

Prova final

Data: / /

Turma:

Aluno(a):

1. (1 ponto) - Cite 3 exemplos onde a computação está presente.

Micro-ondas, computador, carro, smartphone, etc.

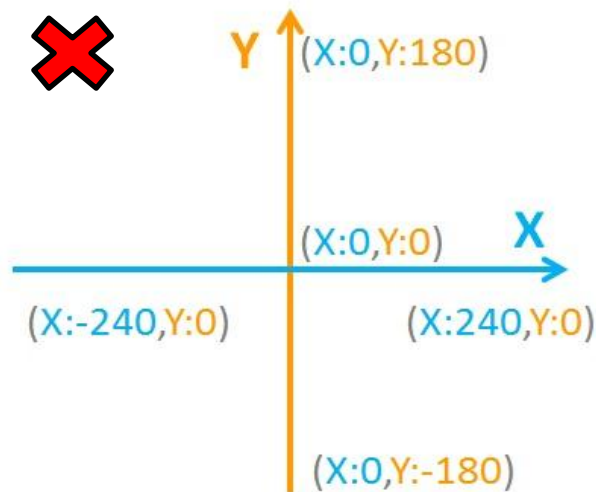
2. (1 ponto) - Cite 3 coisas que são possíveis fazer no Scratch.

Criar um jogo, compartilhar, encontrar projetos do mundo todo, ver código de projetos compartilhados, etc.


3. (1 ponto) - Descreva com suas palavras o que é um algoritmo.

Sequência de passos/instruções para resolver um problema.




4. (1 ponto) - Onde o gato ficará quando for clicado na bandeira verde?



5. (1 ponto) - Escolha a alternativa correta para quando se apertar a tecla seta para direita o gato ande para a direita:

<input type="checkbox"/>	quando a tecla seta para a direita for pressionada mova -10 passos	<input type="checkbox"/>	quando a tecla espaço for pressionada adicione 10 a y
<input checked="" type="checkbox"/>	quando a tecla seta para a direita for pressionada mova 10 passos	<input type="checkbox"/>	quando clicar em  mova 10 passos

6. (1 ponto) - Escolha a alternativa correta para quando o gato não tiver vidas, o jogo acabe:

<input type="checkbox"/>	quando clicar em  se vida = 0 então pare este script	<input checked="" type="checkbox"/>	quando clicar em  espere até vida = 0 pare todos
<input type="checkbox"/>	quando clicar em  sempre mude vida para 0	<input type="checkbox"/>	quando este ator for clicado mostre variável vida mude vida para 0

7. (2 pontos) - Escolha a alternativa correta para o gato perguntar quanto é 2+2 e dizer se está certo:

<input type="checkbox"/>	pergunte Quanto é 2+2? e espere a resposta se resposta = 4 então diga Errou! senão diga Acertou!	<input type="checkbox"/>	se resposta = 4 então diga Quanto é 2+2? diga Acertou
<input type="checkbox"/>	diga Quanto é 2+2? se resposta = 4 então diga Acertou! senão diga Errou!	<input checked="" type="checkbox"/>	pergunte Quanto é 2+2? e espere a resposta se resposta = 4 então diga Acertou! senão diga Errou!

8. (2 pontos) - Use 3 comandos abaixo e programe para que quando o gato tocar no presente ele fale: "Oba, um presente!".

toque o som meow diga Oba, um presente! mostre variável presente quando cronômetro > 10

se então

tocando em presente ? pergunte Oba, um presente! e espere a resposta

Se tocando em presente então

Diga Oba, um presente!

Questão extra (1 ponto) – Complete o ciclo de engenharia de software usado para a criação do jogo.

