

## DESAFIOS OLIMPÍADAS SCRATCH - 2016

### DESAFIO 1 - Vamos combater a dengue? - TOTAL 15 pontos

Assista ao vídeo sobre a dengue que está na pasta da equipe:

<https://www.youtube.com/watch?v=cHGfvcdHS4Y>

Baseado no vídeo pense em 1 ação que você faria para ajudar no combate a dengue  
Crie uma animação que mostre essa ação - criar uma simulação (não vale apenas conversa)  
Insira o cenário (mínimo 2 cenários) - **2 pontos**  
Insira os personagens (mínimo 2) - **2 pontos**  
Animação da ação - **11 pontos**

**\*Salvar como desafio1 na pasta da equipe**

### DESAFIO 2 - Evitando o desperdício de água - TOTAL 18 pontos

A animação deve ter 1 cenário e 2 objetos.

O cenário vai estar na pasta desafio2.

Na animação, o personagem (a sua escolha) vê uma torneira de água aberta e movimenta-se para fechá-la.

O personagem deve desviar dos canteiros, movimentando-se pelas setas cima-baixo-esquerda-direita.

Se encostar nos canteiros, o personagem deve voltar para a posição inicial.

Quando o personagem encostar na torneira, a mesma deve aparecer fechada com a frase: "A água é um bem precioso, evite desperdiçá-la"

A frase deve ficar na tela por 5 segundos.

O objeto torneira deve estar animado quando aparecer aberta, pelo menos com 2 fantasias/trajes.

Insira o Cenário - **1 ponto**

Insira 2 objetos - o personagem e a torneira - **2 pontos**

O personagem deve estar no canto esquerdo inferior da tela - **1 ponto**

A torneira deve estar no canto superior direito da tela e ter, no mínimo, 3 trajes - **2 pontos**

Se o personagem tocar nos canteiros ele deve voltar para a posição inicial - **4 pontos**

O personagem se movimenta pelas teclas - setas cima-baixo-esquerda-direita - **4 pontos**

Quando o personagem chegar na torneira, deve aparecer a frase "A água é um bem precioso, evite desperdiçá-la" - **2 pontos**

E mostrar a torneira fechada - **1 ponto**

A frase fica na tela 5 segundos - **1 ponto**

**\*Salvar como desafio2 na pasta da equipe**

## **DESAFIO 3 - Fazendo compras no supermercado - TOTAL 30 pontos**

Insira 1 cenário e 7 objetos -

O cenário tem que parecer um supermercado e ter uma cesta para colocar os produtos que serão comprados

No supermercado pode ter diversos produtos, mas 7 deverão estar entre os listados abaixo, com o preço:

Pasta de dente - R\$ 2,50

Sabonete - R\$ 1,30

Shampoo - R\$ 7,25

Papel higiênico - R\$ 5,90

Maçãs - R\$ 2,30 cada uma (a unidade)

Abacaxi - R\$ 5,90 (a unidade)

Leite - R\$ 2,99

Pão de sanduíche - R\$ 5,50

1 kg de Arroz - R\$ 3,70

Suco de laranja - R\$ 5,70

Quando se clica no produto escolhido, esse produto deve ir para a cesta.

Devem ser escolhidos 5 produtos.

Quando 5 produtos quaisquer estiverem na cesta, deve aparecer uma mensagem com o valor total gasto com a compra dos produtos da cesta.

Inserir o cenário - **1 ponto**

Inserir 7 objetos (mínimo) - **7 pontos**

Quando clicar no objeto desejado o mesmo move-se até a cesta - **5 pontos**

Inserir variável para a soma - **1 ponto**

Inserir a variável para a contagem dos produtos - **1 ponto**

5 objetos na cesta - **5 pontos**

Mensagem com o total gasto - **10 pontos**

**\*Salvar como desafio3 na pasta da equipe**

## **DESAFIO 4 - Vamos nos exercitar? - TOTAL 07 pontos**

A animação deve mostrar um personagem humano fazendo algum tipo de exercício físico

Insira 1 cenário (local onde o personagem estará fazendo exercícios) - **1 ponto**

Insira 1 personagem (masculino ou feminino) - **1 ponto**

O personagem deve ter o mínimo de 3 movimentos diferentes, que mostre que ele está se exercitando - **5 pontos**

**\*Salvar como desafio4 na pasta da equipe**

## DESAFIO 5 - Reciclando o lixo eletrônico - TOTAL 30 pontos

Quando um equipamento não funciona mais, deve-se ter cuidado com o descarte. Pois os equipamentos têm substâncias químicas que prejudicam o meio ambiente e podem causar doenças. O plástico, o metal e o vidro contidos nos equipamentos levam muito tempo para se decompor no solo.

Por isso, na escola de Josefina, alunos, professores e comunidade fizeram uma campanha para recolher o lixo eletrônico e fazer o descarte certo. Também distribuíram folhetos pedindo para que as pessoas em suas casas separem o lixo eletrônico, dos resíduos orgânicos e recicláveis.

### Foram nas escolas e casas e recolheram:

|                                  |                        |
|----------------------------------|------------------------|
| - Monitores de Computadores      | - Televisores          |
| - Telefones Celulares e baterias | - Câmeras Fotográficas |
| - Computadores                   | - Impressoras          |

Alguns equipamentos, que estavam em condição de uso, foram doados e os demais foram encaminhados para empresas de telefonia, para reaproveitamento das peças e baterias e outras empresas de reciclagem.

### Faça um jogo sobre o tema acima:

Na **fase 1** deve ter um quiz com 5 perguntas sobre o lixo eletrônico e/ou o seu descarte correto.

A cada resposta certa deve ser contado 1 ponto na variável “pontos”. Se a resposta estiver errada, não conta pontos.

No final do quiz deve aparecer uma mensagem informando quantas respostas se acertou e ir para a próxima fase.

Na **fase 2** deve aparecer um cenário com 7 objetos; dos 7 objetos, 4 serão lixo eletrônico.

No cenário, deve aparecer a frase “encontre os lixos eletrônicos”.

Quando clicar no objeto que é o lixo eletrônico, ele deve desaparecer e somar 1 na variável “pontos2”.

Quando achar os 4 objetos, desaparecem todos os objetos da tela e aparece a frase “parabéns! faça sempre o descarte correto do eletrônico que não for mais usado, assim você ajuda o meio ambiente”.

Inserir o cenário para a fase1 - **1 ponto**

Inserir 5 perguntas com as respostas - **4 pontos**

Inserir a variável pontos - **1 ponto**

Na fase 1 quando a resposta está certa soma 1 ponto na variável pontos - **8 pontos**

No final do quiz aparecer a frase - “você fez \_\_\_ pontos” e mostrar quantos pontos fez e ir para a fase 2 - **2 pontos**

Na fase 2 - inserir o cenário da fase 2 com a frase - “encontre os lixos eletrônicos” - **1 ponto**

Inserir 7 objetos, sendo 4 objetos imagens que sejam lixo eletrônico - **3 pontos**

Inserir a variável pontos2- **1 ponto**

Quando clicar no lixo eletrônico soma 1 na variável pontos2 e o objeto desaparece - **6 pontos**

Quando achar os 4 objetos, desaparecer todos os objetos da tela - **2 pontos**

Aparecer a frase: Parabéns! Você sabe o que é lixo eletrônico, faça sempre o descarte correto, assim você ajuda o meio ambiente. - **1 ponto**

**\*Salvar como desafio5 na pasta da equipe**