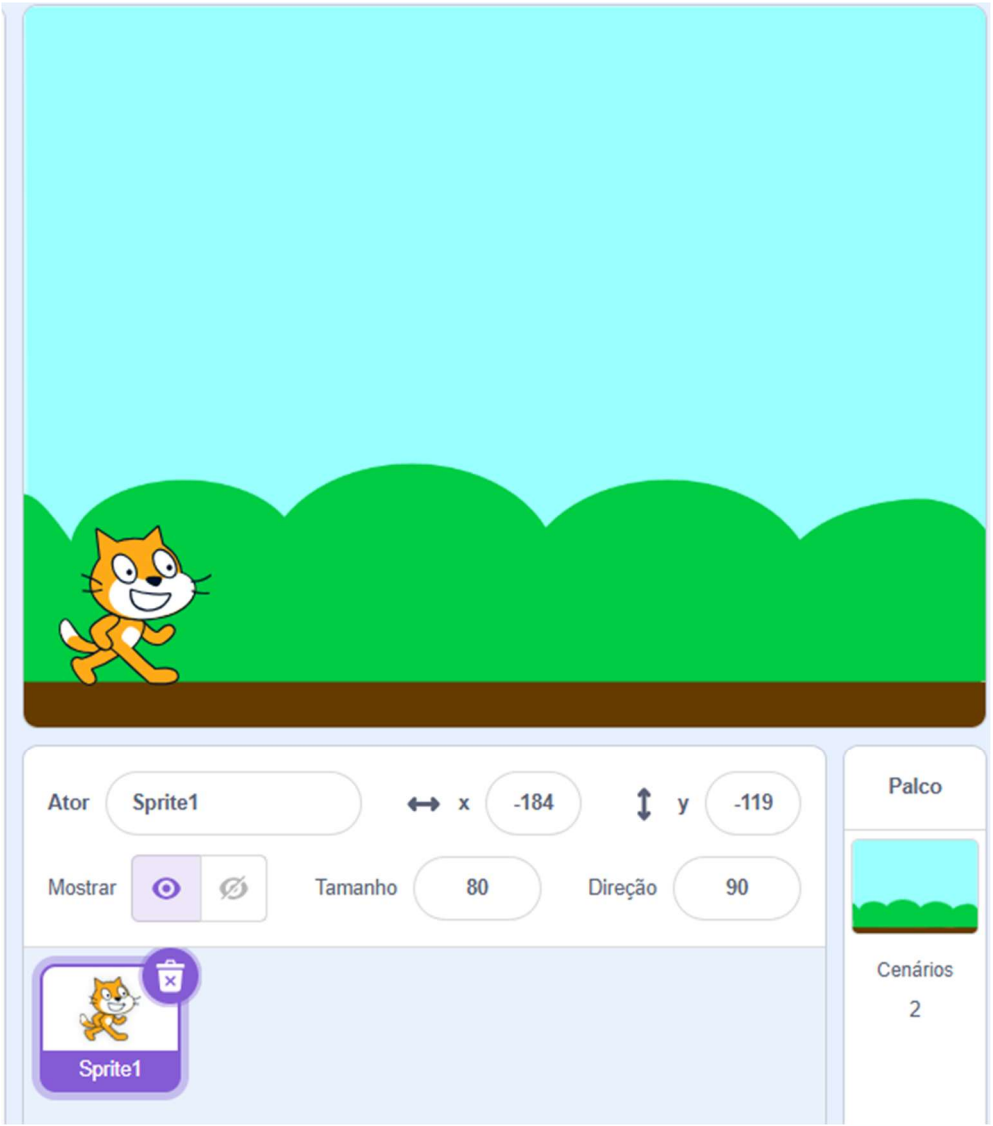
PROJETO NOSSO PERSONAGEM SALTANDO ÁRVORES

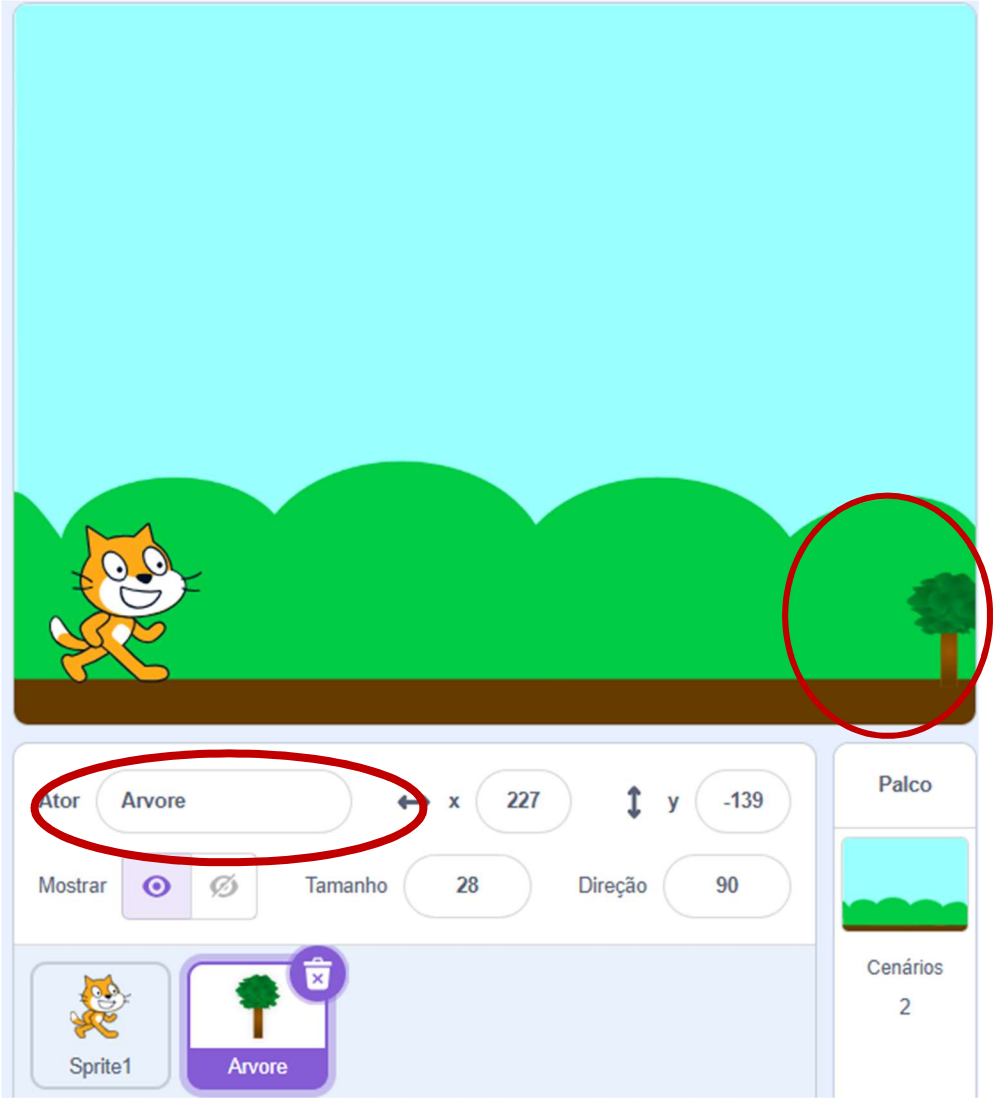
Agora vamos fazer nosso “Personagem” o gatinho saltar sobre só para fazemos mais uma coisa simples.

Vamos abrir o nosso Scratch.

