

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/13

Aulas passadas:

[5° ano 3x - Code.org - coursef-2019 stage 1.pdf](#)

[5° ano 5x - Code.org - coursef-2019 stage 1.pdf](#)

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

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 3.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 4.pdf](#)

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

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 7.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 8.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 9.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 10.pdf](#)

[5° ano - Code.org - coursef-2019 stage 12.pdf](#)

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/13

ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 5° ano 3x.pdf](#) ou [Cartões de Login para Robótica - 5° ano 5x.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, a 'Meu painel de Controle' link, and a dropdown menu showing the name 'Eduardo'. Below this is a large banner with the text 'Meu painel de Controle' and a background image of a student. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos' with a card for 'Curso 2'. The card indicates the student is currently in 'Fase 4: Artista: Sequência' and provides options to 'Ver curso' or 'Continuar a lição'. A red arrow points to the 'Continuar a lição' button. Below the course card, there is a section for 'Encontre um curso' with a button to 'Encontre um curso'. At the bottom, there is a 'Projetos' section with a link to 'Ver projetos'.

Nome do Aluno (a)

5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/13

Lição 13: Para Loops com o artista

Nesta lição, os alunos continuam praticando loops **for**, mas desta vez com o Artist. Os alunos irão completar quebra-cabeças combinando as idéias de variáveis, loops e loops **for** para criar designs complexos. No final, eles terão a chance de criar sua própria arte em um nível de freeplay.

Objetivo: Completar da fase 1 (vídeo) até a 12.

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/13/puzzle/1?section_id=2830758



5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/13

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/13/puzzle/1?section_id=2830758

The screenshot displays the Code.org Studio interface for a lesson titled "Lição 13: Para Loops com o artista". The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows the lesson title, a progress indicator with 10 circles (the second one is filled), and the user's name "Oswaldo".
- Instructions:** A section titled "Instruções" containing a "Atividade livre" (Free Activity) that asks the user to test a loop with a "para" block and a "contar" variable. It includes a "Menos" button.
- Workspace:** The main area for building code. It features a "quando executar" block in the workspace. A red arrow points to a close button (X) on this block. A tooltip explains: "A caixa de ferramentas está no modo 'categoria' para dar mais espaço ao seu código. Os laços 'for' ficam aqui." (The toolbox is in 'category' mode to give more space to your code. 'for' loops stay here.)
- Bottom Bar:** Includes a "Mostrar código" button, which is also pointed to by a red arrow. Other buttons include "Começar de novo" and "Executar".

The interface is in Portuguese, and the system tray at the bottom shows the time as 19:40.

5º ano - Code.org - coursef-2019/stage/13

Solução possível da fase 1 (observe a execução acelerada, que é bem legal)

The screenshot displays the Code.org interface for a lesson titled "Lição 13: Para Loops com o artista". The browser address bar shows the URL "studio.code.org/s/coursef-2019/stage/13/puzzle/2". The interface includes a top navigation bar with the lesson title and a progress indicator showing 2 out of 10 steps completed. On the left, there is a "Recomeçar" button and a "Concluir" button. The main area is divided into two sections: "Instruções" and "Área de trabalho".

The "Instruções" section contains the text "Você pode desenhar algo assim:" followed by an image of a character standing on a horizontal line that is part of a series of four nested, downward-pointing triangles. A lightbulb icon is visible below the character, suggesting a creative or puzzle-solving context.

The "Área de trabalho" section shows a Scratch-style block-based programming solution. The code is as follows:

```
quando executar
para counter de 1 ate 360 por 2
  repita 2 vezes
    faça
      definir cor cor aleatória
      mova avançar por counter pixels
      vire a para direita por counter graus
      mova avançar por counter pixels
```

