



Projeto Programoídes



Apanha o Programoide

- Trabalhar com
 - Variáveis
 - Temporizadores
 - Vibração do dispositivo
 - Encadeamento de ações



Apanha o Programoide

Vamos criar o jogo: “Apanha o Programoide”

O objetivo é o jogador conseguir apanhar o Programoide, clicando no ecrã.

Para tal, deverá:

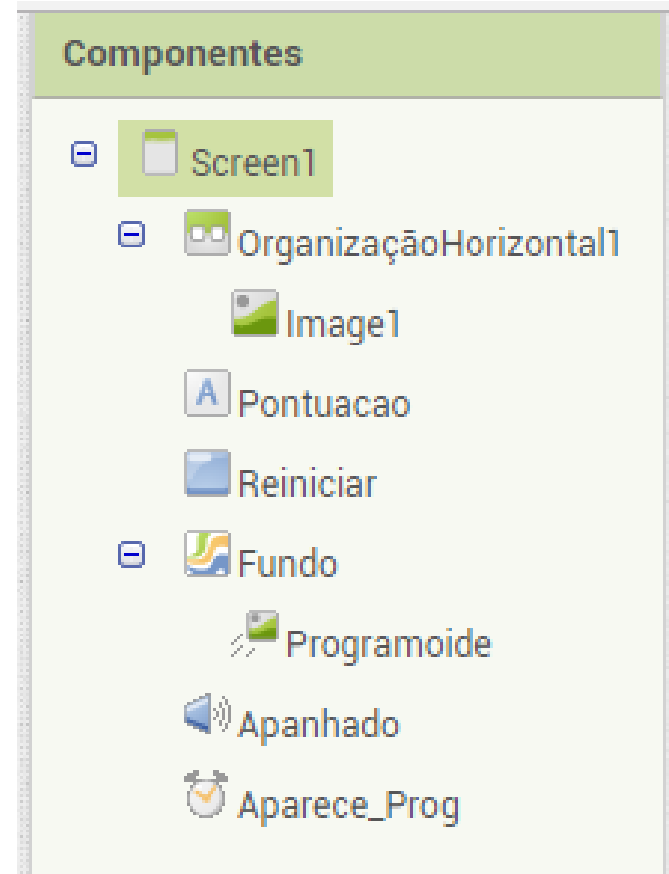
- **Fazer o download** de um fundo à escolha e de uma imagem, ou aproveitar as nossas.
- **Inserir:**
 - Uma Organização Horizontal
 - Uma Imagem
 - Uma Legenda
 - Um botão
 - Uma Pintura
 - Uma “SpriteImagem”
- **Como componentes invisíveis:**
 - Um temporizador (sensores)
 - Um som (Mídia)





Apanha o Programoide

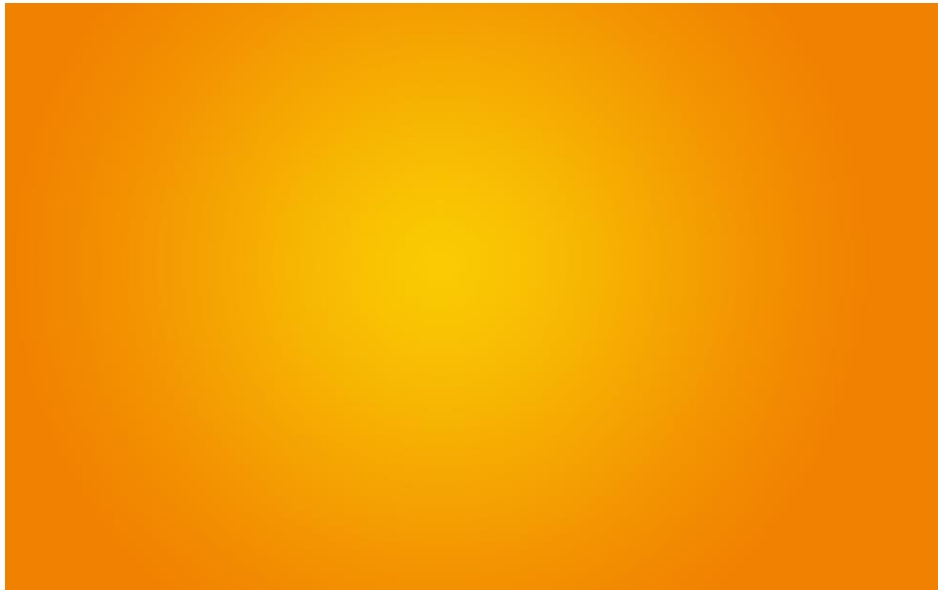
- Vamos alterar os nomes dos objetos colocados





