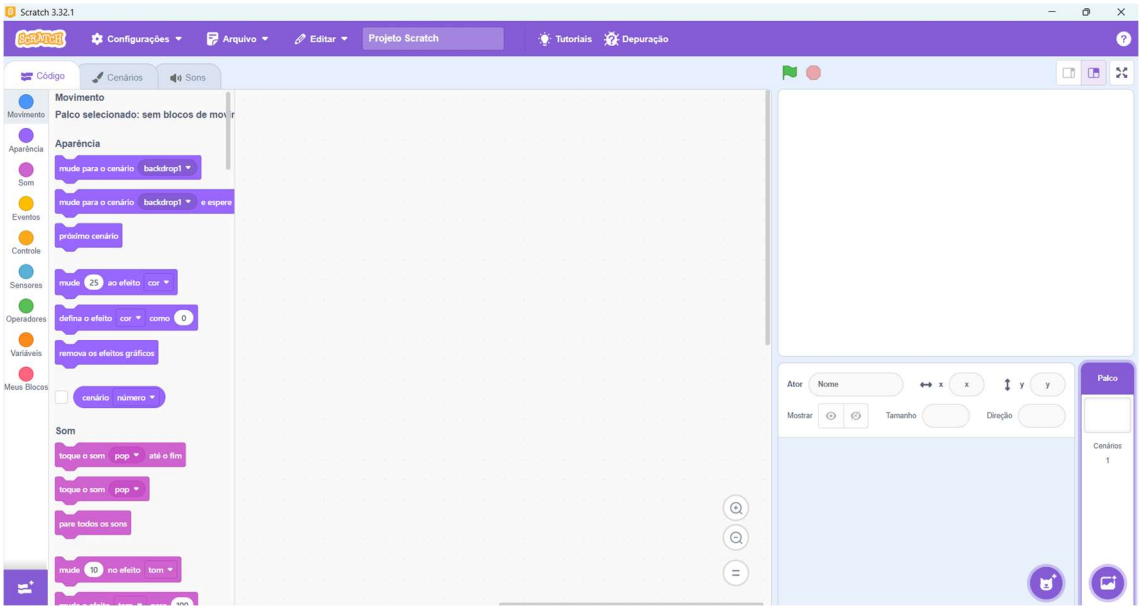
PROJETO PORCENTAGEM SCRATCH

Agora vamos fazer o nosso projeto porcentagem no SCRATCH, ATENÇÃO vamos fazê-lo com calma e repetindo com muita ATENÇÃO, pois o projeto é maior e vai ter muitas variações.

Você está recebendo a pasta com arquivos necessários, para a implementação do nosso projeto como também a apostila do que iremos fazer.

Primeiro vamos já criar “algumas” variáveis que iremos precisar, digo “algumas” pois durante a nossa implementação podem aparecer ideias e mudanças, então poderemos criar ou até excluir variáveis.

Vamos deixar nosso projeto sem nenhum personagem no momento sem nada mesmo, vamos partir do zero.



Vamos a criação das variáveis.

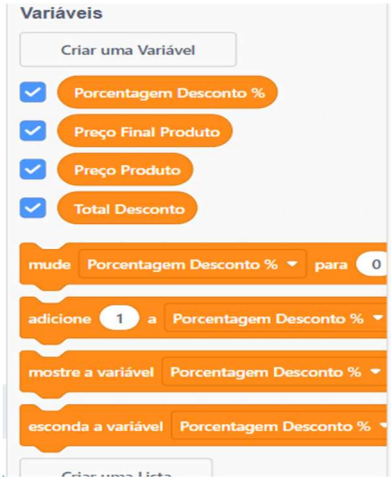
Vamos criar

Preço Produto → Guardarmos o preço do produto.

Porcentagem Desconto % → Para guardamos a porcentagem do desconto que queremos dar.

Total Desconto → Onde iremos guardar o valor do cálculo do desconto.

Preço Final Produto → O valor final do produto com o cálculo do desconto.

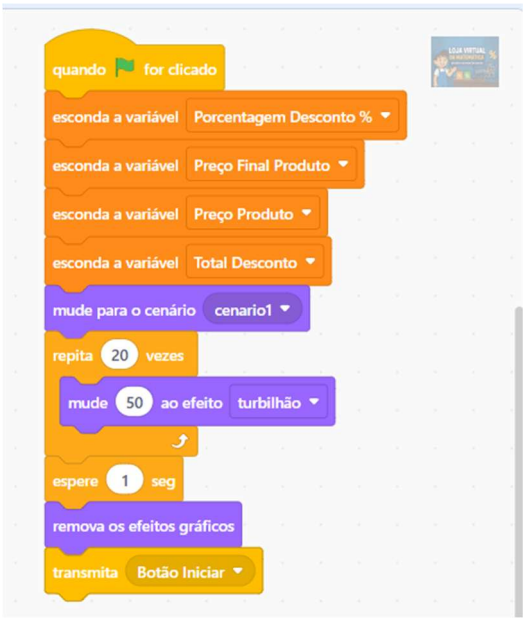


Pode deixar aparecendo as variáveis já vamos fazer a devida programação para esconde-las ou não.

Vamos adicionar o “cenario1”.

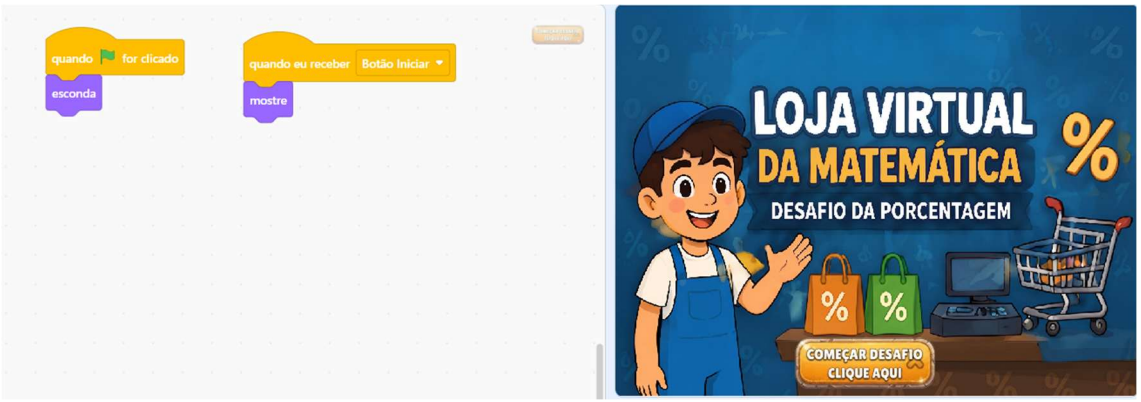


Vamos programar este cenário.



Aqui estamos criando que em programação chamamos de “**Tela Splash**”. Entenda todos os códigos que estamos fazendo aqui, tire suas dúvidas, aí sim partimos para a próxima fase.

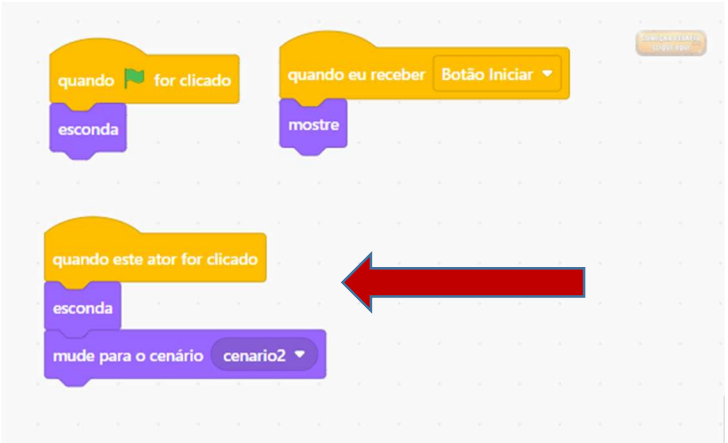
Agora neste cenário vamos colocar nosso personagem “Iniciar01”, **vamos configurar tamanho posição e depois já vamos programar também.**



Vamos agora colocar o segundo cenário e onde vai acontecer toda a nossa “magia”, note que coloquei apena um fundo cinza clarinho, você depois pode criar o cenário que desejar, uma lojinha ou qualquer outra coisa. Mas note que o botão de Iniciar está aparecendo, já vamos arrumar, até porque temos que avisar como chegar neste cenário.



