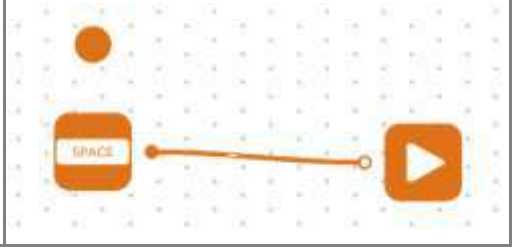
Nível 3 Lição 9

Sobrevivência do Mais Forte

Passo a Passo

Vamos Construir!

Crie um sistema que comece uma corrida.

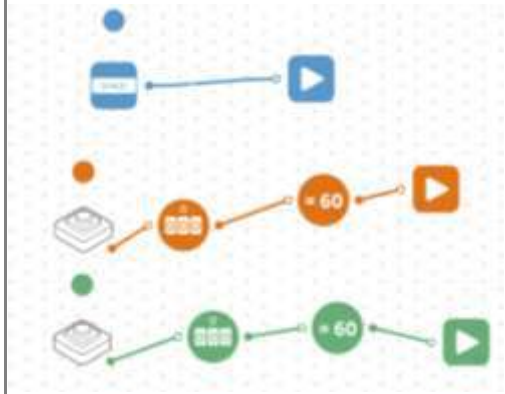
Instruções	Área de Trabalho	Instruções	Área de Trabalho
Coloque na área de trabalho: • 1 bloco de Teclas • 1 bloco de Leitor de Som. Conecte os blocos como demonstrado.		Nas definições do bloco de Teclas, escolha uma tecla.	
Nas definições do Leitor de Som, coloque '54321 Go' dos 'Jogos'.		Teste o seu sistema.	

Sobrevivência do Mais Forte

Passo a Passo

Desafio 1

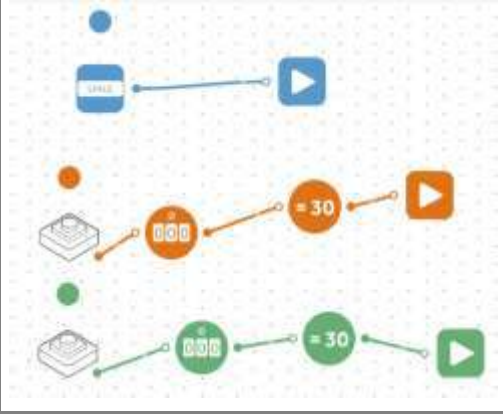
Criar um sistema que conte quantos ‘items de comida’ foram ‘recolhidos’ no jogo ‘corrida pela comida’.

Instruções	Área de Trabalho	Instruções	Área de Trabalho
Coloque na área de trabalho: • 2 blocos de Botão • 2 blocos de Contador digital • 2 blocos de Comparação • 2 blocos adicionais de Leitor de Som. Conecte os blocos como demonstrado.		Nas definições de ambos os blocos de Contador, coloque ‘Recomeçar’ ‘0-30’.	

Nas definições de ambos os blocos de Comparação, colocar '=30'.		Nas definições de ambos os blocos de Leitor de Som escolha a categoria: 'Som FX 1' e o ficheiro de som: Picada de Sucesso'.	
Instruções	**Área de Trabalho**	**'Jogo da Corrida pela Comida' regras:**	

Sobrevivência do Mais Forte

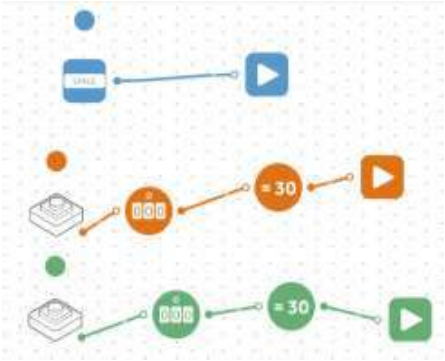
Passo a Passo

Teste o seu sistema num jogo para simular a recolha de comida. Jogar o 'Jogo da Corrida pela Comida'!	 	Divida a turma em Equipa 1 (os 'leões') e a Equipa 2 (os 'lobos'). Cada equipa deve coletar 30 objetos para sobreviver. Cada equipa tem duas tigelas; uma vazia, uma com 30 items de comida como por exemplo gomas. Afaste as duas tigelas uma da outra (a mesma distância para as duas equipas). O objetivo é mover os items de uma tigela para a outra o mais rapidamente possível. Apenas uma pessoa pode correr ao mesmo tempo por equipa, como numa corrida de estafetas. Um estudante ou o professor começa o jogo pressionando o bloco de Teclas (o som '54321 Go' devia começar a tocar). Depois, enquanto os estudantes transferem os items de uma tigela para a outra, um estudante por equipa pressiona o bloco de Botão para gravar cada item trasferido. Encorage os estudantes a confirmar se a saída do efeito sonoro toca como esperado assim que 30 items sejam recolhidos.

© 2019 SAM Labs

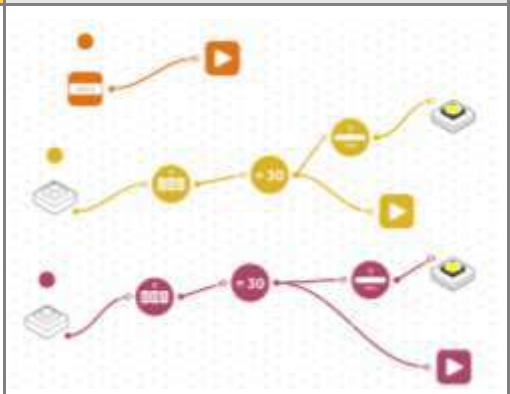
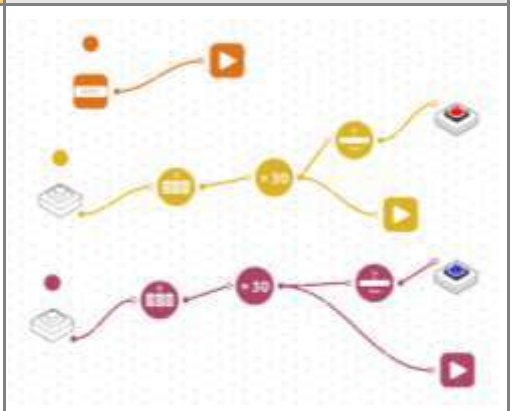
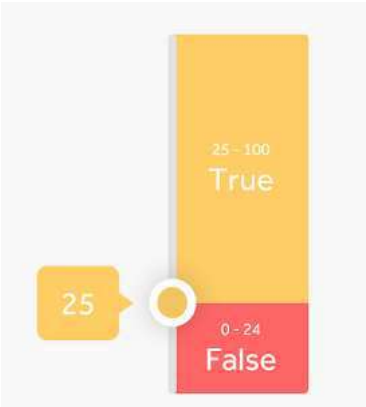
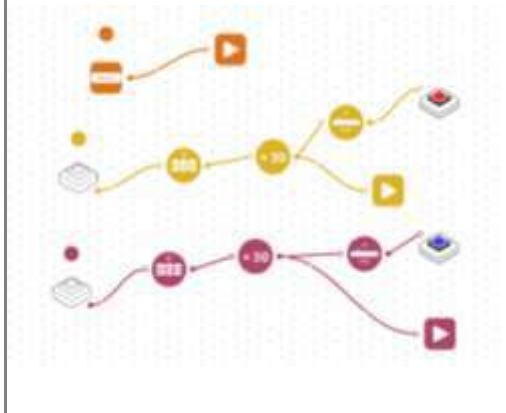
Desafio 1 – Debug!

Como posso saber quem venceu?

Instruções	Área de Trabalho
☐ Nas definições do primeiro bloco de Leitor de Som, coloque 'Rugido de Leão' dos 'Animais'.	
☐ Nas definições do segundo bloco de Leitor de Som, coloque 'Lobo' dos 'Animais'.	
☐ Teste o sistema.	

Desafio 2

Crie um acréscimo para o sistema para mostrar o progresso na 'corrida pela comida'.

Instruções	Área de Trabalho	Instruções	Área de Trabalho
Ligue e junte: • 2 blocos de LED RGB e arraste para a Área de trabalho. Junte também: • 2 blocos de Limiar. Conecte como demonstrado.		Nas definições dos blocos de LED RGB, coloque uma cor diferente para cada equipa.	
Nas definições de ambos os blocos de Limiar, coloque 'verdadeiro' em '25'.		Teste o seu sistema – jogue o 'Jogo da Corrida pela Comida'!