Vamos adicionar um cenário. Posicionar nosso personagem e mudar seu tamanho para 80



Vamos adicionar um novo personagem e vamos mudar tamanho e nome dele

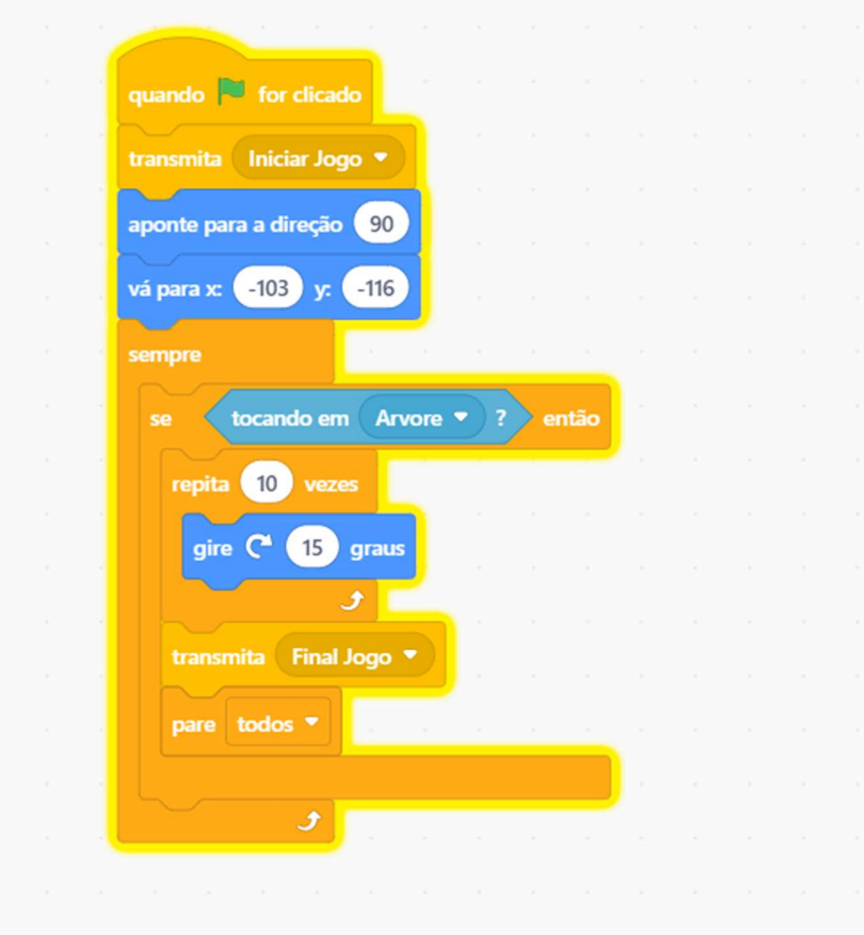


Vamos adicionar mais um personagem a imagem “GAME OVER”, eu fiz ela no WORD, tirei o fundo, num removedor de fundo online e depois adicionei na pasta do meu projeto.

Agora vamos ao mais importante a programação

ACOMPANHE COM CALMA E ATENÇÃO.

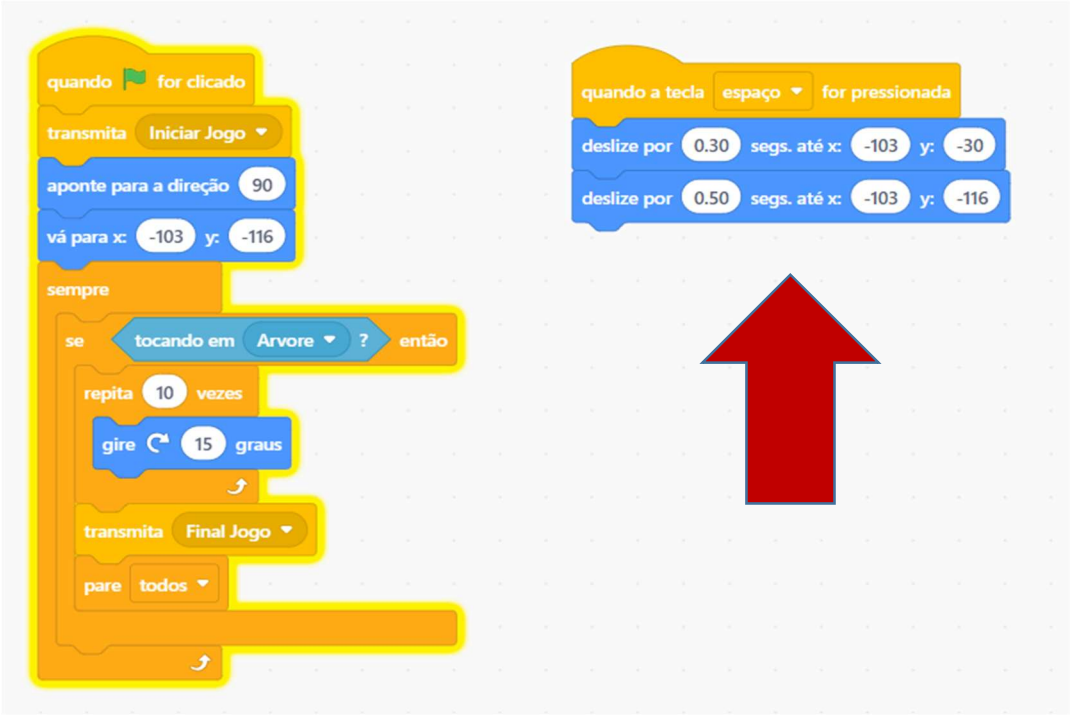
Vamos programa nosso personagem “Gato”



