

#AEC

emCasa





Programação

Vamos aprender a programar?

- O que é programar?
 - Dar ordens ao computador
 - É um conjunto de instruções
 - Fácil e Divertido, mas requer muita atenção
- Como se dão ordens ou instruções ao computador?
 - Em primeiro lugar pensar, para chegar a um algoritmo;
 - Um algoritmo é uma sequência de passos para realizar determinada tarefa.

lightbot™

Iniciar a Aventura

Se estas a usar um computador, não precisas de fazer o download da aplicação. Este botão vai levar-te diretamente para o Lightbot.

Se estás a usar um iPhone ou iPad, precisas de fazer o download da aplicação. Este botão vai te levar para a App Store.



Se estás a usar um telemóvel ou tablet Android, precisas de fazer download da aplicação. Este botão vai te levar para a Play Store.

Layout – Menu Principal

Botão para alternar
entre o ecrã cheio e
normal

Fullscreen

Aqui escolhes a tua
personagem



Botão para
mudar o idioma
do jogo

Botão para
iniciar o jogo

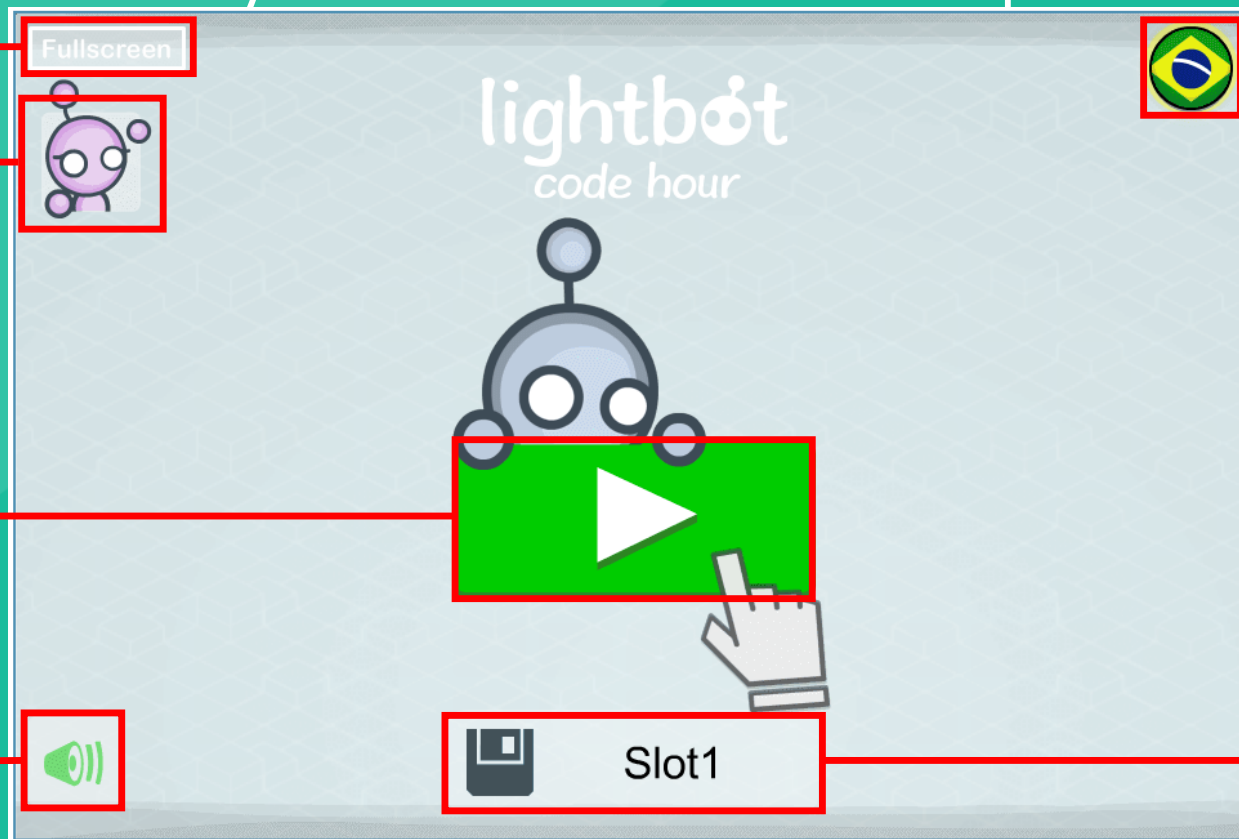


Desligar e ligar o
som



Slot1

Botão para apagar
e carregar o teu
progresso no jogo.