Apanha o Programoide

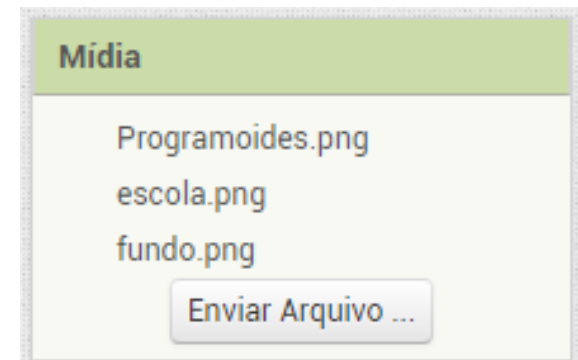
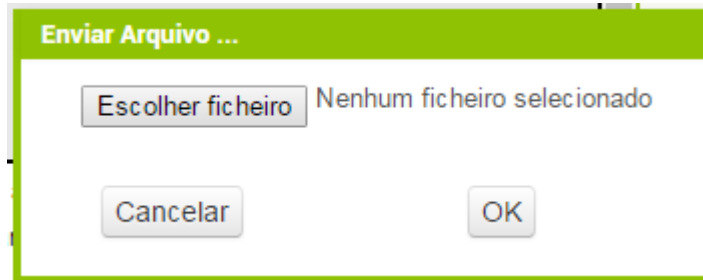
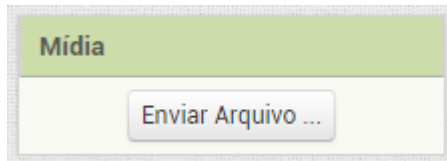
- Vamos fazer o upload das imagens:





Apanha o Programoide

- Agora vamos adicionar o “Fundo”, o “Programoide” e o Ícone do Agrupamento ao projeto:





Apanha o Programoide

- Pontuação – tamanho da fonte – 20; ocupar a largura; Texto: “Pontuação:” ; com cor Azul.
- Botão – Tamanho da fonte – 18; altura e largura automáticas; texto: “Reiniciar”;
- Pintura (Desenho e Animação)– Altura e Largura – preencher principal; Imagem – Fundo; Redimensionar para caber;
- SpriteImage (Desenho e Animação) – altura – 30px; largura – 50px; Imagem – Programoide;
- Aparece_Prog (Sensores – Temporizador) – Intervalo=500
- Apanhado (Midia – Som) – Intervalo mínimo – 1; Fonte – Programoides.png



Apanha o Programoide

- Vamos à programação!
 - O que pretendemos:
 - O Programoide vai mudando de local
 - Cada vez que o jogador toca no Programoide, ganha pontos e vibra o dispositivo
 - Temos várias coisas para fazer



Apanha o Programoide

- Então, bora lá para os blocos!
 - Quando começa, a pontuação está a zero

inicializar global Pontuação para 0

- Vamos aumentar a Pontuação:

para AumentaPontos
fazer
ajustar Pontuacao . Texto para
juntar " Pontuação: "
obter global Pontuação



