

2° ano - Code.org - coursec-2019/stage/16

Aulas passadas:

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 4.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 5.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 6.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 7.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 10.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 11.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 12.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 13.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 15.pdf](#)

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/16

ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 2º ano.pdf](#) para ingressar na plataforma CODE.org e para salvar seu progresso.
- 2) Certifique-se que o nome aparece conforme a figura abaixo.



The screenshot shows the Code.org student dashboard. At the top, there is a navigation bar with the Code.org logo, 'Meu painel de Controle', 'Catálogo do Curso', 'Projetos', and 'Sobre'. On the right side of the navigation bar, there are buttons for 'Criar' and 'Eduardo'. Below the navigation bar, the main heading is 'Meu painel de Controle'. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos' which contains a card for 'Curso 2'. The card indicates that the user is currently in 'Fase 4: Artista: Sequência' and provides instructions to continue or view the course progress. There are two buttons: 'Ver curso' and 'Continuar a lição'. At the bottom of the dashboard, there is a section for 'Projetos' with a 'Ver projetos' link.

Nome do Aluno (a)

Continuar a lição

2° ano - Code.org - coursec-2019/stage/16

Lição 16: Jogo de perseguição com eventos

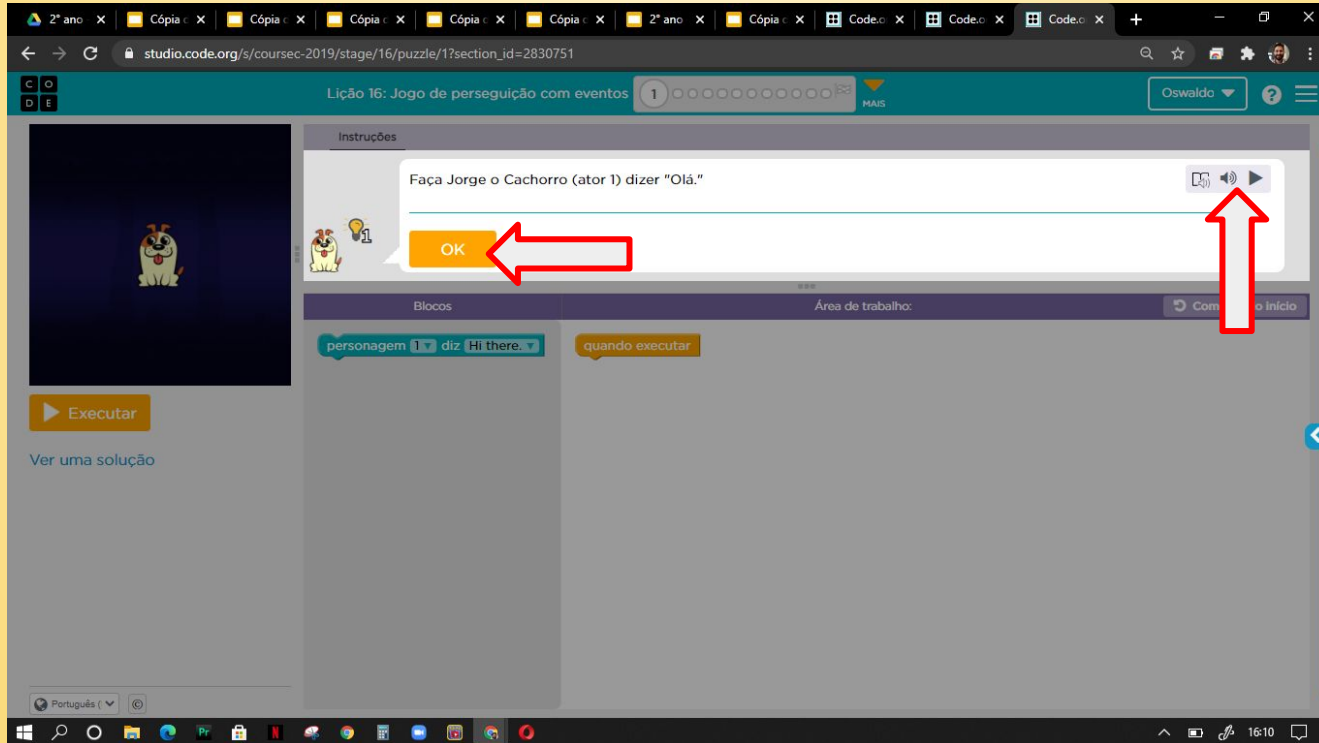
Nesta atividade online, os alunos terão a oportunidade de aprender a usar eventos no Play Lab e aplicar todas as habilidades de codificação que aprenderam para criar um jogo animado. É hora de ser criativo e criar um jogo no Play Lab!

Objetivo: Completar da fase 1 até a fase 12.

<https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/16/puzzle/1>

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/16

<https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/16/puzzle/1>



The screenshot shows the Code.org Studio interface for a lesson puzzle. The browser address bar displays the URL: https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/16/puzzle/1?section_id=2830751. The page title is "Lição 16: Jogo de perseguição com eventos". The main instruction area contains the text: "Faça Jorge o Cachorro (ator 1) dizer 'Olá.'" and a yellow "OK" button. A red arrow points to the "OK" button. To the right of the instruction area, there are icons for a speech bubble, a speaker, and a play button, with another red arrow pointing to the play button. Below the instruction area, the "Blocos" (Blocks) section shows a script with two blocks: "personagem 1 diz Hi there." and "quando executar". The "Área de trabalho" (Workspace) section is empty. The "Executar" (Run) button is visible in the bottom left. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 16:10.

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/16

Solução da fase 2

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a puzzle. The browser address bar displays `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/16/puzzle/1`. The puzzle title is "Lição 16: Jogo de perseguição com eventos". The instructions section shows a dog character with a speech bubble saying "Hi there." and the text "Faça Jorge o Cachorro (ator 1) dizer 'Olá.'". The workspace contains a script starting with a "quando executar" block followed by a "personagem 1 diz Hi there." block. A "Recomeçar" button and a link "Ver uma solução" are visible on the left. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 16:14.

