

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# desafio #30 FALPY BIRD

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

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



**ESTRUTURA DO DESAFIO**

## DESCRIÇÃO

## Neste desafio vais analisar um jogo que replica o jogo tradicional de Flappy Bird.

## OBJETIVO GERAL

## Neste caso, usaremos um jogo 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. Ser capaz de 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 podes ter **diferentes Cenas** num jogo e como podes fazer a transição entre elas (**Mudar a cena)**. 2. Toque sons 3. Alterar a ordem de visibilidade do objeto (**z-ordem**) 4. Criar **Objetos** durante o jogo  * Criar pontuações e mostrar pontuação elevada |

|  |
| --- |
| RECURSOS |
| Challenge 30 |