

ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/15

Aulas passadas:

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 1.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 2.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 3.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 4.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 5.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 7.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 8.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 9.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 10.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 12.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 13.pdf](#)

ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/15

ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - ACF I.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 teal navigation bar with the Code.org logo on the left and a user profile dropdown on the right. The dropdown menu is open, showing the name 'Eduardo'. Below the navigation bar is a large banner with the text 'Meu painel de Controle' and a background image of a smiling student. Underneath the banner, there is a section titled 'Meus Cursos' which contains a card for 'Curso 2'. The card displays the text 'Você está trabalhando atualmente em Fase 4: Artista: Sequência.' and 'Continue a lição para pular para onde você parou ou visualize o curso inteiro para ver uma visão geral do seu progresso.' There are two buttons: 'Ver curso' and 'Continuar a lição'. A red arrow points to the 'Continuar a lição' button. Below the course card, there is a section titled 'Encontre um curso' with the text 'Navegar os cursos do Code.org para encontrar o seu próximo desafio.' and a button labeled 'Encontre um curso'. At the bottom of the page, there is a 'Projetos' section with a link 'Ver projetos >'. A red arrow also points to the 'Nome do Aluno (a)' text in the top right corner of the dashboard.

Nome do Aluno (a)

ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/15

Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite

Aqui, os alunos usarão o Sprite Lab para criar seus próprios comportamentos personalizados.

Objetivo: Completar da fase 1 até a 7.

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758

The screenshot displays the Code.org Studio interface for Lesson 15: Behaviors in the Sprite Lab. The browser address bar shows the URL: https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758. The page title is "Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite".

The main content area contains the following instructions and options:

Instruções Somentes para professores

Clique em "editar" para ver como o 'comportamento misterioso' funciona. Estude o código e então faça uma previsão.

- A. O sprite girará.
- B. O sprite irá encolher.
- C. O sprite se moverá.
- D. O sprite mudará as cores.

Below the instructions is a script editor showing the following code blocks:

- quando executar
- definir cor de fundo
- fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 20) ↓
- Definir tamanho Para 200
- Sprite
- Começa mystery behavior editar

A tooltip is visible over the "mystery behavior" block, containing the text: "Clique aqui para ver como funciona esse comportamento."

ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/15

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758

The screenshot shows the Code.org Studio interface. At the top, there are navigation buttons for 'Compartilhar' and 'Remix', and a user profile 'Oswaldo'. The main area is titled 'Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite' and includes a progress indicator '1' and a 'MAIS' button. On the left, there is a preview window showing a globe sprite and an 'Executar' button. The main workspace contains a script with the following blocks: 'quando executar', 'definir cor de fundo', 'fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 201)', 'Definir tamanho Para 200', 'Sprite', and 'Começa mystery behavior editar'. A red arrow points to the 'editar' button on the 'mystery behavior' block. Another red arrow points to a tooltip that says 'Clique aqui para ver como funciona esse comportamento.' The top right of the interface has a volume icon and a help icon, with a red arrow pointing to the help icon.

Instruções Somente para professores

Clique em "editar" para ver como o 'comportamento misterioso' funciona. Estude o código e então faça uma predição.

- A. O sprite girará
- B. O sprite irá encolher.
- C. O sprite se moverá.
- D. O sprit mudará as cores.

Apenas visualizar: Histórico de Versões <> Mostrar código

quando executar

definir cor de fundo

fazer novo sprite at sprite at sprite at spr (200, 201)

Definir tamanho Para 200

Sprite

Começa mystery behavior editar

Executar

Fazer uma previsão antes de executar o programa.

Português (v)

Clique aqui para ver como funciona esse comportamento.

ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/15

https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758

ACF I - x Cópia x Cópia x 5º ano x 4º ano x 3º ano x Code.o x Code.o x Code.o x Code.o x +

studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1

Compartilhar Remix

Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite
Salvo há um minuto

Oswaldo ?

Instruções Somente para professores

Clique em "editar" para ver como o 'comportamento misterioso' funciona. Estude o código e então faça uma predição.

- A. O sprite girará
- B. O sprite irá encolher.
- C. O sprite se moverá.
- D. O sprit mudará as cores.

Apenas visualizar: Histórico de Versões <> Mostrar código

Comportamento Excluir Fechar

Nome do seu comportamento:
mystery behavior

O que a função deverá fazer?

this sprite

mystery behavior com: this sprite

Mudar this sprite tamanho Por

Português ()

17:17

