

SilverCoders

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE
LEARNING EXPERIENCES FOR ADULTS



DESAFIO #29 **PAINTER**

CODING TRAINING PROGRAMME **FOR +55 ADULTS**



SILVER CODERS

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



Co-funded by
the European Union

This document reflects only the author's view and the National Agency and the European Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains

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.

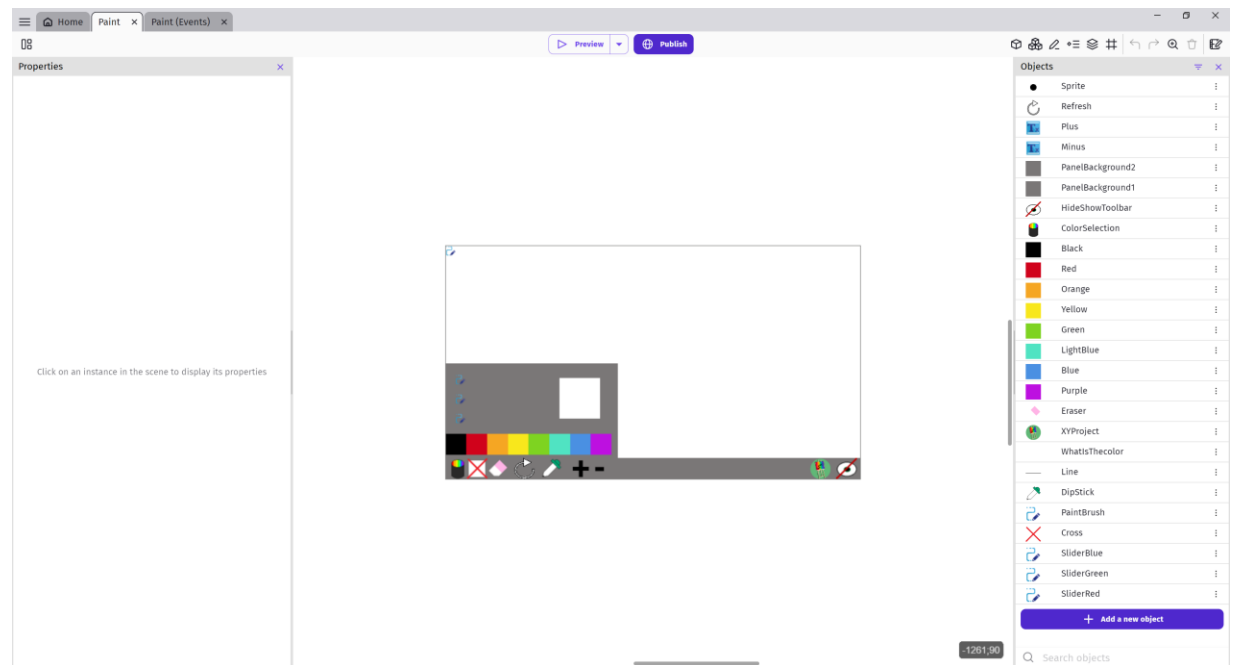
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

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