Apanha o Programoide

- Agora vou controlar o movimento do Programoide



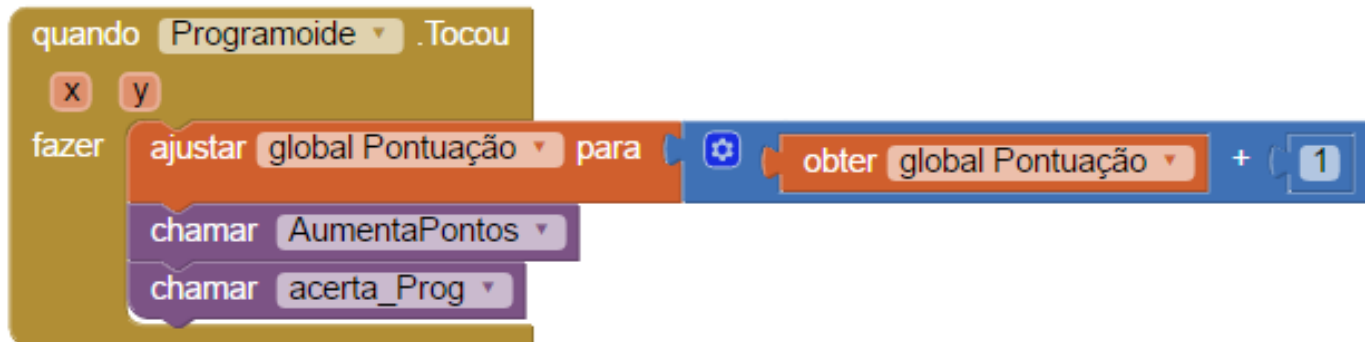
- E vamos tratar do temporizador:





Apanha o Programoide

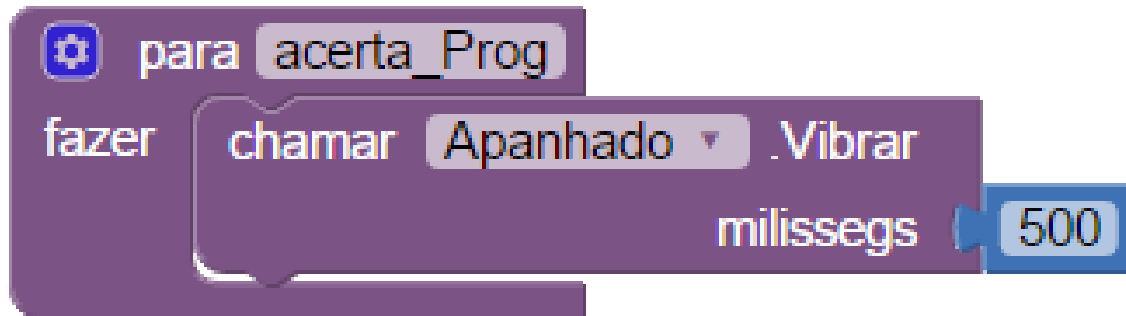
- Vamos definir o que acontece quando tocarmos no Programoide:
 - 1º - Aumentamos a pontuação em 1;
 - Mandamos atualizar a legenda da Pontuação
 - Mandamos executar o efeito especial de toque certo





Apanha o Programoide

- Definir o efeito especial:
 - Ao acertarmos, o dispositivo vibra





Apanha o Programoide

- Trabalhar a pontuação:
 - Iniciar a variável “Pontuação” como variável global com valor 0:

inicializar global Pontuação para 0

- Ao acertarmos, a pontuação sobe 1 ponto

para AumentaPontos
fazer
ajustar Pontuacao . Texto para
juntar " Pontuação: "
obter global Pontuação



Apanha o Programoide

- Trabalhar a movimentação do programoide através do temporizador:
 - Sempre que ele atinge o valor indicado nas propriedades do temporizador, ele chama o movimento do Programoide

```
quando Aparece_Prog ▾ .Disparo  
fazer chamar Move_Prog ▾
```



Apanha o Programoide

- Colocar a pontuação a 0 quando se pedir para reiniciar a Pontuação:
 - Ao clicar no botão “Reiniciar Pontuação”, aparecer 0





Apanha o Programoide

- Link da Aplicação:

[http://bit.ly/Apanha O Programoide](http://bit.ly/Apanha_O_Programoide)

- Link para download do Projeto:

[http://bit.ly/Apanha O Programoide Proj](http://bit.ly/Apanha_O_Programoide_Proj)