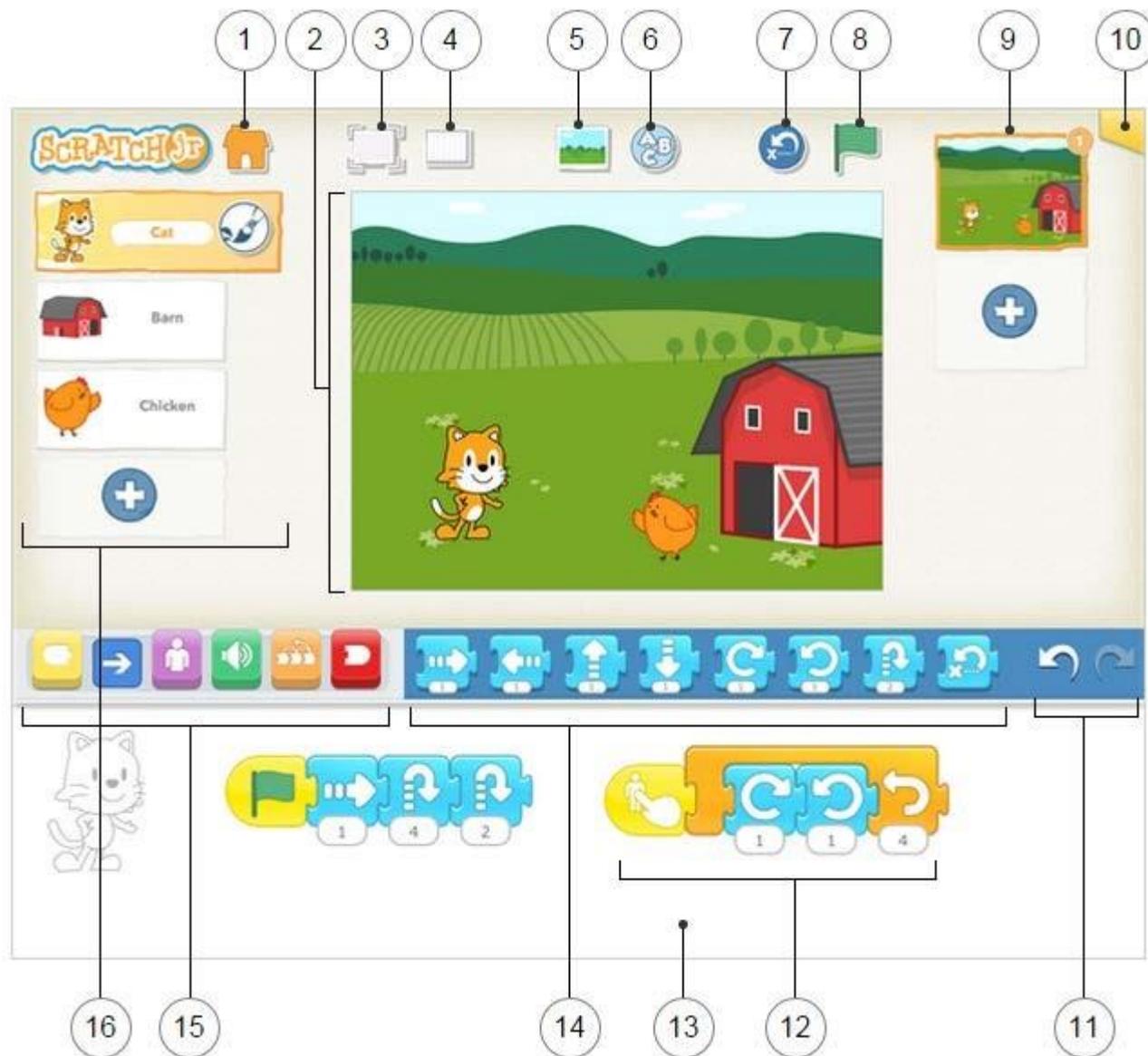


SCRATCH Jr



- 1 **Save (Salve)**
Salve o projeto atual e saia para a página inicial.
- 2 **Stage (Palco)**
É aqui que a ação ocorre no projeto. Para excluir um caractere, pressione e segure.



