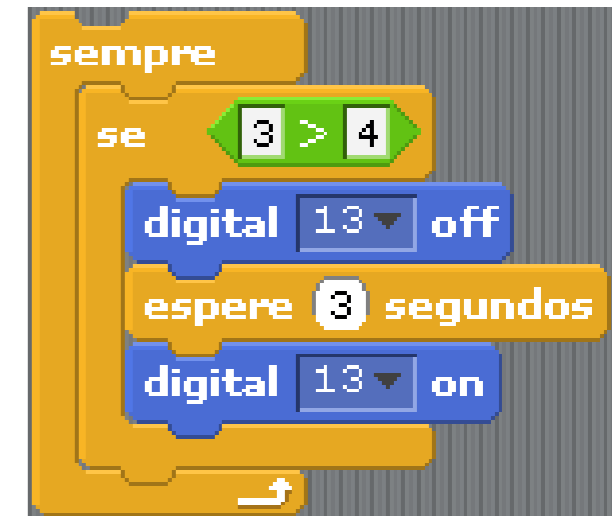
SCRATCH



<https://roboticatimon.com>

<https://roboticatimon.com>

## CURSOS DE ROBÓTICA E TECNOLOGIA



# Arduíno

<https://roboticatimon.com>

# Introdução à Programação em blocos com Scratch - aula 04

## Exercício

Desenvolva um programa que faça o personagem mover 10 passos, esperar um segundo e trocar de traje, quando o personagem tocar na borda ele vira e continua andando. Utilizar uma estrutura de repetição para que o personagem não pare de andar.

