

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# desafio #24 SNAKE

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

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



**ESTRUTURA DO DESAFIO**

## DESCRIÇÃO

## Este jogo é um pouco mais difícil do que os anteriores, por isso, está atento. Foi-te dada uma configuração que é para funcionar como base para este jogo de SNAKE. Podemos mover a cobra, mas nada mais funciona. O jogo destina-se a ser usado principalmente em dispositivos móveis com um ecrã tátil.

## OBJETIVO GERAL

## Neste desafio vais criar um jogo tipo serpente. Também exploramos novos mecanismos em 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.
10. Saber desenvolver para dispositivos móveis

|  |
| --- |
| INSTRUÇÕES |
| *Esta é a sua configuração inicial. Já há alguns eventos para fazer a serpente aparecer e o objeto que será comido. Mas deve olhar cuidadosamente para as propriedades e comportamentos do objeto. Note que apenas a Border e PlayerHead estão no local. O movimento da serpente está com as teclas A,W,S,D ou o mecanismo Swipe nos ecrãs Touch.*    Vamos dar uma olhada em alguns dos códigos  No início do jogo, criamos os vários objetos para o jogo.    Em seguida, criamos o código para controlar a serpente. É diferente do que normalmente fazemos, pois pensamos também nos dispositivos móveis. Então verificamos a chave, mas também o Swipe.    Quando um swipe é feito ou uma tecla é pressionada, a direção da serpente muda. *Quando mudamos a direção, o mesmo acontece com o corpo.*    Agora, o que acontece quando a cobra "come" um ponto? Tocamos um som, adicionamos 1 à pontuação, mudamos a posição do próximo ponto "comeível".    E este é o fim: a serpente colide com a fronteira ou com o seu próprio corpo. |

|  |
| --- |
| RECURSOS |
| Challenge 24 (Basic) |