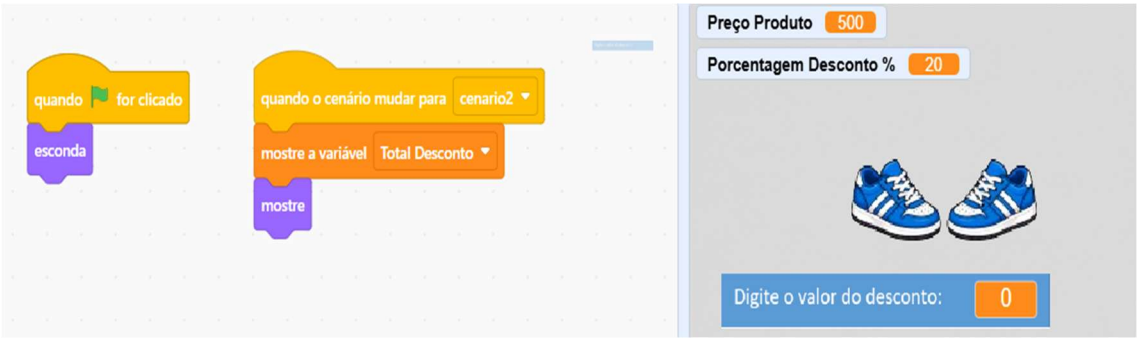
Vamos voltar ao nosso botão Iniciar e colocar o código que está marcado com a seta na imagem abaixo



Vamos adicionar o nosso personagem “tênis” e já vamos programar.



Agora vamos adicionar mais um personagem chamado “**DigitaValorDesconto**” e **vamos arrumar tamanho e posição programa-lo.**



ATENÇÃO → Vamos voltar aqui para mais programação, mas antes vamos colocar mais dois personagens para dar visual ao nosso projeto. “**confirmarDesc” e “limparDesc”**



Vamos programar os dois para desaparecerem quando a bandeira verde for clicada e depois continuamos neles.



Vamos voltar ao nosso personagem “**DigitaValorDesconto**” e **ATENÇÃO** aos códigos que vamos colocar. Mas antes crie uma variável “**Ativo**”, já vamos entender o porquê da criação desta variável.

Mas note que vamos fazer uma mudança aqui neste personagem quando ele é carregado, veja na imagem abaixo,



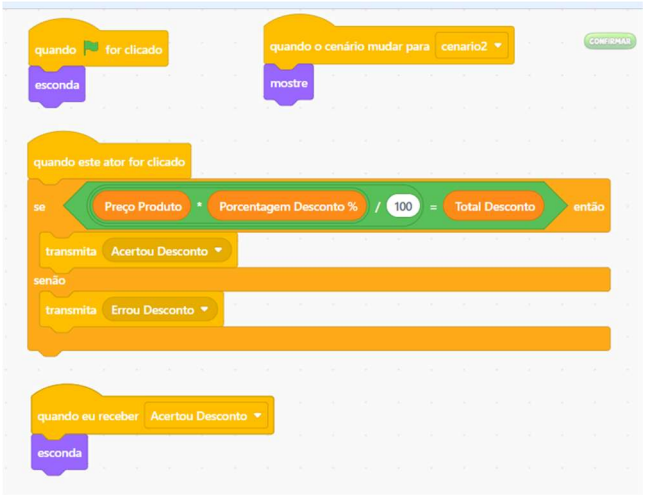
Agora atenção na programação que vem a seguir



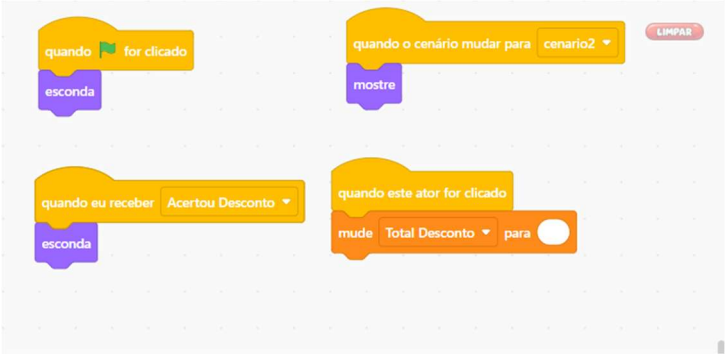
Faça igual até o numeral 9.

Vamos nos personagens “**confirmarDesconto**” e “**limparDesconto**”, eles devem aparecer somente quando algum valor for digitado.

Primeiro vamos programar o personagem “**confirmarDesconto**”.



Agora vamos programar "**limparDesconto**"



NOTE → Que estamos passando duas mensagens, uma se houver acerto no cálculo e outra caso não tenha acertado o cálculo, agora vamos utilizar estas duas mensagens.