# Scratch

 Atividade para casa

**EXERCICIO – Código**

**FAÇA A MONTAGEM DOS**

**BLOCOS**

**SCRATCH**

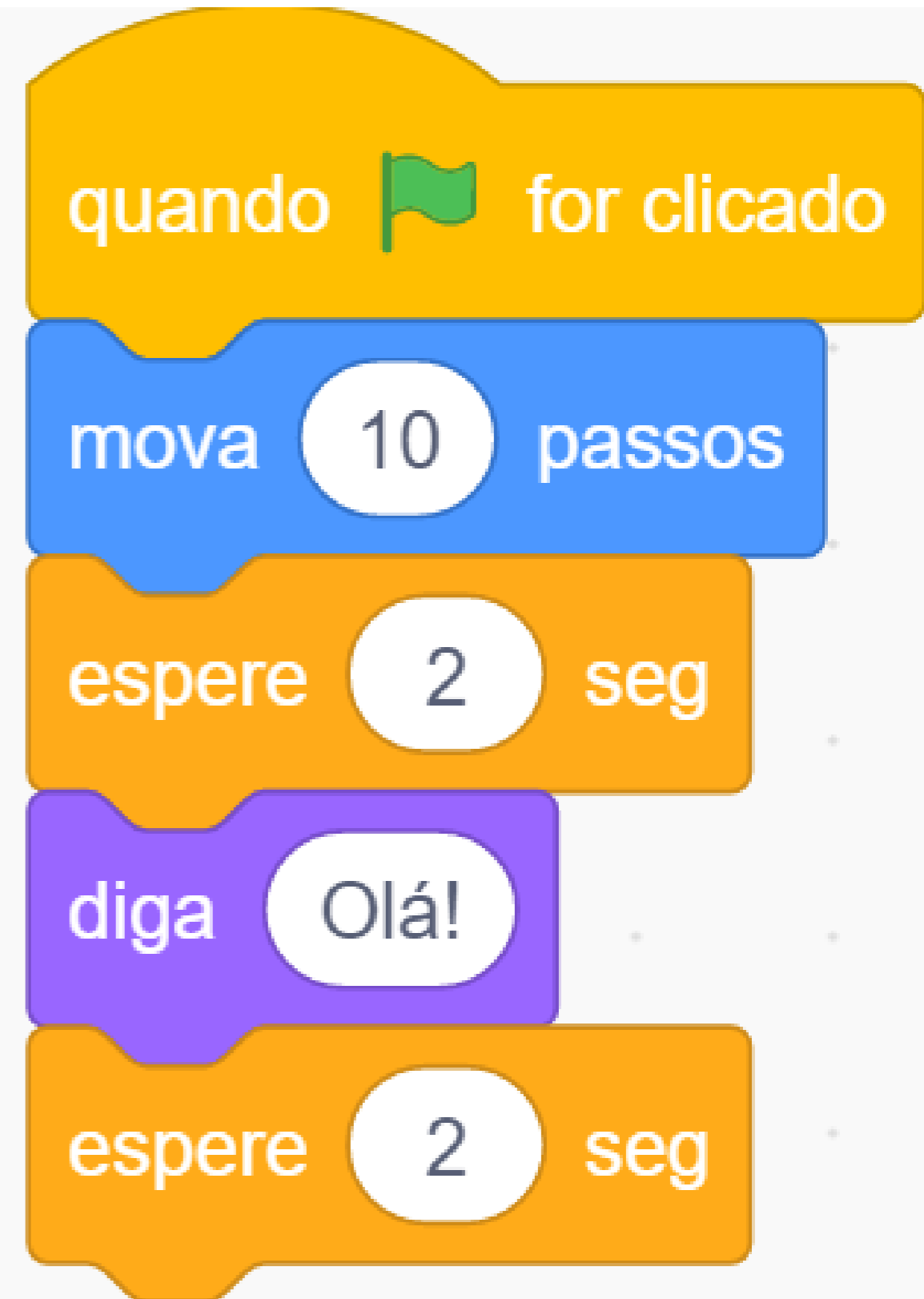
**- Relate o que aconteceu**



# Scratch

 Atividade para casa

**EXERCICIO – Código**  
**FAÇA A MONTAGEM DOS**  
**BLOCOS**  
**SCRATCH**  
**- Relate o que aconteceu**



# Scratch

 Atividade para casa

**EXERCICIO – Código**

**FAÇA A MONTAGEM DOS**

**BLOCOS**

**SCRATCH**

**- Relate o que aconteceu**



# Scratch

 Atividade para casa

**EXERCICIO – Código**  
**FAÇA A MONTAGEM DOS**  
**BLOCOS**  
**SCRATCH**  
**- Relate o que aconteceu**



# Scratch

## Atividade para casa

No programa do Scratch. Faça o gatinho fazer a sequencia de atividades

- 1) Andar 15 passos, depois esperar 3 segundos
- 2) Pular 3 vezes, depois esperar 4 segundos
- 3) Fazer um giro de 90°, e voltar 10 passos