Aqui na nossa programação estamos dizendo

- **Quando bandeira verde clicada “transmita uma mensagem” que será “Iniciar Jogo” , logo esta mensagem será usada.**
- **Aponte para 90 Graus para ficar retinho**
- **E “vá para” X → -103 e Y → - 116 estamos dizendo onde nosso personagem começa**
- **Agora vamos garantir que qdo ele tocar em alguma arvore o jogo encerra, então se tocar ele vai dar uma girada, depois vai transmitir “Final Jogo” e vai para tudo que está rodando.**
- **QUER VER O FUNCIONAMENTO ARRASTE A ÁRVORE ATE O PERSONAGEM E VE O QUE ACONTECE.**

Agora vamos programar o salto



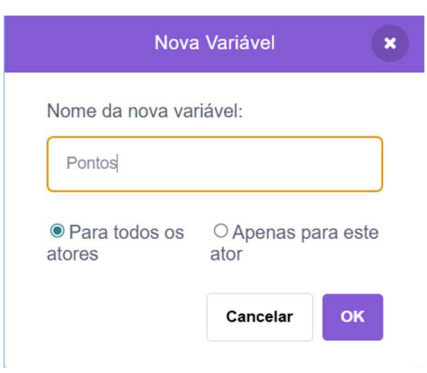
Bom aqui estamos apenas dizendo se o "Espaço" do teclado o personagem salta e depois volta

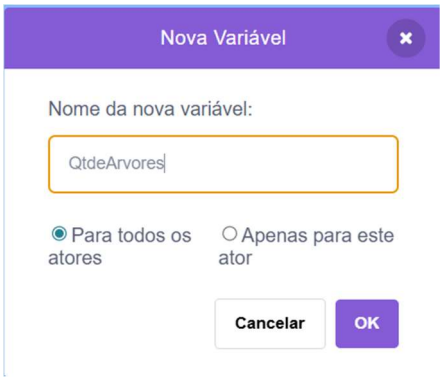
AGORA VAMOS TRABALHAR COM A "ÁRVORE"

Nós vamos **implementar** a seguinte ideia, vai começar claro com uma árvore, mas cada vez que o jogador fizer 3 pontos, será **incrementada** uma árvore a mais.

Então vamos ter **Pontos e Quantidade de Arvores**

Vamos criar estas duas variáveis.



