



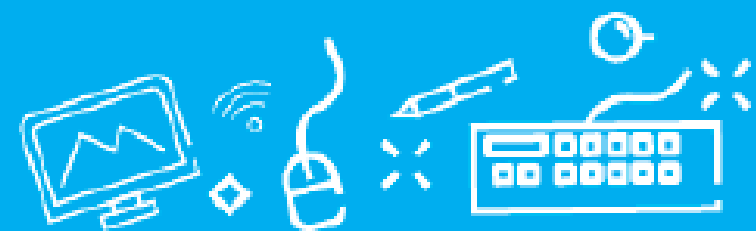
GRIMDO

GAMES

Exemplos de comandos com Variáveis, Sensores e Operadores

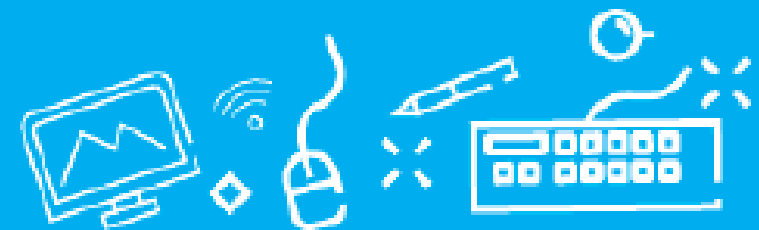


Explorando interface: Sensores e Operadores





SENSORES





Usando o comando
“Tocando na cor ?”

Passo 1: Desenhe um Retângulo no cenário da sua cor favorita.

Passo 2: Selecione o ator e realize os comandos ao lado.

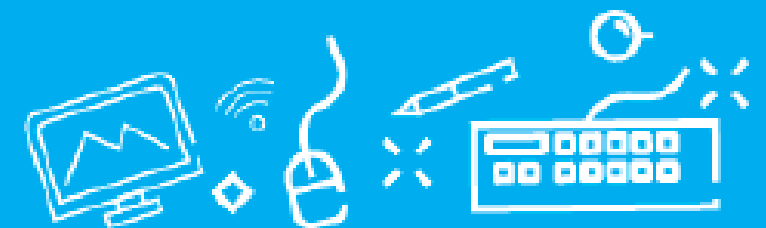




Usando o comando “A cor está tocando na cor?”

Passo 1: Selecione o desenho do Retângulo.
Passo 2: Realize os comandos ao lado.

```
quando clicar em [bandeira verde]
sempre
  mova 10 passos
  se tocar na borda, volte
  se a cor [verde] está tocando na cor [laranja] então
    toque o som [saltar]
  fim sempre
```



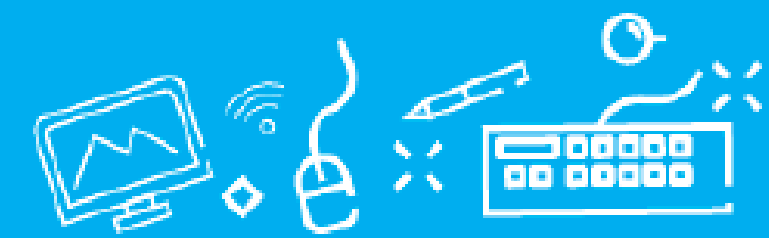


Usando o comando “Distância até”

Passo 1: Selecione seu ator.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.

```
quando clicar em [bandeira verde clicada]
sempre
  se distância até ponteiro do mouse < 50 então
    próxima fantasia
```



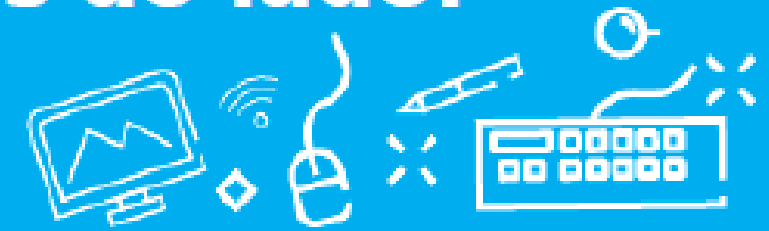


```
quando clicar em [bandeira verde]
pergunte QUAL É O SEU NOME? e espere a resposta
diga PRAZER EM CONHECER VOCÊ por 2 segundos
diga resposta por 2 segundos
```

Usando o comando
“Pergunte e espere a
resposta ” e o
comando “Resposta”

Passo 1: Selecione seu ator.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.

