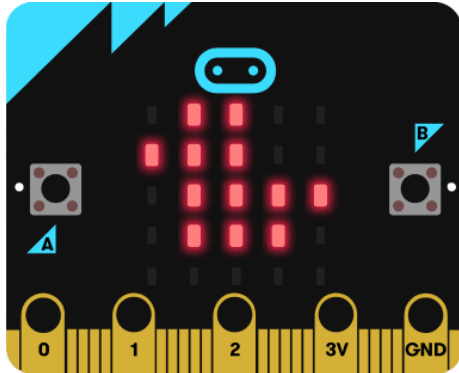




**PROGRAMAÍ**

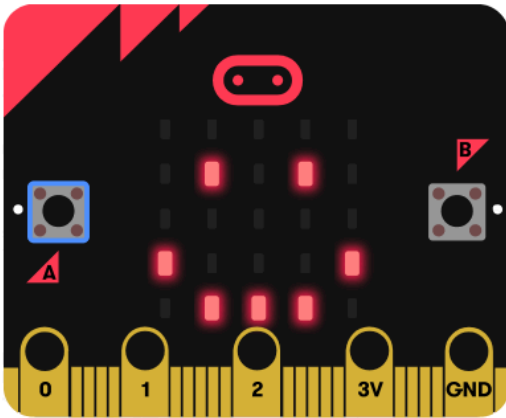
Conhecendo os outros  
comandos

# Animais animados



Depois que você estiver dominado a atividade, por que não experimentar os comandos apresentados para criar loops intermitentes mais complexas ou experimentar outras formas e padrões?

# Emoções piscantes

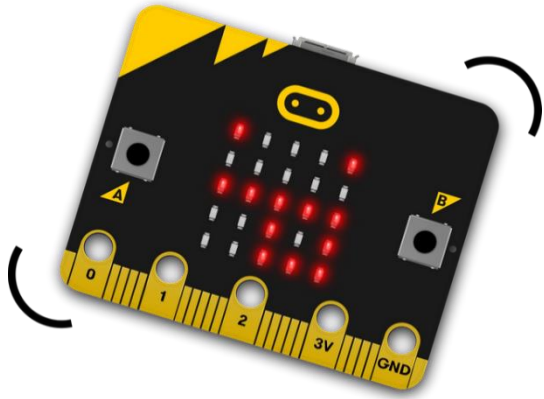


```
no botão A pressionado
repetir 4 vezes
executar
  mostrar ícone [ícone de matriz]
  pausa (ms) 200
  limpar tela
  pausa (ms) 200
```

```
no botão B pressionado
repetir 4 vezes
executar
  mostrar ícone [ícone de matriz]
  pausa (ms) 200
  limpar tela
  pausa (ms) 200
```

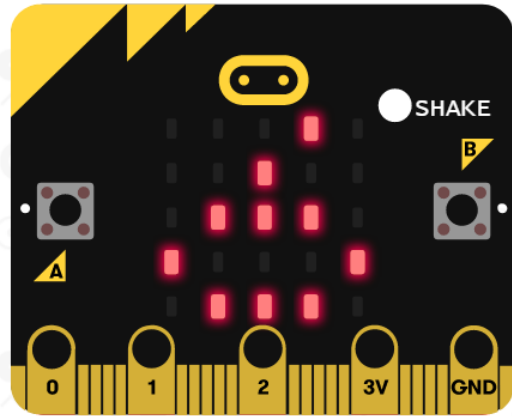
Depois que você estiver dominado a atividade, por que não experimentar os comandos apresentados para criar outras imagens intermitentes mais complexas ou experimentar outras formas e padrões?

# Seja bobo



Depois que você estiver dominado a atividade, por que não experimentar os comandos apresentados para criar imagens ou mensagens mais complexas ou experimentar outras formas e padrões?

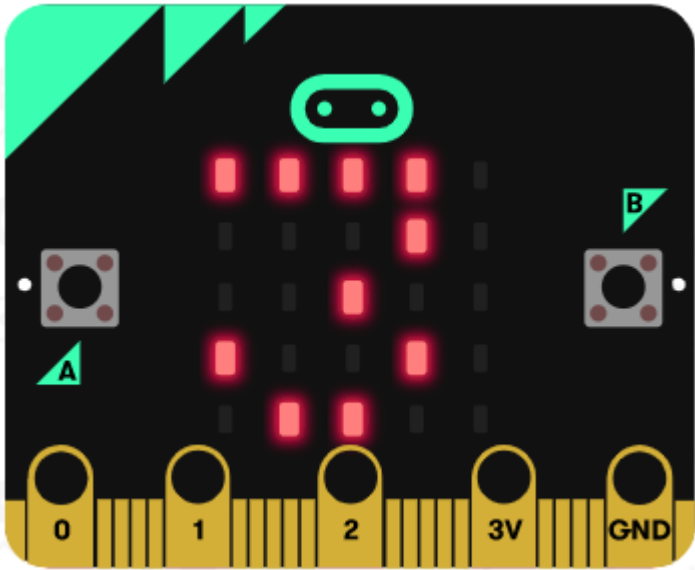
# Dado gráfico



```
em agitar
  limpar tela
  definir numero para escolher aleatório 1 até 6
  se numero = 1 então
    mostrar string "1"
  senão se numero = 2 então
    mostrar string "2"
  senão se numero = 3 então
    mostrar string "3"
  senão se numero = 4 então
    mostrar string "4"
  senão se numero = 5 então
    mostrar string "5"
  senão
    mostrar string "6"
```