Layout – Seleção de Nível

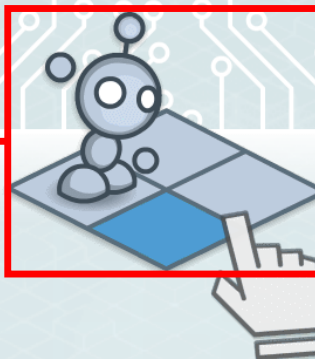
No Computador, Telemóvel e Tablet

Botão para
voltar ao
Menu Principal



1
Básico

Primeiro nível
Para iniciares o nível
basta clicares



Utiliza as setas para
alternares entre os níveis
No tablet para mudar de
nível basta arrastares
com o dedo

Desligar e ligar o
som



Layout – Seleção de Desafio

No Computador, Telemóvel e Tablet

Primeiro desafio

Para iniciares o desafio basta clicares
Para desbloquear o próximo nível,
tens de terminar o anterior



Layout – Desafio

No Telemóvel, Telemóvel e Tablet

The image shows a screenshot of the AEC game interface. The central area displays a 3D maze with a pink robot on a platform. The interface includes a top bar with navigation buttons, a left sidebar with controls, a right sidebar with programming areas, and a bottom bar with a command palette. Red boxes and arrows highlight specific features, which are described in the surrounding text blocks.

Botão para voltar ao Menu Principal
Botão para reiniciar o nível

Aumentar/diminuir velocidade da animação
Ligar/desligar o som
Número do nível e do desafio

O teu objetivo é iluminar os quadrados azuis

Comandos disponíveis

Botão para repetir a descrição do desafio

Botão para correr o teu código

Área de Programação Principal
Tens de arrastar os blocos de comando para este espaço

Área de Programação do Procedimento 1
Aqui podes dizer quais os comandos que constituem o Procedimento 1 ou P1

Blocos de Comando

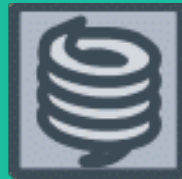
Andar para a frente

Usamos este comando para fazer o personagem andar para a frente.



Saltar

Usamos este bloco para fazer o personagem saltar, pode ser usando tanto para subir como para descer.



Blocos de Comando

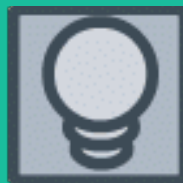
Virar para a esquerda e para a direita

Usamos estes comandos para fazer o personagem virar para à esquerda ou à direita, respetivamente.



Acender

Usamos este bloco para acender/iluminar os quadrados **azuis**, quando a personagem está sobre eles.

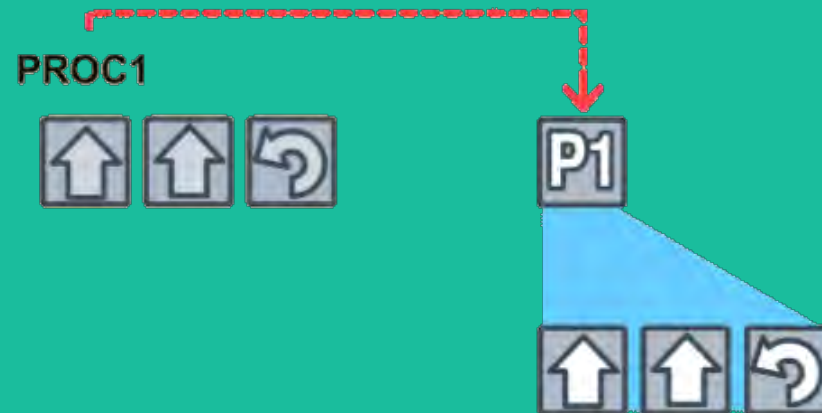


Blocos de Comando

Procedimento 1 e 2

Usamos os Procedimentos quando verificamos que o código se repete. Podemos substituir o código repetitivo por um bloco P1 ou P2.

Podes determinar quais os comandos que constituem o Procedimento 1 ou 2 nos espaços PROC1 ou PROC2.

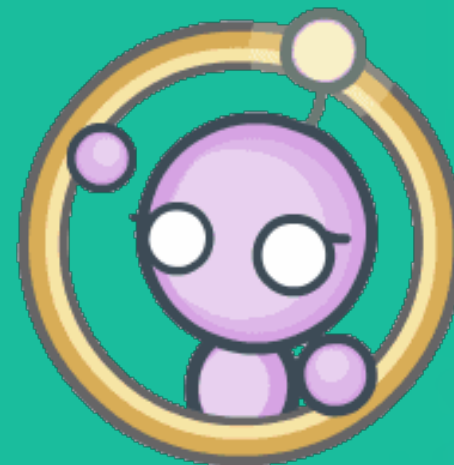


Desafio

O **Boybot** e **Girlbot** precisam da tua ajuda para acender os quadrados **azuis** que vais encontrar ao longo desta nova aventura.



O teu código é a solução!
Estás pronto?



Missão nº1

Estás pronto para uma nova aventura, agora no mundo
Lightbot?

O teu objetivo é acender todos os quadrados **azuis** que
encontrares ao longo dos Níveis 1 e 2 do Lightbot.

O **Boybot** e a **Girlbot** estão a contar contigo!



Desenvolvido por:



EDUGEP

ESCOLA
DE PROGRAMAÇÃO

#AEEC

emCasa

