



Bloco de comando





O bloco de comando sensores do Scratch é usado como ferramenta de receptor de mensagens.

Os sensores do scratch depende de um estímulo, ele só irá ser executado caso algo aconteça, diferente do controle que executa algo os sensores dependem da ação de outros blocos bem específico.





Exemplo:

Na imagem dos próximo slide, iremos ver na prática como os sensores necessitam e dependem de outro script (código) para poder exercer sua função.





Observe na Imagem 1 abaixo, que quando o script é acionado aparece a mensagem “falso” ou seja ele não é válido, pois não existe um comando que esteja associado a ele que faça fazer sentido e o tornar verdadeiro ou seja torná-lo um código compilado, como mostra na imagem 2 abaixo.

IMAGEM 1



IMAGEM 2





Bloco de comando

Operadores





Os blocos de comandos de operadores são a parte lógica matemática do Scratch esses comandos são de mais fácil compreensão, pois desde sempre estudamos na matemática.





Bloco de comando

Variáveis





As variáveis podem armazenar números e sequência de letras. O scratch suporta variáveis globais ou variáveis específicas para um objeto.

As variáveis são comumente usadas para jogos, mostrando as estatísticas como pontuação, tempo, recorde e inúmeras características.





Referência

BISNETA, MARIA LUIZA SOARES DA SILVA. APRENDER LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL COM A FERRAMENTA SCRATCH: SENTIDOS CONSTRUÍDOS POR ESTUDANTES / MARIA LUIZA SOARES DA SILVA BISNETA. - 2019.89 f. : il.

scratch.mit.edu

