

## 5° ano - Code.org - coursef-2019/stage/15

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.pdf](#)

## 5º ano - Code.org - coursef-2019/stage/15

### ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 5º ano 3x.pdf](#) ou [Cartões de Login para Robótica - 5º 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, the user's name 'Eduardo' is displayed in a dropdown menu. Below this, the main heading is 'Meu painel de Controle'. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos' with a card for 'Curso 2'. The card indicates the user is currently in 'Fase 4: Artista: Sequência' and provides a 'Continuar a lição' button. A red arrow points to this button. At the bottom of the dashboard, there is a 'Projetos' section with a 'Ver projetos' link.

Nome do Aluno (a)

# 5° ano - 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](https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758)

The screenshot shows a web browser window displaying the Code.org Studio interface. The browser's address bar shows the URL: `studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758`. The page title is "Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite".

On the left, there is a preview window showing a globe sprite. Below it is an "Executar" button and a note: "Faça uma previsão antes de executar o programa."

The main content area contains instructions: "Clique em 'editar' para ver como o 'comportamento misterioso' funciona. Estude o código e então faça uma previsão." Below this are four multiple-choice options:

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

Below the question is a script editor showing a sequence of blocks: "quando executar" (when green flag clicked), "definir cor de fundo" (set background color to black), "fazer novo" (make new sprite), "sprite at sprite at sprite at spr" (move to x: 200, y: 20), "Definir" (set size to 200), "Sprite" (select a globe sprite), and "Começa" (start with "mystery behavior" block). The "mystery behavior" block is highlighted with a red border and has an "editar" button.

A tooltip with a red 'X' icon points to the "mystery behavior" block, containing the text: "Clique aqui para ver como funciona esse comportamento."

# 5º ano - Code.org - coursef-2019/stage/15

[https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section\\_id=2830758](https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758)

The screenshot displays the Code.org Studio interface for a puzzle. The browser address bar shows the URL: [https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section\\_id=2830758](https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758). The page title is "Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite" with a sub-header "Somente para professores".

On the left, there is a preview window showing a globe sprite on a black background. Below it is an "Executar" button and the text: "Fazer uma previsão antes de executar o programa."

The main area contains instructions: "Clique em 'editar' para ver como o 'comportamento misterioso' funciona. Estude o código e então faça uma previsão." Below the instructions are four multiple-choice options:

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

The script area shows the following code blocks:

- 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

Two red arrows point to the "editar" button in the script and a speech bubble that says "Clique aqui para ver como funciona esse comportamento." A third red arrow points to a volume icon in the top right corner of the instructions area.

# 5º ano - Code.org - coursef-2019/stage/15

[https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section\\_id=2830758](https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830758)

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a lesson titled "Lição 15: Comportamentos no Lab Sprite". The interface includes a browser window at the top with the URL <https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/15/puzzle/1>. The main content area is divided into several sections:

- Instruções:** "Somente para professores". The instruction reads: "Clique em 'editar' para ver como o 'comportamento misterioso' funciona. Estude o código e então faça uma predição." A red arrow points to the "editar" button in the top right corner.
- Puzzle Options:** A list of four multiple-choice options:
  - A. O sprite girará
  - B. O sprite irá encolher.
  - C. O sprite se moverá.
  - D. O sprit mudará as cores.A red arrow points to this list.
- Code Editor:** The editor shows a "Comportamento" block with the following code:

```
Nome do seu comportamento:  
mystery behavior  
O que a função deverá fazer?  
  
this sprite  
  
mystery behavior com: this sprite  
Mudar this sprite tamanho Por
```

A red arrow points to the "mystery behavior" block.

