

SilverCoders

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE
LEARNING EXPERIENCES FOR ADULTS



DESAFIO #30 **FALPY BIRD**

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 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.

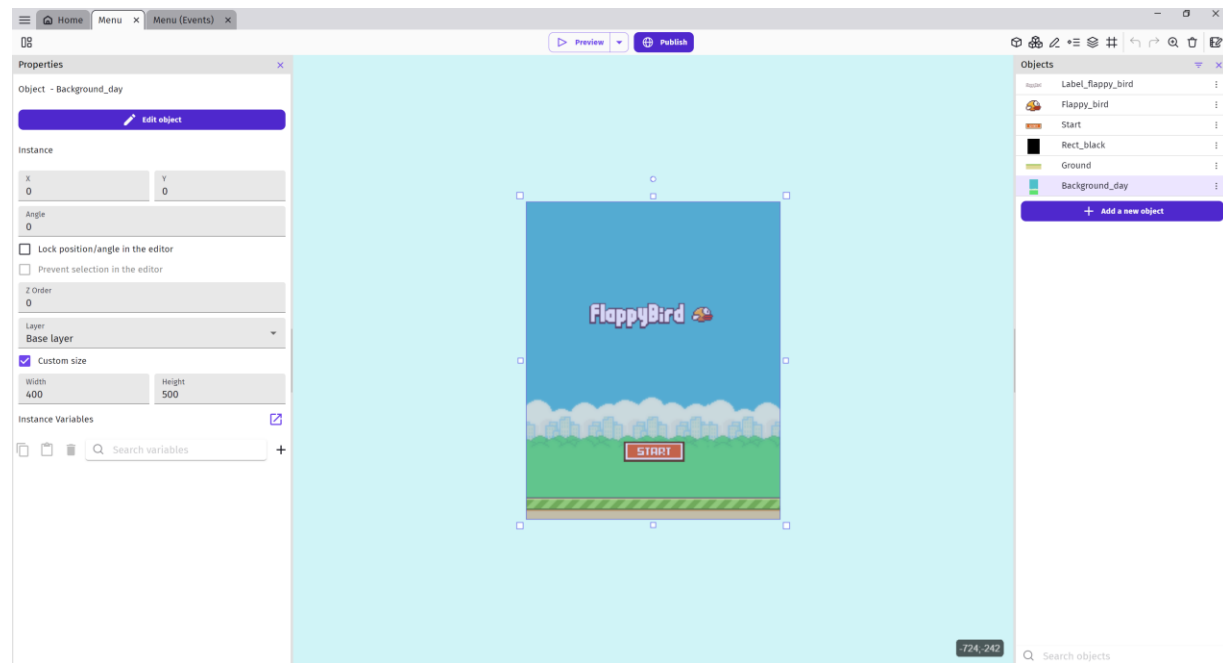
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

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