Vamos adicionar o personagem "**acerto**" vamos arrumar seu tamanho e posição e vamos programar.



Vamos adicionar o personagem "**erro**" vamos arrumar seu tamanho e posição e vamos programar.



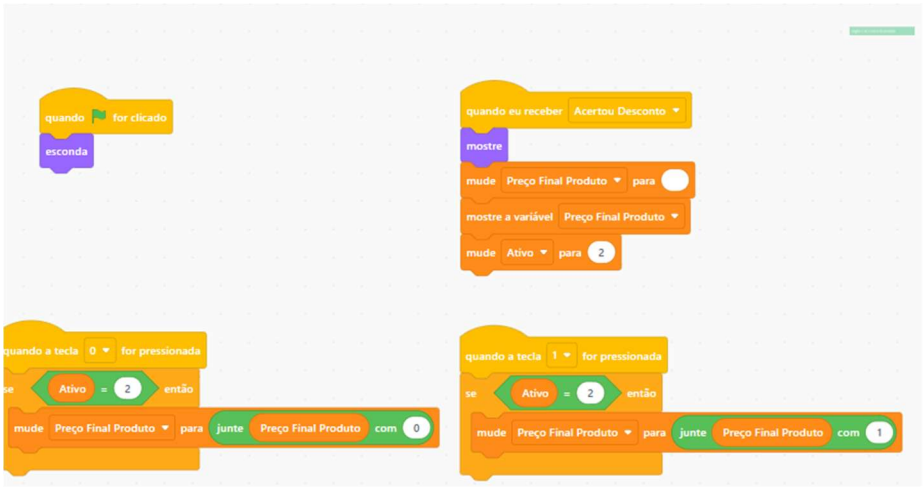
Partindo do princípio que que o cálculo está certo, o próximo passo é calcular o valor total da compra. Vamos adicionar o personagem “**DigitaValorTotal**”, vamos redimensionar e posicionar.



Antes de programar este personagem vamos usar nossa variável que já está criada “**Preço Final Produto”**



Agora vamos programar nosso personagem “**DigiteValorTotal**”

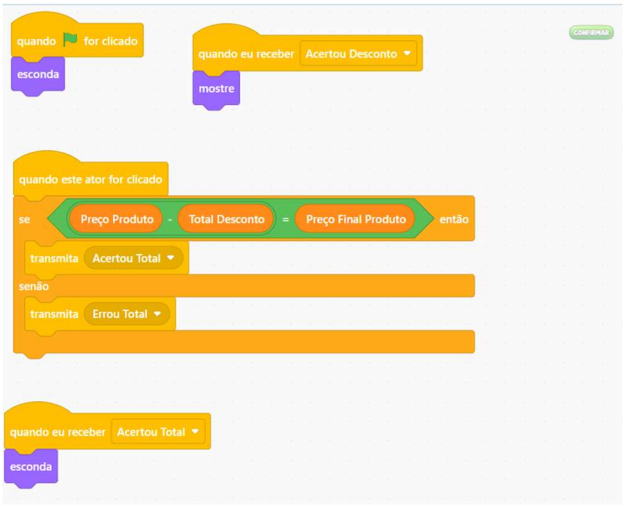


Faça o resto do código até o numeral 9.

Vamos agora colocar os personagens “**confirmarTotal**” e “**limpatTotal**”



Vamos programar os personagens, primeiro o “**confirmarTotal**”

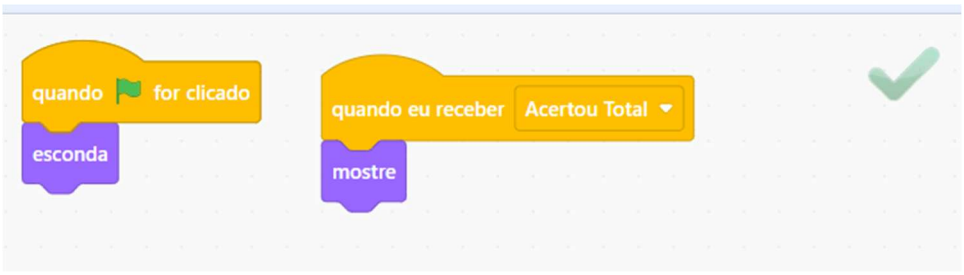


Agora vamos programar o personagem “**limparTotal**”



Para finalizar os dois últimos personagens “**acertototal**” e “**errototal**”

Programando “**acertototal**”



Programando **“errototal”**

