

FAZ UM JOGO ANIMADO DE APLICAÇÃO MÓVEL

As aplicações para telemóvel são realmente divertidas e podem ser uma ótima forma de educar os utilizadores sobre grandes problemas!

Seguindo os 4 vídeos abaixo, vais fazer um jogo onde um mergulhador vai correr contra um peixe para apanhar plástico no oceano. Pode ajudar a motivar as pessoas a fazer algo em relação ao desperdício de plástico!

Aqui está como é jogar o jogo.

<https://drive.google.com/file/d/1GfTdqJOuW74xWvWPhitKKFwdRimRHSqM/view?usp=sharing>

Neste primeiro vídeo abaixo, vais começar o teu projecto adicionando todos os componentes do Designer.

Aprenderás muito sobre os componentes Canvas e ImageSprite no vídeo, mas se quiseres saltar o vídeo e começar a codificar, podes **carregar o ficheiro modelo** no App Inventor. <https://youtu.be/YcFOlh96G-g>

Neste segundo vídeo abaixo, aprendes a colocar os **ImageSprites** na **Tela** em blocos de código. <https://youtu.be/j9NILIIXISE>

Aí vem a parte divertida – fazer com que os **ImageSprites** se movam pelo oceano! https://youtu.be/3fVi_oObBq0

Neste último vídeo abaixo, verifica quem chega primeiro – o mergulhador ou o peixe! <https://youtu.be/L-bXjsOajtl>

EXCELENTE TRABALHO!

Fizeste um jogo de aplicação para telemóvel e aprendeste tudo sobre **blocos condicionais**. Também tens prática em fazer um **procedimento**, o que é muito útil quando se codifica!

Que formas podes melhorar ou adicionar ao jogo **OceanPlasticCleanup**?

Tenta adicionar uma nova funcionalidade - uma garrafa de plástico animada, múltiplos peixes, sons... ***Que mais se pode acrescentar?***