

2° ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

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](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 16.pdf](#)

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

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.



2° ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

Lição 18: End of Course Project

Esta lição fundamental leva os alunos ao processo de criar, desenvolver e apresentar seus próprios projetos do Play Lab! Para garantir que esse processo ocorra sem problemas, fornecemos uma estrutura passo a passo para os alunos seguirem, desde o planejamento em papel até a codificação em nosso site. Além disso, oferecemos idéias para ajudar os professores a facilitar um final de demonstração!

Objetivo: Completar da fase 2 até a fase 7.

<https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/18/puzzle/1>

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

<https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/18/puzzle/1>

The screenshot displays the Code.org Studio interface. At the top, the browser address bar shows the URL `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/18/puzzle/2`. The page title is "Lição 18: End of Course Project" with a sub-header "Salvo há 2 minutos". The interface includes a "Compartilhar" (Share) and "Remix" button, a progress indicator showing 2 out of 5 steps, and a user profile for "Oswaldo".

The main content area is titled "Instruções" (Instructions) and contains a text box with the following text: "É incrível o quanto você aprendeu! Vamos fazer um jogo passo a passo. Utilizando novos blocos da caixa de ferramentas, escolha um novo fundo, e então escolha um ator para estar no seu jogo." (It's incredible how much you've learned! Let's make a game step by step. Using new blocks from the toolbox, choose a new background, and then choose an actor to be in your game.) To the right of the text are icons for a document, a speaker, and a play button. A blue "Menos" (Less) button is also visible.

Below the text box is a yellow "OK" button. A red arrow points from the "OK" button to the left, and another red arrow points from the "Menos" button to the right.

The bottom section of the interface is titled "Blocos" (Blocks) and "Área de trabalho:" (Workspace:). It shows a list of blocks in the toolbox, including "defina o personagem" (define the character), "defina o plano de fundo" (define the background), "mostre a tela principal" (show the main screen), and "quando executar" (when executed). The workspace area is currently empty.

At the bottom left, there is a language selector set to "Português" and a copyright icon. The Windows taskbar is visible at the very bottom, showing the time as 16:41.

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

Solução da fase 2

The screenshot displays the Code.org interface for 'Lição 18: End of Course Project'. The browser address bar shows the URL: `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/18/puzzle/2`. The page title is 'Lição 18: End of Course Project' with a sub-note 'Salvo há 3 minutos'. The interface is in Portuguese.

Instruções:

É incrível o quanto você aprendeu! Vamos fazer um jogo passo a passo. Utilizando novos blocos da caixa de ferramentas, escolha um novo fundo, e então escolha um ator para estar no seu jogo.

Blocos de código:

- defina o personagem 1 para ???
- defina o plano de fundo para ???
- quando executar
 - defina o plano de fundo de inverno
 - defina o personagem 1 para uma imagem de mago
- mostre a tela principal
 - título " type title here "
 - texto " type text here "
- defina o personagem 1 para um tamanho normal
- defina personagem 1 para a posição ???

Botões e Elementos:

- Compartilhar
- Remix
- Recomeçar
- Ver uma solução
- Menos
- Histórico de Versões

The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 16:53.

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

Solução da fase 3

The screenshot displays the Code.org interface for Stage 18. At the top, the browser address bar shows the URL `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/18/puzzle/3`. The course header indicates "Lição 18: End of Course Project" and "Salvo há um minuto".

Instruções: Use blocos como "eventos" e "ações" para fazer seu personagem se mover quando você pressionar as teclas do teclado. Conduza o personagem aos alvos para completar o desafio.

Blocs (Left Panel):

- quando seta para cima
- mova o personagem para cima
- defina o personagem para uma velocidade normal
- pare o personagem
- defina o personagem como normal
- defina o personagem 1 ???
- defina o personagem 2 ???
- defina o plano de fundo ???
- mostre a tela principal

Área de trabalho (Right Panel):

- quando executar
- defina o plano de fundo de inverno
- defina o personagem para uma imagem de mago
- quando seta para cima
- mova o personagem para cima
- quando seta para a esquerda
- mova o personagem para esquerda
- quando seta para a direita
- mova o personagem para direita
- quando seta para baixo
- mova o personagem para baixo

The workspace shows a sequence of blocks: a "quando executar" block followed by "defina o plano de fundo de inverno" and "defina o personagem para uma imagem de mago". Below this, there are three event-driven blocks: "quando seta para cima" with "mova o personagem para cima", "quando seta para a esquerda" with "mova o personagem para esquerda", and "quando seta para a direita" with "mova o personagem para direita". Finally, "quando seta para baixo" with "mova o personagem para baixo".

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

Solução da fase 4

The screenshot shows the Code.org interface for a puzzle. The browser address bar displays `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/18/puzzle/4`. The page title is "Lição 18: End of Course Project".

Instruções:
Vamos adicionar mais alguns personagens ao seu jogo!
Utilize o bloco `escolher ator` para adicionar personagens e então vá para o objetivo para completar esse quebra-cabeça.

Blocos:

- configurar todos os `gato` para perseguir o personagem 1
- definir cada `gato` para perambular
- defina o personagem 2 para ???
- espere por meio segundo
- ator 2 lance ??? para cima
- mova o personagem 2 para cima 25 pixels
- repeita infinitamente
faça
- quando seta para cima
- mova o personagem 1 para cima
- defina o personagem 1 para uma velocidade normal

Área de trabalho:

```
quando executar
  defina o plano de fundo de inverno
  defina o personagem 1 para uma imagem de mago
  defina o personagem 2 como um monstro
  defina o personagem 3 para uma imagem de pinguim
  definir cada pinguim para perambular

  repita infinitamente
  faça
    ator 2 lance bola de neve para esquerda

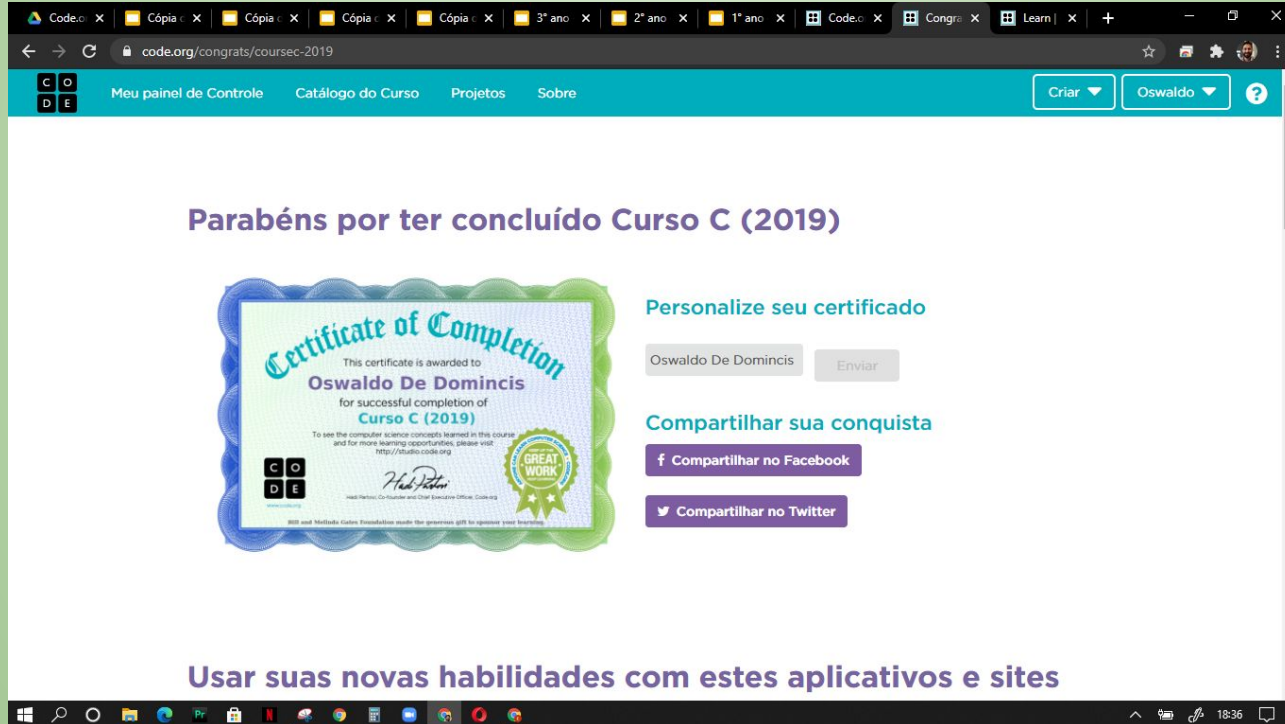
    quando seta para cima
      mova o personagem 1 para cima
      quando seta para a esquerda
        mova o personagem 1 para esquerda
      quando seta para a direita
        mova o personagem 1 para direita
    quando seta para baixo
      mova o personagem 1 para baixo
```

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/18

Fim do curso!!!

Parabéns, agora preencha o diploma com seu nome!

<https://code.org/congrats/coursec-2019>



The screenshot shows a web browser window displaying the Code.org completion certificate page. The browser's address bar shows the URL `code.org/congrats/coursec-2019`. The page has a teal header with navigation links: "Meu painel de Controle", "Catálogo do Curso", "Projetos", and "Sobre". There are also buttons for "Criar" and "Oswaldo".

The main content area features a large heading: "Parabéns por ter concluído Curso C (2019)". Below this is a certificate image with the following text:

Certificate of Completion
This certificate is awarded to
Oswaldo De Domincis
for successful completion of
Curso C (2019)
To see the computer science concepts learned in this course
and for more learning opportunities, please visit:
<http://studio.code.org>

The certificate also includes the Code.org logo, a signature, and a "GREAT WORK" seal.

To the right of the certificate, there are two sections:

- Personalize seu certificado**: A text input field containing "Oswaldo De Domincis" and an "Enviar" button.
- Compartilhar sua conquista**: Two buttons: "Compartilhar no Facebook" and "Compartilhar no Twitter".

At the bottom of the page, there is a heading: "Usar suas novas habilidades com estes aplicativos e sites".