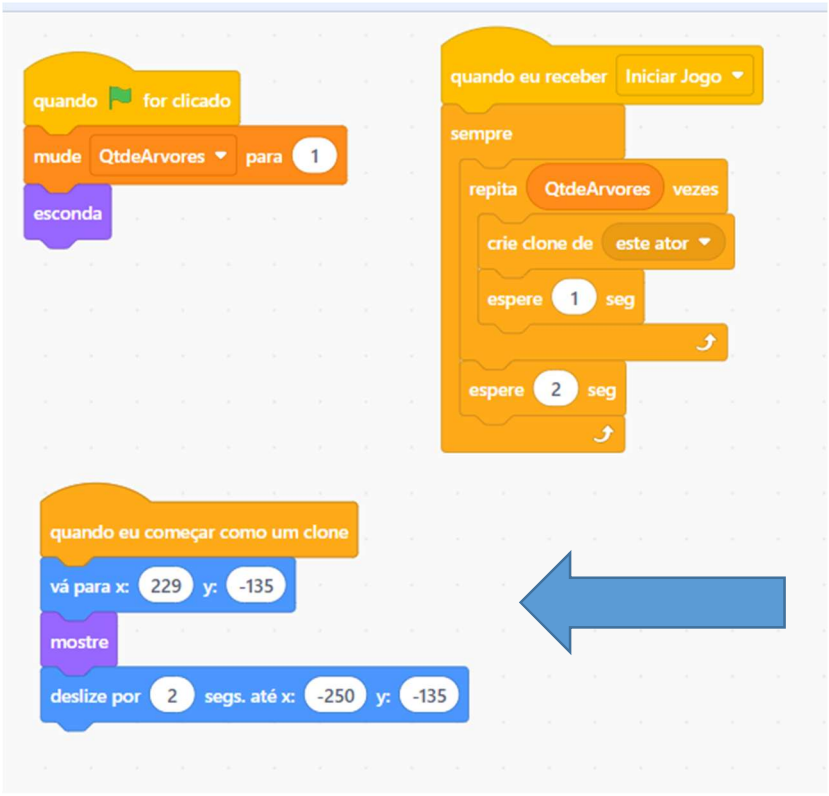


Vamos deletar “Minha Variavel” e vamos deixar a variável “QtdeArvores” visível somente para teste.

Vamos codificar como está abaixo. A princípio não irá acontecer nada.

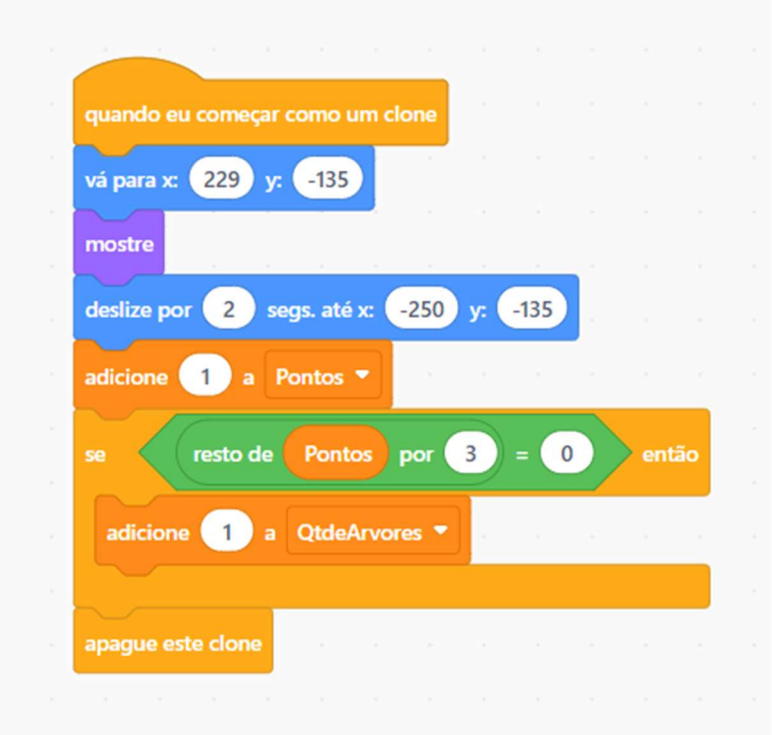


AGORA VEM A LOUCURA DA PROGRAMAÇÃO



Vamos testar até aqui, veja se a arvore está mexendo cenário e que acontece com encontro com o personagem “gato”.

Vamos continuar e na mesma sequência de bloco que vamos continuar trabalhando. Deve ficar como a imagem abaixo



Por último vamos programar o personagem “GAME OVER” .



Não esqueça de desmarcar a variável “QtdeArvores” ela não é necessária aparecer.