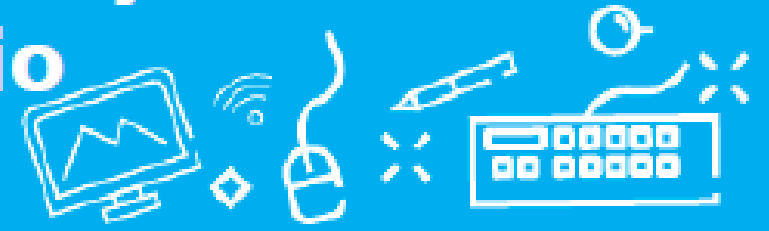




Usando o comando “Tecla pressionada”

Esse comando vai proporcionar que através das teclas do seu computador você controle a movimentação do ator no cenário

```
quando clicar em [bandeira] sempre se tecla seta para a direita pressionada? então mova 10 passos aponte para a direção 90 graus próxima fantasia
```





x: -119
y: -65

```
quando clicar em   
sempre  
se tecla seta para a direita pressionada? então  
mova 10 passos  
aponte para a direção 90 graus  
próxima fantasia
```

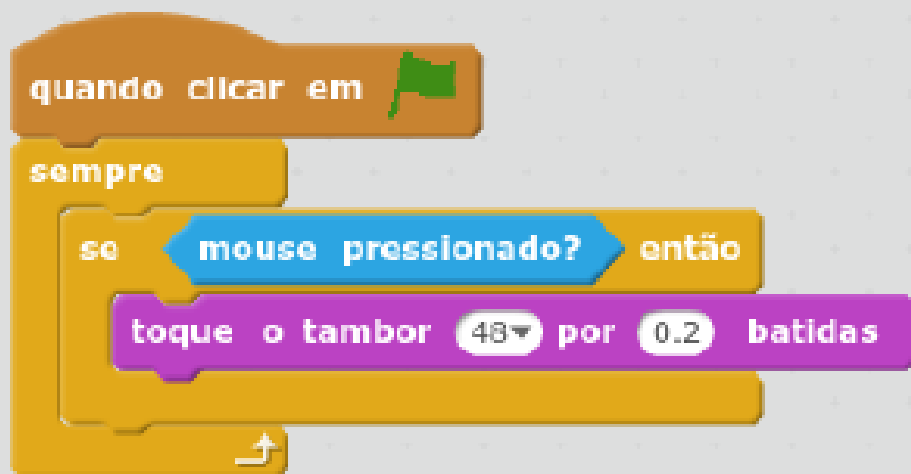
```
quando clicar em   
sempre  
se tecla seta para a esquerda pressionada? então  
mova 10 passos  
aponte para a direção 270 graus  
próxima fantasia
```

```
quando clicar em   
sempre  
se tecla seta para cima pressionada? então  
mova 10 passos  
aponte para a direção 0 graus  
próxima fantasia
```

```
quando clicar em   
sempre  
se tecla seta para baixo pressionada? então  
mova 10 passos  
aponte para a direção 180 graus  
próxima fantasia
```



Usando o comando “Mouse pressionado ? ”




Passo 1: Adicione um novo ator ao cenário, o ator deverá ser um instrumento musical do tipo tambor.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.





Usando os comandos “Posição X do mouse” e “Posição Y do mouse”

```
quando clicar em   
sempre  
  adicione ao efeito  posição x do mouse  
  mude o efeito  para posição y do mouse
```

Passo 1: Adicione o ator esquilo na categoria animais.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.



ruido

Informa a intensidade (entre 1 e 100) dos sons capturados pelo microfone do computador

sempre

mude o tamanho para ruido %

Para visualizar o valor do tamanho, clique na caixa de verificação ao lado do bloco ruido.

ruido

-1



ruido

Atenção: O seu computador tem que ter um microfone funcionando para que este bloco possa funcionar.

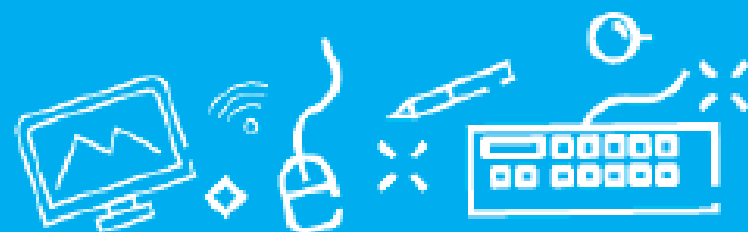




Usando os comandos “Cronômetro” e “Zere o cronômetro”

Passo 1: Selecione o ator esquilo.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.