3 **Presentation Mode (Modo de apresentação)**

Expanda o palco para a tela inteira.

4 **Grid (Rede)**

Ative (e desative) a grade de coordenadas x-y.

5 **Change Background (Mude o fundo)**

Selecione ou crie uma imagem de fundo para o palco.

6 **Add Text (Adicione texto)**

Escreva títulos e etiquetas no palco.

Reset Characters (Redefinir caracteres)

7 Redefina todos os personagens para suas posições iniciais no palco. (Arraste os caracteres para definir novas posições iniciais.)

Green Flag (Bandeira verde)

8 Inicie todos os scripts de programação que começam com um bloco "Iniciar na bandeira verde" tocando aqui.

Pages (Páginas)

9 Selecione entre as páginas do seu projeto - ou toque no sinal de adição para adicionar uma nova página. Cada página possui seu próprio conjunto de caracteres e um plano de fundo. Para excluir uma página, pressione e segure. Para reordenar as páginas, arraste-as para novas posições.

Project Information (Informações do projeto)

10 Altere o título do projeto e veja quando o projeto foi criado.

Undo and Redo (Desfazer e refazer)

11 Se cometer um erro, toque em Desfazer para voltar no tempo, revertendo a última ação. Toque em Refazer para reverter o último Desfazer.



Programming Script (Script de programação)

- 12 Coloque blocos juntos para criar um script de programação, dizendo ao personagem o que fazer. Toque em qualquer lugar do script para executá-lo. Para excluir um bloco ou script, arraste-o para fora da área de programação. Para copiar um bloco ou script de um caractere para outro, arraste-o para a miniatura do personagem.

Programming Area (Área de Programação)

- 13 É aqui que você conecta os blocos de programação para criar scripts.

Blocks Palette (Paleta de blocos)

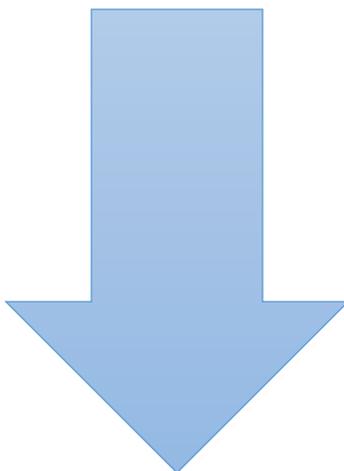
- 14 Este é o menu dos blocos de programação. Arraste um bloco para a área de programação e toque nele para ver o que faz.

Block Categories (Categorias de bloco)

