

2° ano - Code.org - coursec-2019/stage/15

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](#)

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/15

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.



Nome do Aluno (a)

Continuar a lição

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/15

Lição 15: Crie um Flappy Game

Nesta etapa especial, os alunos constroem seu próprio jogo Flappy Bird usando manipuladores de eventos para detectar cliques do mouse e colisões de objetos. No final do nível, os alunos poderão personalizar seu jogo alterando os visuais ou regras.

Objetivo: Completar da fase 1 (vídeo) até a fase 11.

https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830751



2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/15

https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830751

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a lesson titled "Lição 15: Crie um Flappy Game". The main instruction box contains the following text:

Anexe o bloco `quantidade normal de bater de asas` ao evento `quando clicar`, depois pressione "Executar".

Clique ou toque no espaço de jogo para mover o Flappy para o alvo.

Below the instructions, there is a yellow "OK" button and a volume icon. Red arrows point to these elements.

The workspace area shows the following blocks:

- `bata asas normalmente`
- `quando clicar`
- `reproduza som de asas batendo`

The interface also includes a "Executar" button, a "Precisas de ajuda?" section with a video link "Introdução ao Flappy bird", and a "Começar do início" button in the workspace area.

2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/15

Solução da fase 2

The screenshot displays the Code.org interface for a Scratch-based Flappy Bird game. The browser address bar shows the URL `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/15/puzzle/2`. The page title is "Lição 15: Crie um Flappy Game".

Instructions:

- Anexe o bloco `quantidade normal de bater de asas` ao evento `quando clicar`, depois pressione "Executar".
- Clique ou toque no espaço de jogo para mover o Flappy para o alvo.

Scratch Script:

- Eventos: `quando clicar`
- Actions: `bata asas normalmente`
- Actions: `reproduza som de asas batendo`

The workspace shows a Flappy Bird character in a game environment with a blue sky, green ground, and grey pipes. A "Recomeçar" button is visible below the game area. A video thumbnail titled "Introdução ao Flappy bird" is also present.