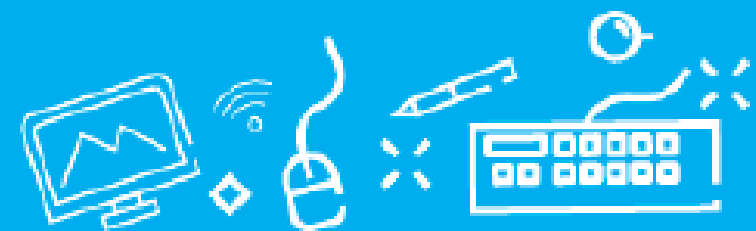




Scripts Fantasias Sons

Movimento	Eventos
Aparência	Controle
Som	Sensores
Caneta	Operadores
Variáveis	Mais Blocos

OPERADORES





Usando os comandos “As quatro operações”

Passo 1: Adicione um ator na categoria pessoas.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.

Passo 3: Faça o mesmo com as outras 3 operações.




quando clicar em



diga por segundos

diga + por segundos

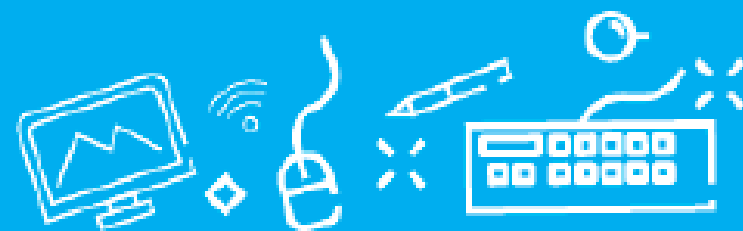

```
quando clicar em   
repita 10 vezes  
  mude x para número aleatório entre -240 e 240  
  mude y para número aleatório entre -180 e 180  
  espere 1 seg
```

```
quando clicar em   
diga número aleatório entre 1 e 10
```

Usando o comando
“Número aleatório
entre .. e ..”

Passo 1: Selecione seu
ator.

Passo 2: Realize os
comandos ao lado.

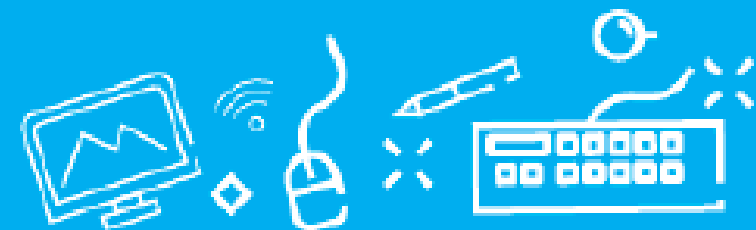




Usando o comando “ e ”



- Passo 1:** Selecione seu ator.
- Passo 2:** Realize os comandos ao lado.

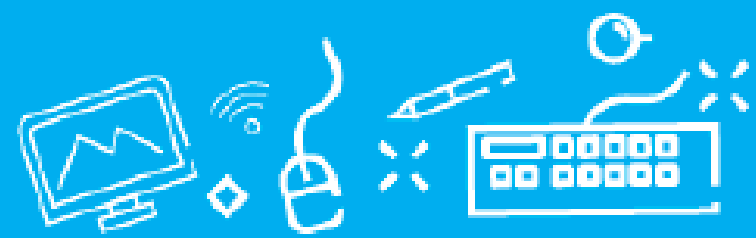


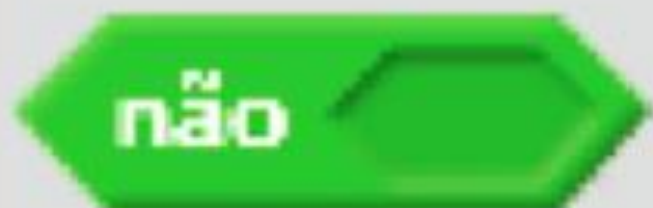


Usando o comando “ou”

- Passo 1: Selecione seu ator.
- Passo 2: Realize os comandos ao lado.

```
quando clicar em [bandeira verde]
sempre
  mova 10 passos
  aponte para ponteiro do mouse
  se tocando em Squirrel ? ou tocando em Spntel ? então
    toque o tambor 48 por 0.5 batidas
```





Tem o valor "true" se a condição for "false";
tem o valor "false" se a condição for "true"



Usando o comando "Não"

Passo 1: Selecione seu ator.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.



