

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# desafio #29 PAINTER

ERASMUS+ No. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



**ESTRUTURA DO DESAFIO**

## DESCRIÇÃO

## Neste desafio vais analisar uma app existente que tem as funções básicas de um pintor: desenhar, apagar, mudar de cor.

## OBJETIVO GERAL

## Nos últimos 4 desafios, estamos a mudar a nossa estratégia: estamos a levar um projeto completamente desenvolvido e estamos a analisar a forma como foi desenvolvido. Neste caso, usaremos uma aplicação pintor muito simples e avaliaremos cada uma das suas características complexas. Nesta fase, já fez exercícios suficientes para entender como funciona o Gdevelop.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

No final deste desafio, poderás...

1. Ter experiência com uma suíte de programação visual e ser capaz de codificar uma pequena peça de software padrão com ele.
2. Saber o que são declarações e linhas de comando e o que significam para um compilador.
3. Escrever instruções utilizando a sintaxe correta e com erros mínimos.
4. Saber o que são os operadores, o que fazem e quais os símbolos que representam os operadores.
5. Entender a atribuição de valores a variáveis e como mudá-los.
6. Conhecer todas as operações aritméticas básicas e como usá-las.
7. Reconhecer e saber como utilizar todas as estruturas de dados relacionadas com os números.
8. Conhecer as estruturas ligadas ao uso do texto, como cordas e caracteres.
9. Utilizar declarações condicionais.

|  |
| --- |
| INSTRUÇÕES |
| Esta é a sua configuração inicial para a aplicação completa. Como sempre, a primeira coisa que deve fazer é pré-visualizar e ver como funciona.    Neste desafio, analise:   1. Como as cores são manuseadas por Gdevelop e a propriedade **Tint** de **Objetos** 2. A diferença entre o contorno e as cores de preenchimento 3. Como utilizar **o Draw** e que tipo de gráficos podem ser desenhados (linhas, círculos, etc...)  * Como **render** pode ser usado para criar um **Sprite** |

|  |
| --- |
| RECURSOS |
| Challenge 29 |