

GRIANDO  
GAMES

The image features two rows of stylized text within a blue rounded rectangular border. The top row, 'GRIANDO', has a white 'G' with a Pac-Man mouth, followed by 'RI' in yellow, 'AN' in yellow, 'DO' in blue, and a blue circle. The bottom row, 'GAMES', has a white 'G', a green triangle, and 'AMES' in red. In the background, Luigi and Mario are depicted in grey, appearing to be running or jumping behind the letters.

# Conhecendo os comandos som

# Som

Relembrando a aula anterior...

Na aula anterior vimos os  
comandos de aparência.

aprendemos como mudar o palco,  
o ator, aumentar o tamanho e  
outras coisas.



Eventos

Movimento

Aparência

Som

Eventos

Controle

Sensores

Operadores

Variáveis

Meus Blocos

quando  for clicado

quando a tecla **espaço** for pressionada

quando este ator for clicado

quando o cenário mudar para **cenário1**

quando **ruido** > 10

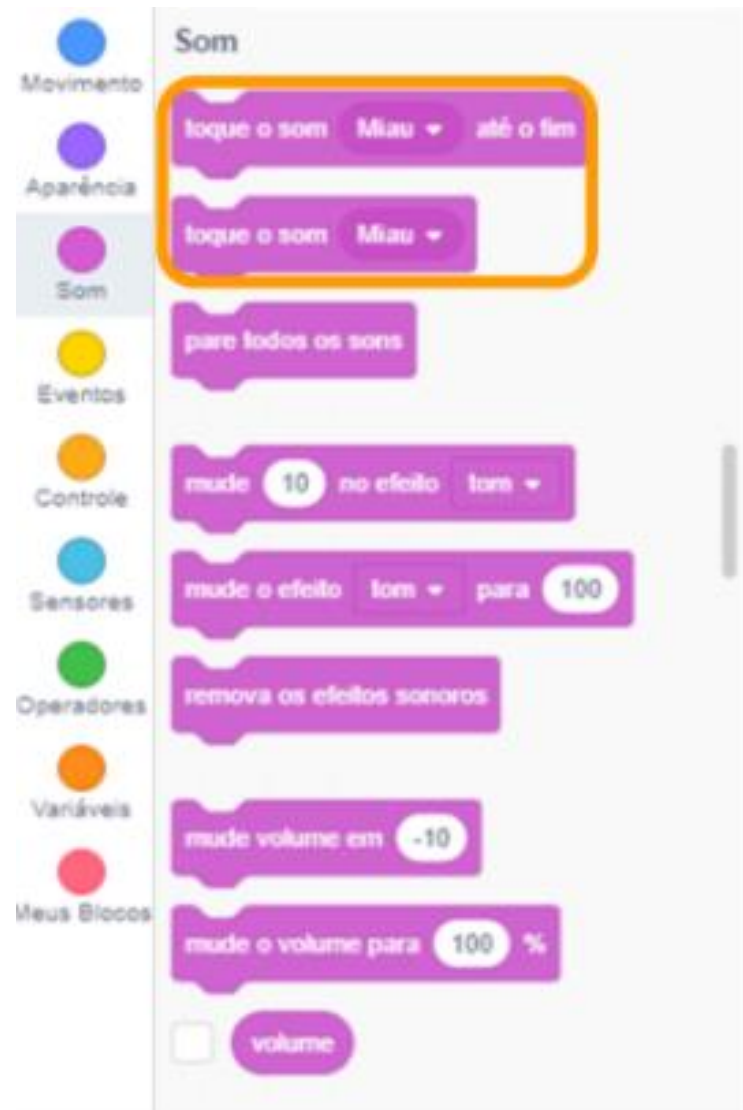
quando eu receber **mensagem 1**

transmite **mensagem 1**

transmite **mensagem 1** e espere

Antes de iniciarmos qualquer projeto temos sempre que adicionar o comando "QUANDO A BANDEIRINHA VERDE FOR CLICADO", pois é ele que dá a ação para os comandos que vocês iram encaixar logo abaixo!



