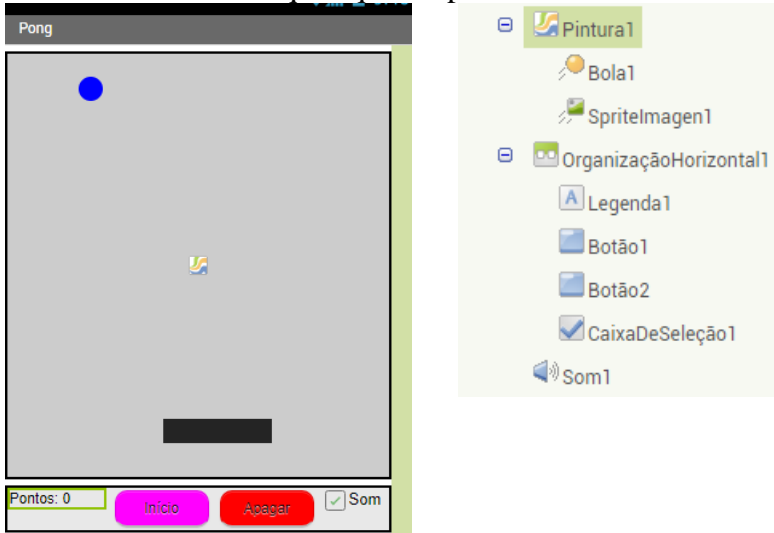


TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO

APP – Jogo Pong

Neste exercício vamos construir uma APP que permite jogar o conhecido jogo PONG. Entra no APP Inventor e **cria um novo projeto**. Vais precisar de alguns objetos que encontra na plataforma Moodle.

Introduz os elementos que aqui se apresentam.



a) Começa por introduzir, a partir da categoria **Desenho e Animação**, o item **Pintura**. Neste item coloca a largura na opção “**Preencher Principal**” e a altura com **350 pontos**. A cor de fundo deverá ser **Cinza Claro**.

b) Introduz agora uma **bola**. Coloca os seguintes valores **Direção= 25**, **Intervalo=50**, **Raio=10**, **Velocidade=5**.

c) Introduz agora uma **SpriteImagem**. Coloca os seguintes valores **Direção= 0**, **Intervalo=100**, **Velocidade=0.0**.

Coloca ainda neste item a imagem **Paddle.gif**, retirada do ficheiro que está no moodle.

d) A partir da categoria **Organização**, o item **OrganizaçãoHorizontal**. Neste item coloca a largura na opção “**Preencher Principal**”.

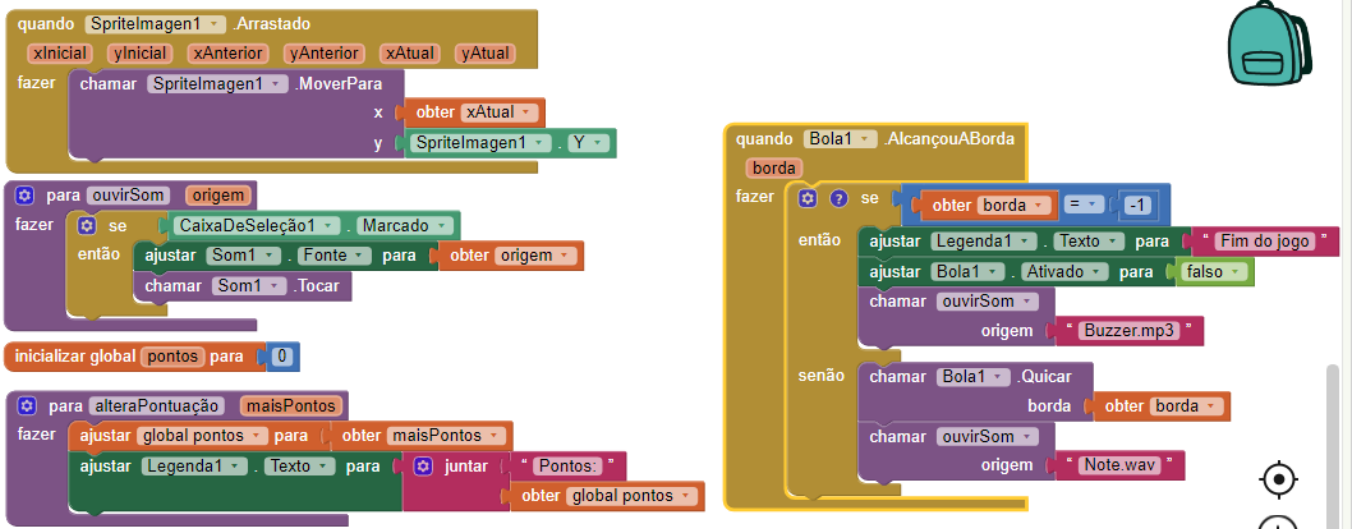
e) Introduz uma legenda com o texto **Pontos: 0**.

f) Introduz dois botões, um com o texto **Início** e outro com o texto **Apagar**. Coloca os botões com as cores que aqui vês.

g) Introduz uma **CaixaDeSeleção** com texto **Som**.

h) Finalmente introduz um **Som** a partir da categoria **Multimédia**.

2. Na secção do código (Blocos) tens de ter o cuidado de começar por criares a variável **pontos**, como na figura que aqui apresento.



Continua com o seguinte código:

The image shows three Scratch code blocks. The first block is a 'fazer' (do) block containing: 'chamar Bola1 . MoverPara' with x as 'Pintura1 . Largura / 2' and y as '0'; 'ajustar Bola1 . Ativado para verdadeiro'; 'ajustar Bola1 . Direção para número inteiro ao acaso entre 225 e 315'; 'ajustar Bola1 . Velocidade para 5'; 'ajustar Bola1 . Intervalo para 10'; and 'chamar alteraPontuação maisPontos 0'. The second block is a 'quando Botão2 . Clique' block containing: 'chamar Bola1 . MoverPara' with x as 'Pintura1 . Largura / 2' and y as '0'; 'ajustar Bola1 . Ativado para falso'; and 'chamar alteraPontuação maisPontos 0'. The third block is a 'quando Bola1 . ColidiuCom' block with an 'outro' (else) trigger, containing: 'ajustar Bola1 . Direção para 360 - Bola1 . Direção'; 'chamar alteraPontuação maisPontos' with a sub-block 'obter global pontos + 1'; and 'chamar ouvirSom origem "Noink.mp3"'. The 'obter global pontos + 1' block has a small blue icon with a plus sign next to it.

Agora, podes testar este código.

No final envia para o Moodle. (Bom trabalho)