

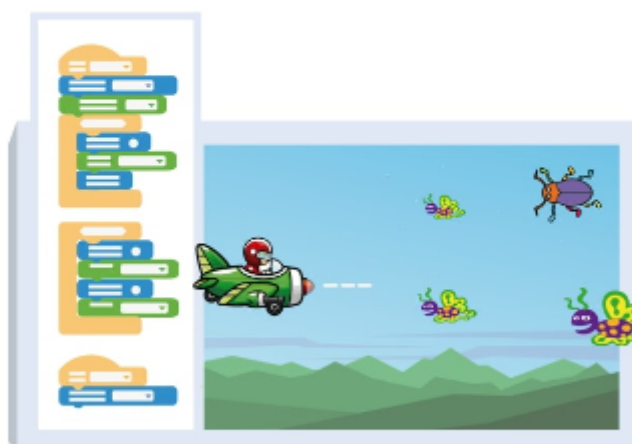
DATA: / 10 / 2024

III ETAPA – ORGANIZE SEUS CONHECIMENTOS – TECNOLOGIAS

ALUNO(A):			N.º:	TURMA:	
PROFESSOR(A): Rubens Silva	VALOR:	MÉDIA:	RESULTADO:		%

Jogos com Scratch

Em projetos práticos com linguagem de blocos



CARLOS EMILIO PADILLA SEVERO

Biblioteca de JOGOS : <https://scratch.mit.edu/studios/5449468/>
Link Árvore Livros: <https://e-reader.arvore.com.br/?slug=jogos-com-scratch>

JOGOS COM SCRATCH

A construção de jogos é uma estratégia poderosa tanto no ensino como na aprendizagem dos princípios envolvidos na programação de computadores.

Scratch foi idealizada com o objetivo de aguçar a criatividade de quem quer programar de forma divertida, desenvolvendo o raciocínio lógico e sequencial através do encaixe de blocos de código.

O ambiente é lúdico e intuitivo, com personagens, cenas, efeitos sonoros, músicas e gráficos, sendo ideal para aprender por meio da elaboração de narrativas, animações ou jogos.

Carlos Emilio Padilla Severo mostra como começar a programar com Scratch, em sua versão 3. Você verá como é possível construir projetos reais e funcionais com uma linguagem moderna e intuitiva. Na primeira parte do livro, você vai explorar todo o ambiente gráfico e conhecer as possibilidades da ferramenta, com exemplos e exercícios. Na segunda parte, serão desenvolvidos seis projetos de jogos completos, onde você poderá praticar os conceitos abordados, a partir da elaboração da mecânica e dos comportamentos dos elementos do jogo.

Autor(es):