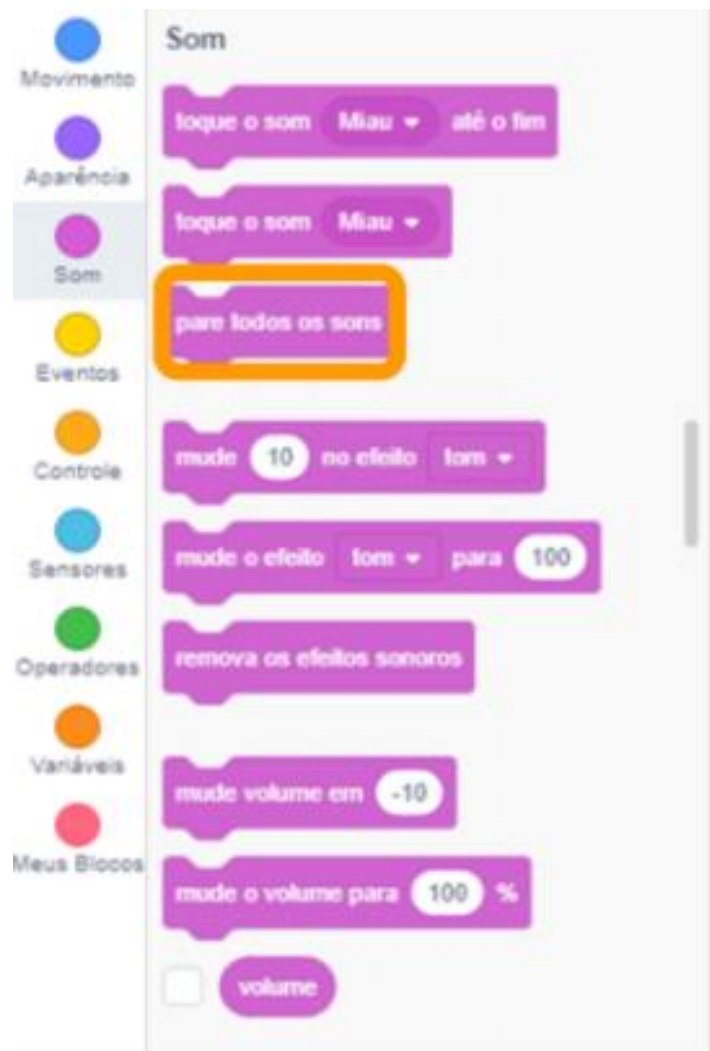


# Som

Nesta aula vamos ver a categoria Som, vamos poder fazer sons com os comandos, sons agudos, graves, altos e baixos.

Vamos fazer o gato miar! pegue o "TOQUE O SOM MIAU ATÉ O FIM" ou "TOQUE O SOM MIAU".





# Som

O comando "PARE TODOS OS SONS" interrompe qualquer som que esteja tocando

vamos tentar??



Som

Movimento

Aparência

Som

Eventos

Controle

Sensores

Operadores

Variáveis

Meus Blocos

toque o som Miau até o fim

toque o som Miau

pare todos os sons

mude 10 no efeito tom

mude o efeito tom para 100

remova os efeitos sonoros

mude volume em -10

mude o volume para 100 %

volume

# Som

Agora vamos mudar o tom do miado do gato!!

Encaixe o "MUDE 10 NO EFEITO TOM" esse comando vai mudar um pouco o miado do gato e quanto maior o número mais diferente o gato vai miar.