Depois que você estiver dominado a atividade, por que não experimentar os comandos apresentados para criar imagens ou mensagens mais complexas ou experimentar outras formas e padrões?

# Cronômetro de contagem regressiva



```
no iniciar
  definir contagem para 3
  definir contagemregressiva para falso

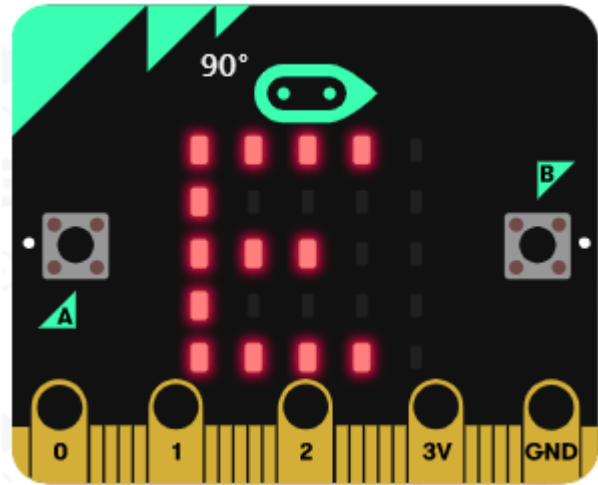
no botão A pressionado
  alterar contagem por 1

no botão B pressionado
  definir contagemregressiva para verdadeiro

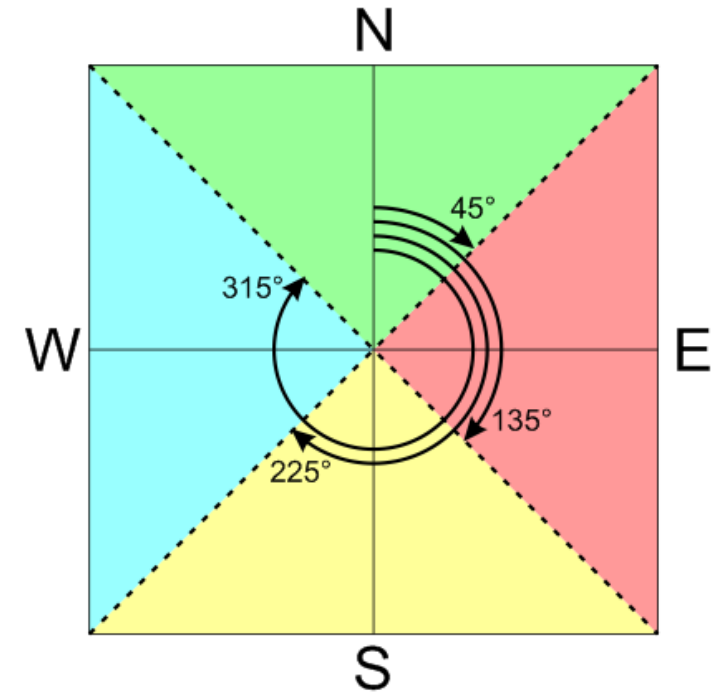
sempre
  mostrar número contagem
  se contagemregressiva = verdadeiro então
    pausa (ms) 1000
    alterar contagem por -1
    se contagem ≤ 0 então
      definir contagemregressiva para falso
```

Depois que você estiver dominado os fundamentos da criação de um cronômetro de contagem regressiva, experimente novos comandos para descobrir o que mais eles podem fazer.

# Bússola



```
sempre
  definir graus para direção da bússola (°)
  se graus < 45 então
    mostrar string "N"
  senão se graus < 135 então
    mostrar string "E"
  senão se graus < 225 então
    mostrar string "S"
  senão se graus < 315 então
    mostrar string "W"
  senão
    mostrar string "N"
```



Quando você estiver este projeto, programe o dispositivo para exibir imagens diferentes na matriz de LED quando o dispositivo estiver voltado em cada direção.





**PROGRAMAÍ**