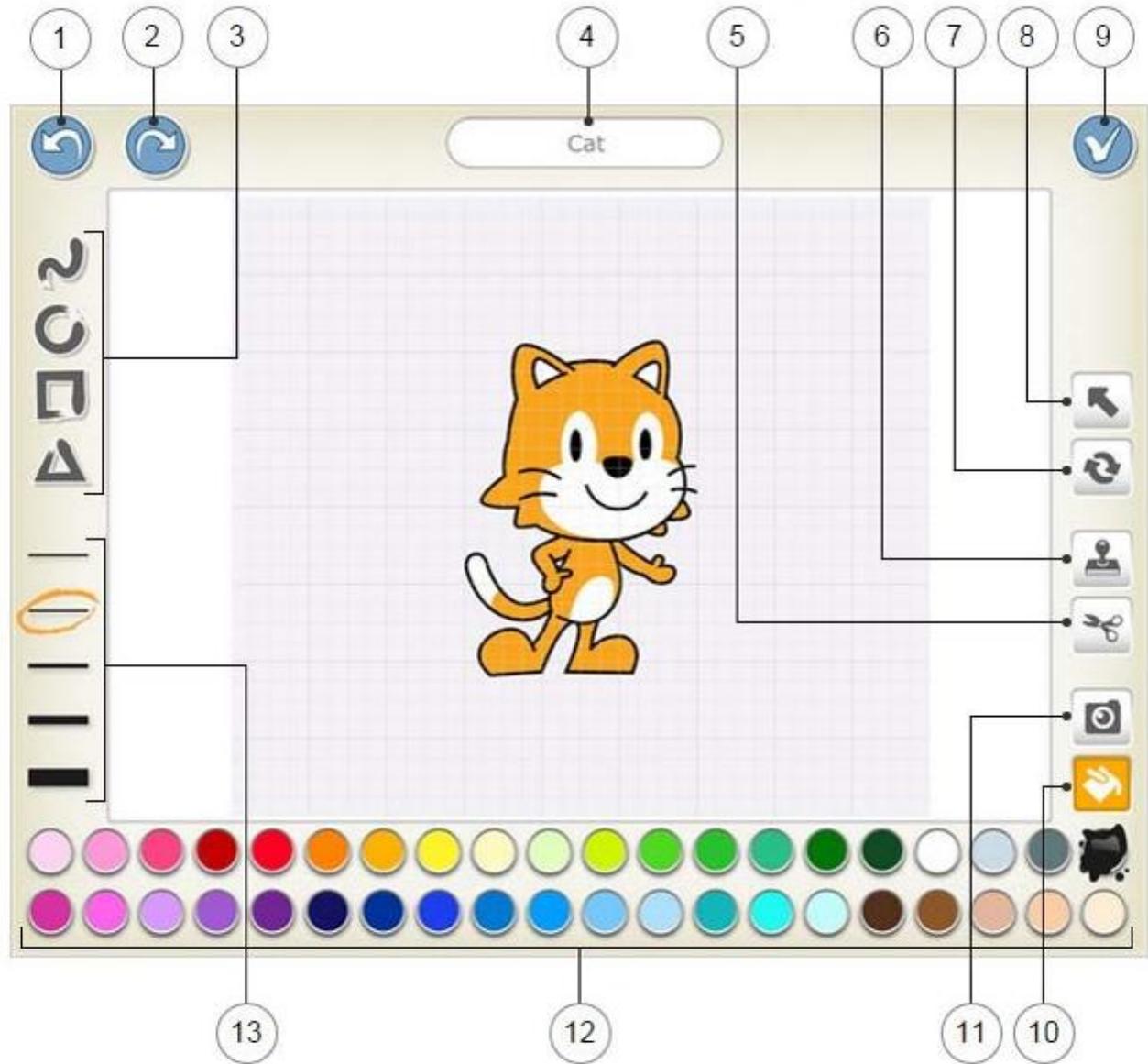
- 15 É aqui que você pode selecionar uma categoria de blocos de programação:
Blocos de acionamento (amarelo), movimento (azul), aparência (roxo), sons (verde), controle (laranja), blocos finais (vermelho).

Characters (Personagens)

- 16 Selecione entre os personagens do seu projeto - ou toque no sinal de adição para adicionar um novo. Depois que um personagem é selecionado, você pode editar seus scripts, tocar em seu nome para renomeá-lo ou tocar no pincel para editar sua imagem. Para excluir um caractere, pressione e segure. Para copiar um caractere para outra página, arraste-o para a miniatura da página.



Editor de pintura





Undo (Desfazer)

1 Inverte a alteração mais recente.

Redo (Refazer)

2 Inverte o Undo mais recente.

Shape (Forma)

3 Escolha uma forma para desenhar: linha, círculo / elipse, retângulo ou triângulo.

Character Name (Nome do personagem)

4 Edite o nome do personagem.

Cut (Recortar)

5 Após selecionar a ferramenta Recortar, você pode tocar em um caractere ou forma para removê-lo da tela.

Duplicate (Duplicado)

6 Após selecionar a ferramenta Duplicar, você pode tocar em um caractere ou forma para criar uma cópia dele.

Rotate (Girar)

7 Depois de selecionar a ferramenta Girar, você pode girar um caractere ou forma em torno de seu centro.

Drag (Arrastar)

8 Após selecionar a ferramenta Arrastar, você pode arrastar um caractere ou forma na tela. Se você tocar em uma forma, poderá editá-la arrastando os pontos que aparecem.

Save (Salvar)

9 Salve as alterações e saia do editor de pintura.

Fill (Preencher)

10 Após selecionar a ferramenta Preenchimento, você pode tocar em qualquer seção de um caractere ou forma para preenchê-lo com a cor atualmente selecionada.

