

TÍTULO: Jogo do Esconder e procurar (Hide and seek game)

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM	
Escola:	Duração (minutos): 90
Professor(a):	Idade dos alunos: 12

Ideia chave:	Como criar jogo das escondidas?
---------------------	--

Tópicos:

- Os alunos planeiam, antecipam, monitorizam, criam e ajustam programas.

Objetivos:

- Os alunos projetam e criam um jogo de trabalho ou programa para um propósito específico.

Resultados:

- Os alunos planeiam, antecipam, monitorizam, criam e ajustam programas.

Formas de trabalho:

- trabalho individual
- trabalho de pares
- trabalho de grupo

Métodos:

- apresentação
- discussão
- exercício interativo

ARTICULAÇÃO

Linha de atuação (duração, minutos)

INTRODUÇÃO

O professor explica e inicia a discussão com os alunos:

O que é um jogo de computador?

O jogo de computador é um programa de computador projetado para a diversão.

Quais são os géneros dos jogos de computador?

Jogos de ação, jogos de aventura, jogos indie, jogos descontraídos, jogos de corrida, jogos multijogador, jogos de simulação, jogos de role playing, jogos de estratégia, jogos de desporto.

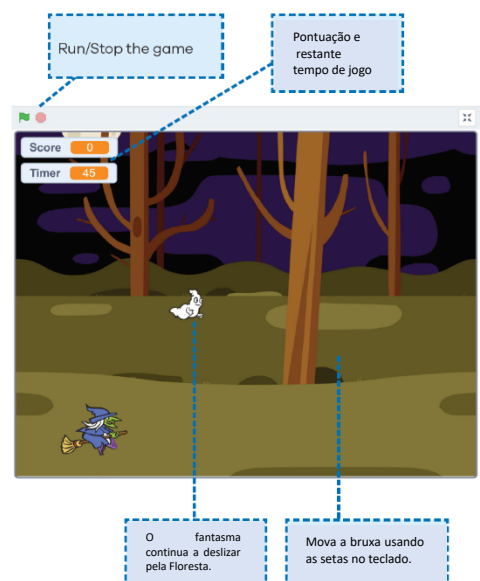
Que jogos destes géneros conheces?

O que é o jogo "esconder e procurar"?

PARTE PRINCIPAL

Jogo esconder e procurar, instruções:

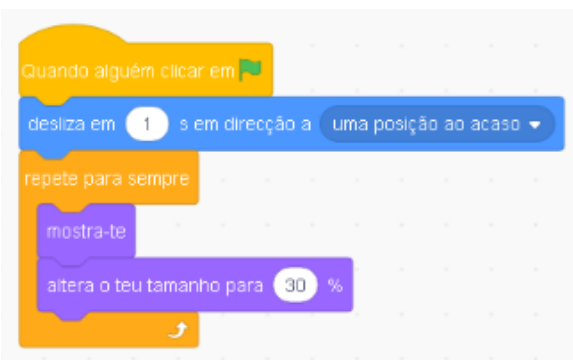
Mova a bruxa usando setas do teclado para apanhar o fantasma. Cada vez que a bruxa toca no fantasma, o jogador ganha um ponto. O fantasma vai deslizar para uma posição aleatória. Quando a bruxa lhe toca, ouve-se o som "pop", e depois esconde-se. Reaparece ao fim de dois segundos numa nova posição aleatória. Define o tempo do jogo para 45 segundos e um tamanho apropriado para o sprite. Para criares um ambiente melhor, adiciona a melodia Dance Slow Mo (suave).



1. Quando clicares na bandeira verde, a bruxa move-se sempre na direção da seta pressionada no teclado. Ajusta o tamanho da bruxa. Liga os seguintes blocos:



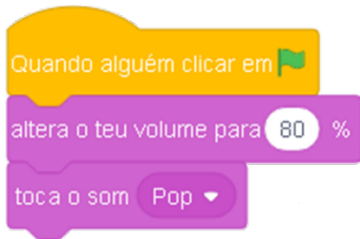
2. Quando clicas na bandeira verde, o fantasma aparece e desliza por um segundo numa posição aleatória. Ajusta o tamanho do fantasma (altera o teu tamanho para __%). Corrige o bloco do script!



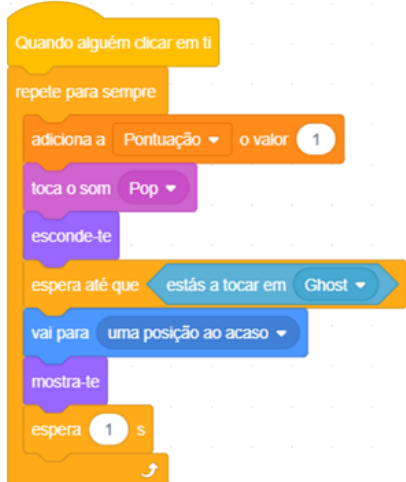
3. Quando clicas na bandeira verde, os pontos estão no 0. Dará início a uma contagem decrescente de 45 segundos. Liga os blocos para a bruxa.



4. A música Dance slow Mo deve estar a tocar a 70% do volume. Corrige os blocos e adiciona-os à bruxa!



5. Sempre que a bruxa tocar no fantasma, ouve-se o som 'pop' e o jogador ganha um ponto. O fantasma desaparece por um segundo e reaparece numa posição aleatória. Corrige os blocos!



6. No início do jogo, coloca a bruxa no canto inferior direito do ecrã. Bom trabalho! Diverte-te!

EXERCÍCIO 1

Apimenta o jogo juntando um fantasma mau. Cada vez que toca na bruxa, ela perde um ponto!

EXERCÍCIO 2

Adiciona um feiticeiro e deixa-o disputar com a bruxa, quem irá ganhar mais pontos.

CONCLUSÃO

Os alunos e o professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

Métodos

apresentação
discussão
trabalhar no texto
trabalho gráfico
exercício interativo / simulação no computador

Formas de trabalho

Trabalho individual
Trabalho em pares
trabalho em equipa/grupo
trabalho frontal



Material:

-

Bibliografia:

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS