

4° ano - Code.org - coursee-2019/stage/9

Aulas passadas:

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 1.pdf](#)

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

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 3.pdf](#)

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

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 6.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 7.pdf](#)

4° ano - Code.org - coursee-2019/stage/9

ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 4° ano.pdf](#) para ingressar na plataforma CODE.org e para salvar seu progresso.
- 2) Certifique-se que o nome aparece conforme a figura abaixo.



Nome do Aluno (a)

4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/9

Lição 9: Sobre mim com o Sprite Lab

Ao criar um pôster interativo com o SpriteLab, os alunos aplicarão seu entendimento sobre o compartilhamento de informações pessoais e privadas na web.

Objetivo: Completar da fase 1 até a fase 6.

https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/9/puzzle/1?section_id=2830756

The screenshot displays the Code.org Studio interface for Lesson 9: About Me with Sprite Lab. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes the title "Lição 9: Sobre mim com o Sprite Lab" and a progress indicator showing 1 out of 6 steps completed.
- Instructions Panel:** Contains the text: "Olá, mundo! Meu nome é Rikki, e aqui estão algumas coisas que eu gostaria de compartilhar sobre mim!". Below this, it explains the goal: "Brincadeira Livre: Rikki está usando o laboratório de sprites para criar um cartaz interativo sobre ela para compartilhar na Internet. Rikki deu permissão para você dar uma olhada no cartaz dela. Você pode até editar o código! Brinque com o cartaz de Rikki e programe um pouco, após isso, clique em Finalizar." A red arrow points to a play button icon in the top right corner of this panel.
- Workspace:** The left side shows a scene with a blue sofa, a girl (Rikki), an ice cream cone, and a purple rabbit. The right side shows a script area with the following code blocks:
 - quando executar
 - definir fundo para living room
 - fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (84, 154)
 - fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (305, 165)
 - fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (199, 149)
 - fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (42, 39)
 - fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (349, 60)

4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/9

Não há resposta para a fase 1, mas entenda como a programação afeta os objetos.

The screenshot displays the Code.org interface for a lesson titled "Lição 9: Sobre mim com o Sprite Lab". The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes navigation buttons like "Compartilhar" and "Remix", a progress indicator showing 1 of 5 steps, and the user's name "Oswaldo".
- Scene:** On the left, a scene with a yellow background shows a blue couch with two characters, an ice cream cone, and a purple rabbit. Below the scene is a "Executar" button with a play icon, highlighted by a red arrow.
- Instructions Panel:** On the right, a text box contains instructions. A red arrow points to a play button in the top right corner of this panel. The text reads: "Olá, mundo! Meu nome é Rikki, e aqui estão algumas coisas que eu gostaria de compartilhar sobre mim!" followed by "Brincadeira Livre: Rikki está usando o laboratório de sprites para criar um cartaz interativo sobre ela para compartilhar na Internet. Rikki deu permissão para você dar uma olhada no cartaz dela. Você pode até editar o código! Brinque com o cartaz de Rikki e programe um pouco, após isso, clique em Finalizar." Below the text is an "OK" button.
- Code Editor:** At the bottom, the "Área de trabalho" (workspace) shows a sequence of Scratch-style blocks: "quando executar" (when green flag clicked), "definir fundo para living room" (set background to living room), and five "fazer novo" (make new) blocks, each containing "sprite at sprite at sprite at spr" with specific coordinates: (84, 154), (305, 165), (199, 149), (42, 39), and (349, 60).