Carlos Emilio Padilla Severo

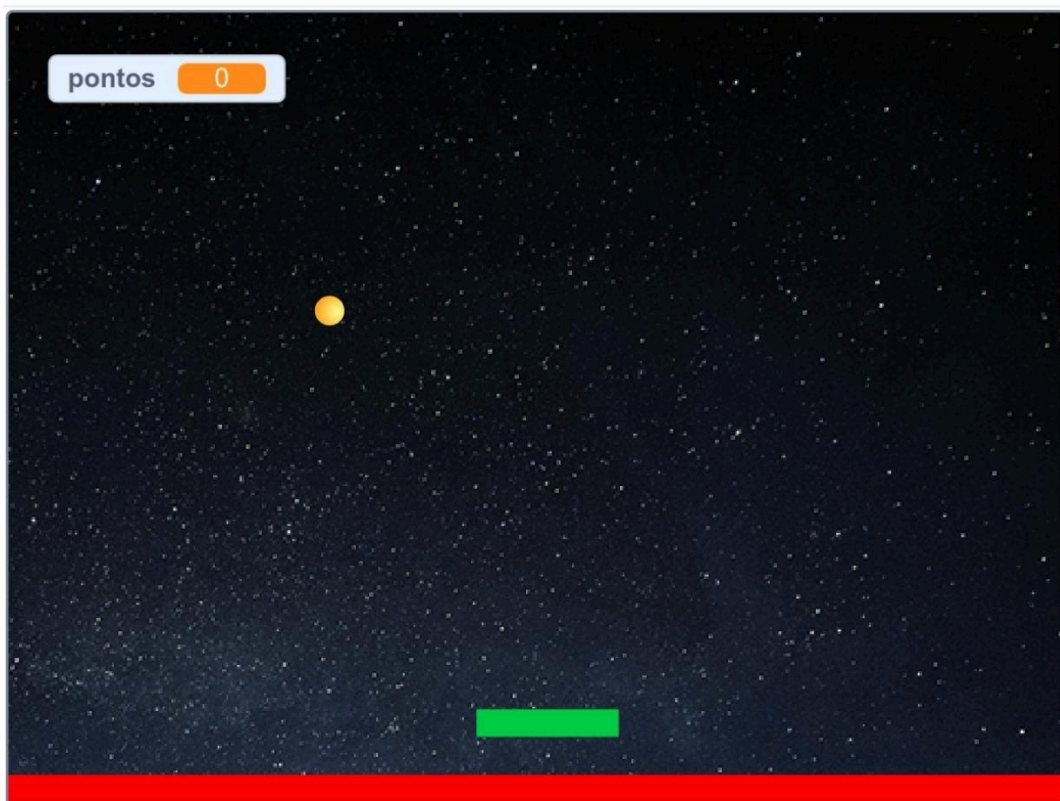
Editora:

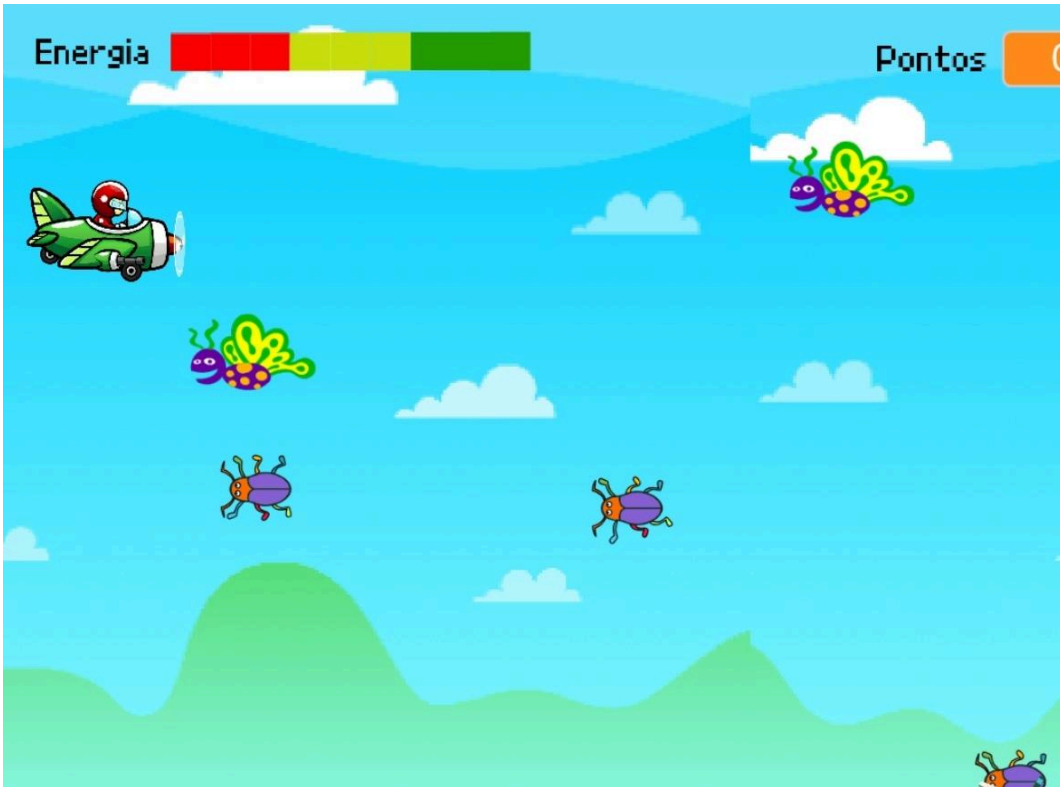
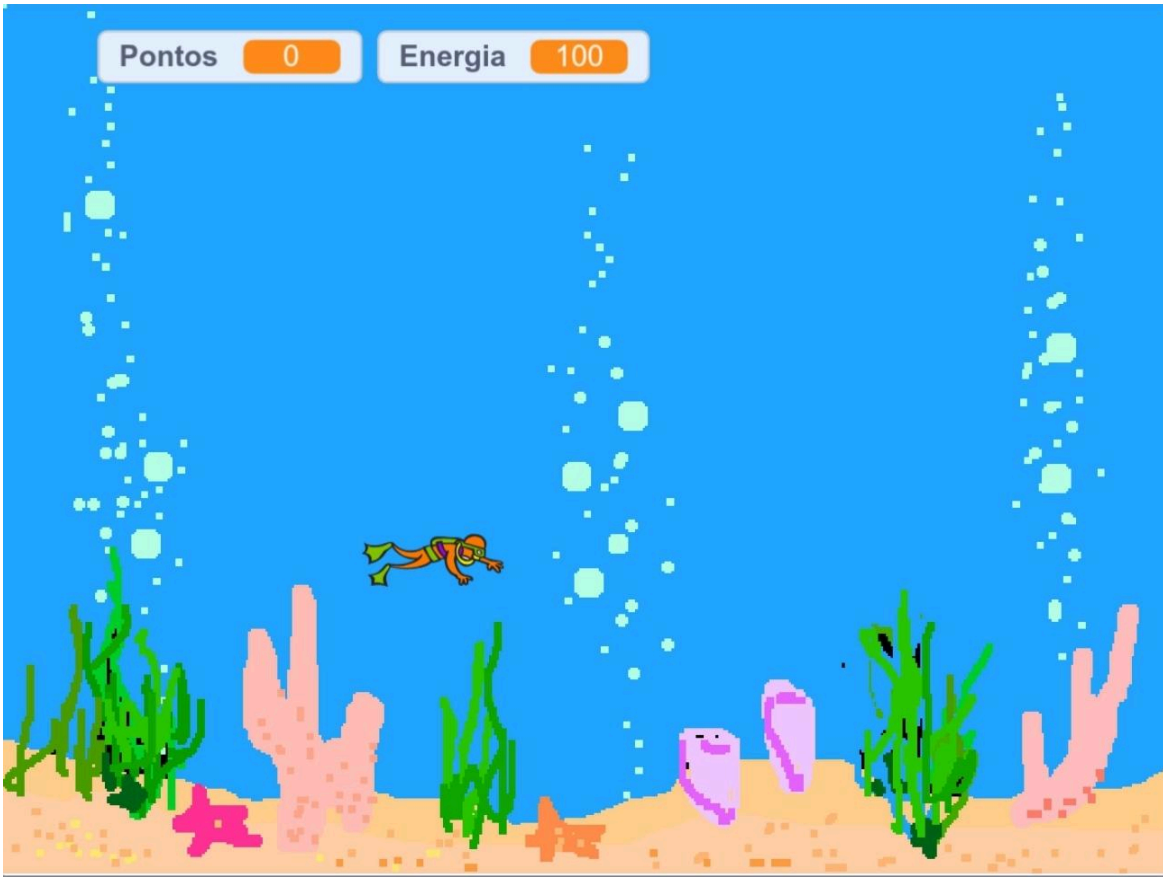
Casa do Código

Edição: 1ª ed.

