

GRUPO: _____



Escreve o pseudocódigo para o KUBO entrar na biblioteca, encontrar um livro sobre animais e dirigir-se para uma mesa para o ler.

Agora, utiliza as TagTiles® para criar o código para o KUBO. Utiliza o teu pseudocódigo como um plano para saberes quais as fichas a utilizar. Utiliza, pelo menos, duas fichas do Coding+ na tua rota. Testa o teu código com o KUBO.

Seleciona uma nova tarefa para o KUBO concluir. Escreve o pseudocódigo para a tarefa.

Agora, utiliza as TagTiles® para criar o código para o KUBO. Utiliza o teu pseudocódigo como um plano para saberes quais as fichas a utilizar. Utiliza, pelo menos, duas fichas do Coding+ na tua rota. Testa o teu código com o KUBO.

O KUBO pode fazer muitos movimentos diferentes. Discute ideias com o teu parceiro e faz uma lista da amplitude de movimentos que o KUBO pode realizar. Regista as tuas ideias neste espaço.

GRUPO: _____



O KUBO está a preparar-se para uma competição de dança. A competição tem os seguintes critérios:

- A dança deve ter entre 30–60 segundos.
- A dança deve ter três secções principais (funções).
- Cada secção (função) deve incluir dois ou três movimentos da lista de movimentos do KUBO.
- Receberás pontos pela criatividade, pela variação do movimento e pelo teu pseudocódigo (se tinhas um plano).

Cria o pseudocódigo a explicar os movimentos que o KUBO fará para ganhar a competição. NÃO precisas de criar o código hoje, apenas o pseudocódigo. Vais precisar desta ficha de trabalho para a próxima atividade, não a percas!

Função 1

Função 2

Função 3