junte com

Concatena (combina, junta) cadeias de caracteres

diga junte Eu sou com um gato

Eu sou um gato



Usando o comando "Junte com"

mude coisa para lua

diga junte Boa noite, com coisa

Boa noite, lua



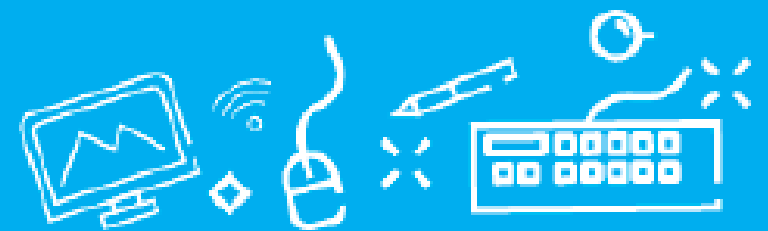


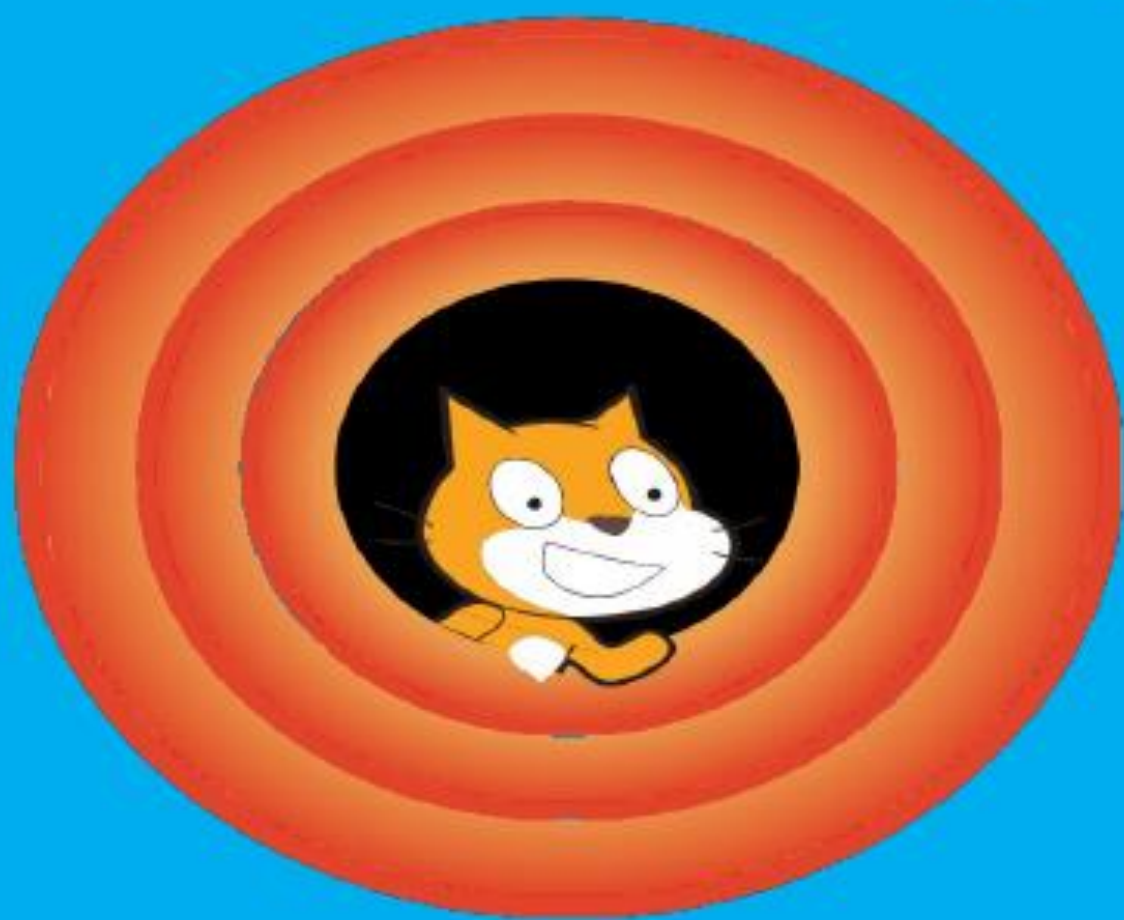
Usando os comandos “letra de” e “tamanho de”

```
quando clicar em [bandeira verde]
mude contador para 1
repita tamanho de Mundo vezes
  diga letra contador de Mundo por 2 segundos
  adicione a contador 1
```

Passo 1: Selecione seu ator.

Passo 2: Realize os comandos ao lado.





**E por hoje é só
pessoal**

**Até A próxima
semana**





GRANDO

GGAMES