

Programação:

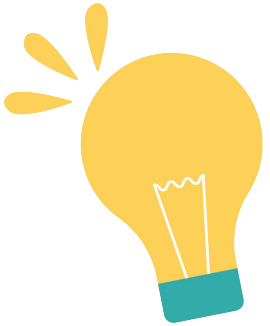
Rena



```
quando clicado
  sempre
    LED esquerdo (verde), LED direito (vermelho)
    em frente potência 2%, por 0.5 segundos
    espere 0.5 segundos
    LED esquerdo (vermelho), LED direito (verde)
    para trás potência 2%, por 0.5 segundos
    espere 0.5 segundos
```

The image shows a Scratch-style code editor with a blue background and a white grid. The code is written in Portuguese and is enclosed in a blue rounded rectangle with a white border. The code starts with an orange 'quando clicado' (when clicked) block. This is followed by a yellow 'sempre' (forever) loop block. Inside the loop, there are several blocks: a purple block to turn on the left LED (green) and right LED (red); a blue block to move forward with 2% power for 0.5 seconds; a yellow 'espere 0.5 segundos' (wait 0.5 seconds) block; a purple block to turn on the left LED (red) and right LED (green); a blue block to move backward with 2% power for 0.5 seconds; and another yellow 'espere 0.5 segundos' block. The loop ends with a circular arrow icon. The code is decorated with brown stick-figure characters and a red dot at the top and bottom corners of the blue box.

Fazendo sua programação!



Sobre o projeto:

A nossa rena vai ficar balançando a cabeça várias vezes enquanto faz um show de luzes! Vamos descrever todas as ações que ela vai executar para entender o que precisa ser feito na nossa programação?

- A programação se inicia
- Tudo que acontecer vai se repetir sempre que a programação for iniciada
- Os leds acendem
- O motor gira levemente para um lado por um curto espaço de tempo
- Espera um pouco
- As cores do led mudam
- O motor gira levemente para o outro lado por um curto espaço de tempo
- E espera mais um pouco antes de se repetir novamente

Agora vamos colocar a programação em prática!

1. Como você já sabe, a primeira coisa que precisamos fazer é adicionar o bloco **"Quando clicado"**.

Para que a nossa programação ocorra todas as vezes que ela for iniciada, vamos utilizar o bloco **"sempre"** da categoria de controle.



2. Em seguida podemos adicionar o bloco "LED esquerdo, LED direito" para trazer mais dinamismo para a programação. Escolha duas cores temáticas!



3. Para fazer a nossa rena girar a cabeça para um lado, vamos utilizar o bloco **“em frente, potência _ %, por _ segundos”** da categoria de movimento. Em potência vamos utilizar um número bem baixo para o movimento ser lento. Que tal 2%? E o segundo também precisa ser pouco, vamos colocar 0.5 segundos.



4. Para que tudo aconteça com calma e para que a programação não fique muito agitada, vamos adicionar o bloco **“espere _ segundos”** da categoria de controle e inserir 0.5 segundos.



Até agora, nós programamos que sempre que a programação se iniciar, os leds serão ligados e o motor irá girar levemente para um lado por poucos segundos. Agora precisamos programar para o motor girar para o outro lado e completar o movimento do balanço da cabeça da rena.

5. Para tornar a programação mais dinâmica, vamos trocar as cores dos LEDs, adicione o bloco **“LED esquerdo, LED direito”** e altere as cores selecionadas.



6. Agora selecione novamente o bloco **“em frente, potência _ %, por _ segundos”** e mantenha a potência de 2% sobre os 0.5 segundos, mas dessa vez selecione o movimento para trás.



7. E mais uma vez, selecione o bloco **“espere _ segundos”** da categoria de controle por 0.5 segundos para que o Buggy faça os movimentos com calma.



Prontinho! Sua programação está pronta, bora testar?



quando clicado

sempre

LED esquerdo (verde) , LED direito (vermelho)

em frente potência 2 % , por 0.5 segundos

espere 0.5 segundos

LED esquerdo (vermelho) , LED direito (verde)

para trás potência 2 % , por 0.5 segundos

espere 0.5 segundos

Movimento

Luz

Som

Eventos

Controle

Sensores

Operadores

?

▶

■

