

Trabalhos CTD - 3º Bi - 2022

1ª PARTE: Nota máxima 4,0

1) Projeto 1 - Tema: Ondas de gentileza

Dois atores (personagens) estudam um conteúdo.

Será avaliado se **tem uma conversa gentil** e se **tem um conteúdo** (exemplo português, matemática, história, biologia, ...)

2) Projeto 2 - Tema: Ondas de gentileza

Aluno(s) e professor(a) encontram-se e conversam de forma gentil.

Será avaliado se **tem um deslocamento** (do aluno ou do professor ou de ambos) e se **tem uma conversa gentil**.

3) Projeto 3 - Tema: Ondas de gentileza

Livre para o aluno fazer o projeto que quiser, desde que seja sob o tema **ondas de gentileza**

Será avaliado se o aluno fez ou não fez a atividade livre.

4) Jogo 1 - Uma bolinha (ou outro ator-personagem) deve se deslocar num labirinto até encontrar outro ator-personagem

Será avaliado se **têm as teclas (↑ ↓ → ←) programadas adequadamente** para conduzir (para cima, para a direita, para baixo e para a esquerda) o ator 1 até o ator 2.

Será avaliado se **tem um placar para receber a pontuação** quando o ator 1 tocar no ator 2.

Será avaliado se **o ator 1 voltar para o início** ao encostar na parede do labirinto.

5) Jogo 2 - sob o tema **Recolha o lixo**, faça um jogo inspirado no jogo 1.

Será avaliado se **está no tema sugerido, se tem um placar e uma programação adequada**.

2ª PARTE: Nota máxima 4,0

6) Função 1 - Funções matemáticas:

Crie duas variáveis e denomine-as de Entrada (x) e Saída (resultado).

Programa o computador para que ele resolva uma equação automaticamente, se o usuário alterar o valor de x.

EXEMPLO: $5x + 2 =$

Será avaliado **se tem o exemplo** conforme explicado.

Programar também, no mesmo cenário:

Ao clicar na tecla a, resolver a equação quando fornecido um valor para x, em $4 + 2x =$

Ao clicar na tecla b, resolver a equação quando fornecido um valor para x, em $x : 2 + 8 =$

Ao clicar na tecla c, resolver a equação quando fornecido um valor para x, em $50 - 8x =$

Ao clicar na tecla d, resolver uma equação LIVRE

Ao clicar na tecla e, resolver uma equação LIVRE

Será avaliado se **tem a equação exemplo + as outras 5 equações, e se estão devidamente programadas e funcionando**.

7) Função 2 - Crie a função matemática a partir do seguinte problema: “Escrever a equação (função) matemática para o salário de um funcionário que recebe R\$ 2.000,00 fixo, mais 10% do valor de vendas do mês. Lembrar que 10% = 0,1.”

Será avaliado se **o problema está escrito no cenário e se a equação está programada corretamente**.

8) Jogo 3 - Criar 2 personagens e 2 placares. Denominá-los de A e B.

1º) Ao clicar no personagem A, acrescente 1 no placar A. Ao clicar no personagem B, acrescente 1 no placar B.

2º) Adicione movimento [**Vá para (posição aleatória)**] aos personagens A e B

Será avaliado 1º) se **ao clicar no personagem, é acrescido 1 no placar correspondente**. 2º) se **os personagens tem movimento aleatório**.