Jogo dos Instrumentos







Ao acessar o site <https://scratch.mit.edu> será apresentada a página de abertura, conforme ilustrada na figura a seguir. Os projetos são elaborados a partir da opção de menu **Criar**, a qual está disponível na barra de navegação ao topo da página do site.



Figura: A organização do palco.

O palco é organizado a partir de um modelo representando o palco cartesiano. Portanto ...

2.2 A organização do palco

O palco é organizado a partir de um modelo representando o plano cartesiano. Portanto, quando um elemento gráfico for posicionado no palco, seja um personagem ou objeto qualquer, serão atribuídas as coordenadas: "X", que representa o deslocamento horizontal, e "Y", que representa o deslocamento vertical do elemento. O centro do palco é a origem dos eixos, conforme podemos observar através da imagem:

ENTRE NO SCRATCH: <http://scratch.mit.edu/signup/jh58y6wfn>

ENVIE AS RESPOSTAS POR AQUI: [<https://forms.gle/uyCTos1yFYcoV4ks8>] ✍️

TAREFA: LEITURA DO LIVRO - UMA ODISSEIA NO ESPAÇO, 2001.



Hoje vamos falar sobre um filme muito incrível chamado "2001: Uma Odisseia no Espaço" e sua relação com a inteligência artificial.

Este filme, dirigido por Stanley Kubrick e lançado em 1968, nos leva em uma jornada espacial cheia de mistérios, tecnologia avançada e a presença marcante de um computador chamado HAL 9000. HAL é uma inteligência artificial extremamente avançada, capaz de interagir com os tripulantes da nave de maneira muito próxima a um ser humano.

A relação entre a inteligência artificial retratada no filme e o mundo real nos faz refletir sobre como a tecnologia pode nos auxiliar, mas também nos desafiar. HAL 9000, assim como outras inteligências artificiais, representa a busca do ser humano pela criação de máquinas capazes de pensar e agir de forma autônoma.

É importante entender que, assim como no filme, a inteligência artificial tem suas limitações e dilemas éticos. Devemos estar sempre atentos aos impactos positivos e negativos que essa tecnologia pode trazer para a sociedade.

Através de "2001: Uma Odisseia no Espaço", podemos refletir sobre o papel da inteligência artificial em nossa sociedade e como podemos utilizá-la de forma ética e responsável. A tecnologia é uma ferramenta poderosa, e devemos sempre buscar utilizá-la para o bem comum.

Habilidades:

(CSMM - EMIFCD01) Criar abstrações e representação do mundo físico em formato de dados digitais.

Objetivos:

- Analisar resultados de pesquisas estatísticas divulgadas nos meios de comunicação.
- Planejar e executar uma pesquisa estatística a respeito do mundo em que os jovens estão inseridos.
- Analisar os resultados da pesquisa estatística e escrever um relatório propondo soluções para os principais problemas observados.

- Produzir e apresentar à comunidade escolar (estudantes, professores, demais funcionários que atuam na escola e familiares ou responsáveis pelos estudantes) uma atividade artístico-cultural que retrata o mundo dos jovens.

Mídias

1. Mais Fisica - <https://sites.google.com/view/maisfisica>
2. PROJETOS CSMM - 2024 - <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1UpDNtMtA4bOwnlXgFt044SLQe5A7JPMwVebwtlzSW5c/edit?usp=sharing>

Livros:

1. PARGA, João Pedro Figueira Amorim; **Básicos da Sintaxe do R**; Fundação João Pinheiro.
2. (CERICATO, Itale)

#NOVO ENSINO MEDIO - PROJETOS INTEGRADORES - MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

ITALE LUCIANE CERICATO; FELIPE FUGITA

Referências:

(Lopes, Humberto Elias Garcia;

Data science unlocked; a beginner's Journey with R, ChtaGPT, and AI insights
/ Vespasiano, MG; Quadrivium Academic, 2024.