

DESAFIOS:

Desafio 1

O que tem de bom no meu bairro - 15 pontos

Mostre, por meio de uma conversa entre 2 personagens, lugares ou atividades boas que acontecem no seu bairro.

- Insira o cenário (mínimo 3 cenários) - 3 pontos
- insira 2 personagens - 2 pontos
- Os personagens devem estar conversando sobre o bairro em que moram (mínimo 2 conversas) - 5 pontos
- Tempo adequado para ler a conversa dos personagens - 5 pontos
- As imagens do bairro podem ser capturadas da internet ou desenhadas

Desafio 2

Prestando atenção na sinaleira - 20 pontos

Como sabemos da imprudência de muitos motoristas, faça uma animação em que o motorista respeite a troca de cores da sinaleira

- Insira 1 cenário - 1 ponto
- Insira 2 objetos - o carro e a sinaleira - 3 pontos
- O carro deve iniciar no início da tela - 2 pontos
- A sinaleira deve estar no meio da tela - 2 pontos
- O carro se movimenta em direção a sinaleira - 1 ponto
- Quando a sinaleira fica na cor vermelha, o carro para - 2 pontos
- Quando a sinaleira fica na cor verde, o carro segue até a borda - 2 pontos
- Quando chegar no final da tela, o carro retorna à posição inicial - 2 pontos
- A troca das cores da sinaleira deve ocorrer quando for clicado nas teclas 'P' (PARE), e 'S' (SIGA) - 5 pontos

Desafio 3

Desenvolvimento de uma planta - 10 pontos

Crie uma animação que mostre o desenvolvimento de uma planta

Deve ter um cenário e um objeto (planta), com as fases de desenvolvimento da planta. A animação deve mostrar o desenvolvimento da planta desde a semente

- Inserção de cenário - 1 ponto
- Inserção do objeto planta - 1 ponto
- Trajes da planta que mostrem o desenvolvimento (mínimo de 3 trajes) - 3 pontos
- Programação que mostre o desenvolvimento da planta - 5 pontos

Desafio 4

Desafio matemático - 30 pontos

- Desenhar uma pista de corrida com 2 curvas - borda de uma cor, interior de outra cor - **4 pontos**
- Inserir 4 objetos
 - objeto 1 - personagem menino ou menina - **1 ponto**
 - objeto 2 - sinal de mais (+) - **1 ponto**
 - objeto 3 - sinal de multiplicação (x) - **1 ponto**
 - objeto 4 - um objeto que represente vitória - **1 ponto**
- O objeto 2 fica no início da pista - **1 ponto**
- O objeto 3 fica no meio da pista - **1 ponto**
- O objeto 4 fica no final da pista - **1 ponto**
- O objeto 1 se movimenta pelas teclas (setas cima-baixo-direita-esquerda) - **5 pontos**
- Quando o objeto1 chegar no objeto2, o jogador precisa resolver o cálculo $25 + 38$; se acertar, segue adiante, senão, continua ali - **3 pontos**
- Quando o objeto1 chegar no objeto3, o jogador precisa responder o cálculo $9 * 7$; se acertar, segue adiante, senão, continua parado - **3 pontos**
- Quando o objeto 1 chegar no objeto4, deve aparecer a mensagem: "Você superou os obstáculos, parabéns!", e depois de 5 segundos o objeto deve retornar ao o início da pista - **5 pontos**
- Sempre que o objeto1 tocar na borda da pista, ele volta para o início - **3 pontos**

Desafio 5

Alimentos saudáveis - 25 pontos

- Insira 5 objetos (3 objetos serão de alimentos saudáveis e 2 de alimentos não saudáveis,) - **3 pontos**
- Insira o scratch - **1 ponto**
- Crie uma variável - **1 ponto**
- O scratch deve se movimentar com o mouse ou pelas teclas - **4 pontos**
- Quando o scratch encostar nos objetos, deve aparecer uma mensagem dizendo se o alimento é saudável ou não saudável (**6 pontos**) e somar 1 ponto na variável (**2 pontos**)
- Quando a variável chegar a 4 pontos, todos os objetos desaparecem - **4 pontos**, o cenário muda e aparece uma mensagem dizendo: "Somos a equipe (colocar o nome da equipe) e você aprendeu um pouco sobre alimentação saudável!" - **4 pontos**