# Scratch

## Atividade

### Atividades

mova 10 passos

vire  15 graus

deslize em 1 segundos para x: 60 y: 60

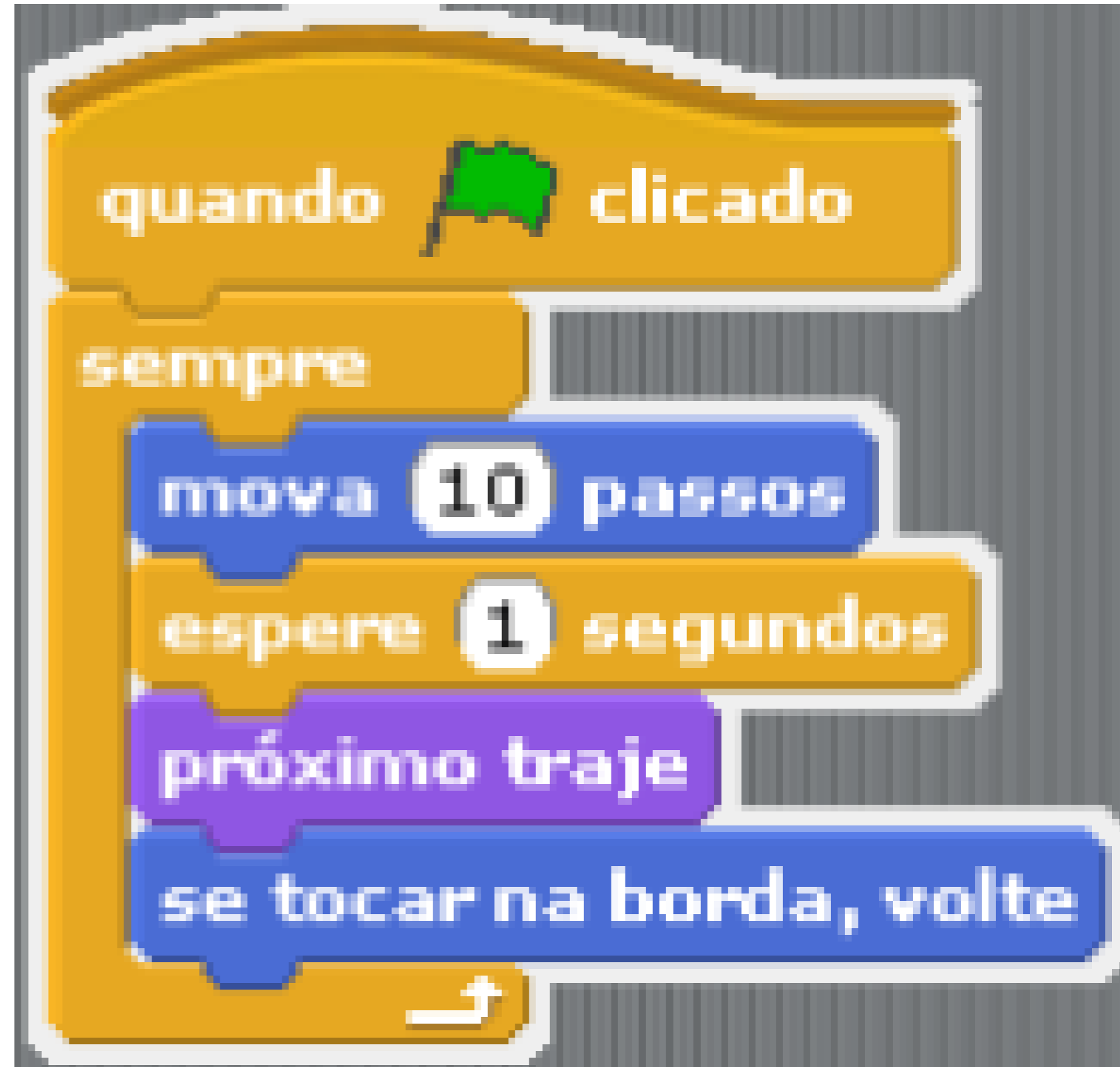
aponte para a direção 90 

vá para x: 0 y: 0

# Scratch

 Atividade

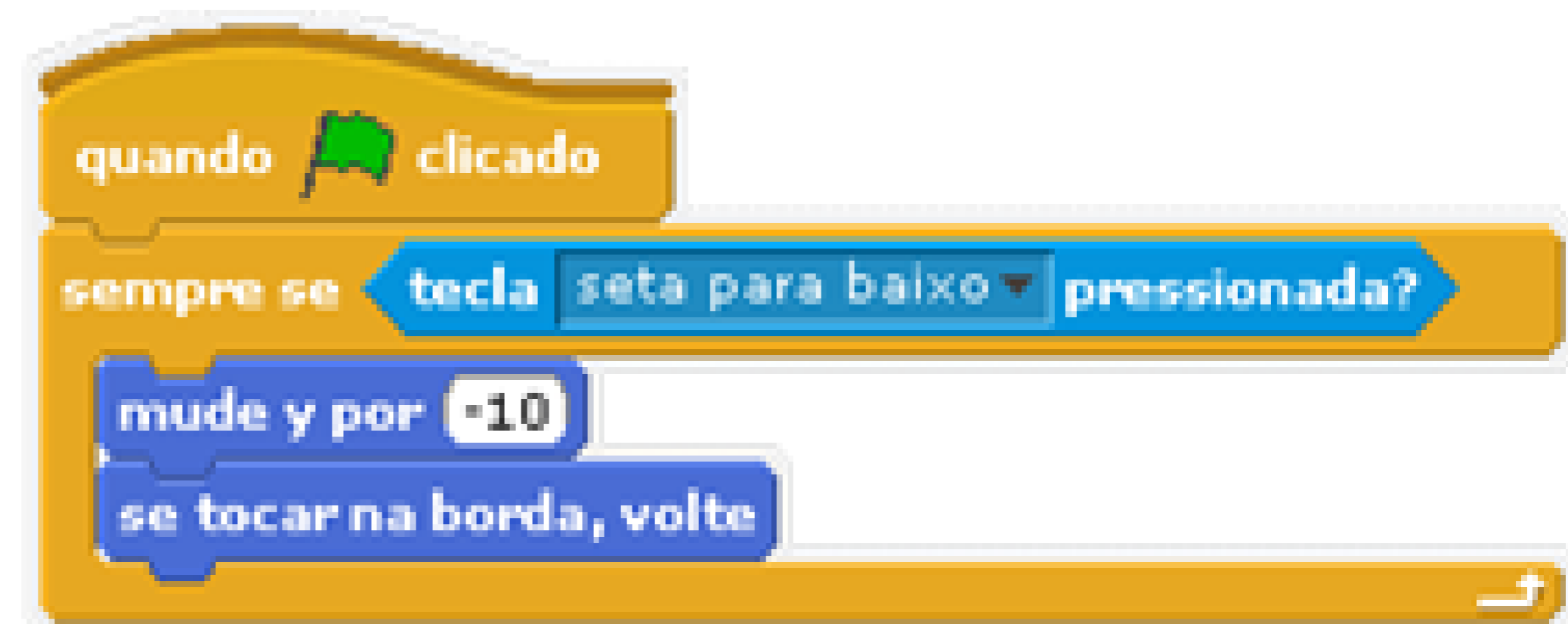
Atividades



# Scratch

## Atividade

## Atividades



# Scratch

 Atividade

Atividades

quando  clicado

desapareça

espere  segundos

mude o tamanho para  %

vá para x:  y:

apareça

# Scratch

 **Atividade**

Atividades