**Som**

Movimento

Aparência

Som

Eventos

Controle

Sensores

Operadores

Variáveis

Meus Blocos

toque o som **Miau** até o fim

toque o som **Miau**

pare todos os sons

mude **10** no efeito **tom**

mude o efeito **tom** para **100**

remova os efeitos sonoros

mude volume em **-10**

mude o volume para **100** %

volume

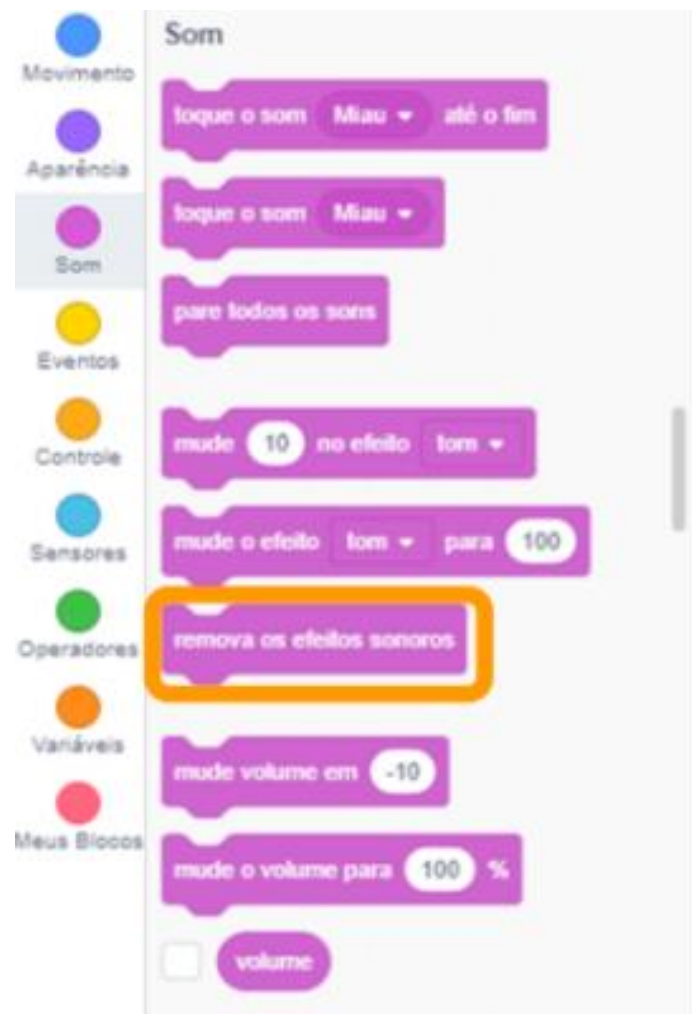
# Som

Agora vamos tentar mudar  
mais ainda o miado

encaixe o comando "MUDE O  
EFEITO TOM PARA 100" e  
vamos ver como fica agora!!







# Som

O comando "REMOVA OS EFEITOS SONOROS" remove os sons que estiverem programados para tocar.



Som

Movimento

Aparência

Som

Eventos

Controle

Sensores

Operadores

Variáveis

Meus Blocos

toque o som **Miau** até o fim

toque o som **Miau**

pare todos os sons

mude **10** no efeito **tom**

mude o efeito **tom** para **100**

remova os efeitos sonoros

mude volume em **-10**

mude o volume para **100** %

volume

# Som

Agora vamos fazer o gatinho miar mais alto

é só encaixar o comando "MUDE VOLUME EM -10" e o som do miado vai mudar.



**Som**

- Movimento
- Aparência
- Som
- Eventos
- Controle
- Sensores
- Operadores
- Variáveis
- Meus Blocos

loque o som **Miau** até o fim

loque o som **Miau**

pare todos os sons

mude **10** no efeito **tom**

mude o efeito **tom** para **100**

remova os efeitos sonoros

mude volume em **-10**

mude o volume para **100 %**

volume

# Som

Agora vamos mudar mais ainda o volume com esse comando "MUDE O VOLUME PARA 100%"



**Som**

- Movimento
- Aparência
- Som**
- Eventos
- Controle
- Sensores
- Operadores
- Variáveis
- Meus Blocos

toque o som **Miau** até o fim

toque o som **Miau**

pare todos os sons

mude **10** no efeito **tom**

mude o efeito **tom** para **100**

remova os efeitos sonoros

mude volume em **-10**

mude o volume para **100** %

**volume**

# Som

Esse comando serve para mudar o volume, mas não vamos usá-lo agora.



# Desafio 1

Faça o ator se mover 10 passos e miar sempre que clicar no botão "espaço"



# Solução



Olha a solução!





GRANDO

GGAMES