Camera (Camera)

11 Após selecionar a ferramenta Câmera, você pode tocar em qualquer seção de um personagem ou forma e, em seguida, tocar no botão da câmera para preencher a seção com uma nova foto tirada com a câmera.

Color (Cores)

12 Selecione uma nova cor para usar no desenho e no preenchimento de formas.

Line Width (Espessura da linha)

13 Altere a largura das linhas nas formas que você está desenhando.



Descrição dos blocos

BLOCOS DE INÍCIO

Start on Green Flag (Início ou Bandeira Verde)



Inicia o script quando a Bandeira Verde é tocada.

Start on Tap (Inicie pelo personagem)



Inicia o script quando você toca no personagem.

Start on Bump (Inicie no toque dos personagens)



Inicia o script quando o personagem é tocado por outro personagem.

Start on Message (Inicie com mensagem)



Inicia o script sempre que uma mensagem da cor especificada é enviada.

Send Message (Envie mensagem)



Envia uma mensagem da cor especificada.

BLOCOS DE SOM

Pop (Pop)



Reproduz um som "pop"

Play Recorded Sound (Começar som gravado)



Reproduz um som gravado pelo usuário.



BLOCOS DE APARÊNCIA

Say (Fala)



Mostra uma mensagem especificada em um balão acima do caractere.

Shrink (Diminuir)



Diminui o tamanho do personagem.

Hide (Oculta)



Clareia o personagem até que fique invisível.

Grow (Aumentar)



Aumenta o tamanho do personagem.

Reset Size (Reinicie o tamanho)



Retorna o caractere para o tamanho padrão.

Show (Mostra)



Escurece no personagem até que fique totalmente visível.

BLOCOS DE CONTROLE

Wait (Espera)



Pausa o script por um período de tempo especificado (em décimos de segundos).

Set Speed (Alterar a velocidade)



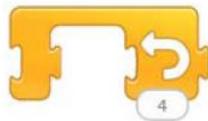
Altera a velocidade na qual certos blocos são executados.

Stop (Para)



Para todos os scripts dos personagens.

Repeat (Repetição)



Executa os blocos dentro de um número especificado de vezes.



BLOCOS DE MOVIMENTO

Move Right (Mova para direita)



Move o personagem para um número especificado de quadrados da grade para a direita.

Move Left (Mova para esquerda)



Move o personagem para um número especificado de quadrados da grade para a esquerda.

Move Up (Mova para cima)



Move o personagem para um número especificado de quadrados da grade para cima.

Move Down (Mova para baixo)



Move o caractere para um número especificado de quadrados da grade para baixo.

Turn Right (Gire para direita)



Gira o personagem no sentido horário uma quantidade especificada. Gire 12 para uma rotação completa.

Turn Left (Gire para esquerda)



Gira o personagem no sentido anti-horário uma quantidade especificada. Gire 12 para uma rotação completa.

Hop (Pule)



Move o caractere para cima um número especificado de quadrados da grade e depois para baixo novamente.

Go Home (Vá para o início)



Redefine a localização do personagem para sua posição inicial. (Para definir uma nova posição inicial, arraste o caractere

BLOCOS DE FIM

End (Fim)



Indica o final do script (mas não afeta o script de forma alguma).

Repeat Forever (Repetir para sempre)



Executa o script repetidamente.

Go to Page (Ir para a página)



Alterações na página especificada do projeto.



Dicas e sugestões que podem ser úteis à medida que explora o Scratch Jr.

Criação, Renomeação e Remoção de Projetos



Aprenda como fazer um novo projeto, renomear um projeto existente e remover um projeto. [Ver vídeo](#)

Animação de Atores utilizando os Blocos Scratch Jr



Faça um código simples conectando blocos. [Ver vídeo](#)

Múltiplos Atores



Aprenda como adicionar atores ao seu projeto. [Ver vídeo](#)



Blocos de Eventos



Utilize os blocos de eventos para especificar quando um código deve ser executado. [Ver vídeo](#)

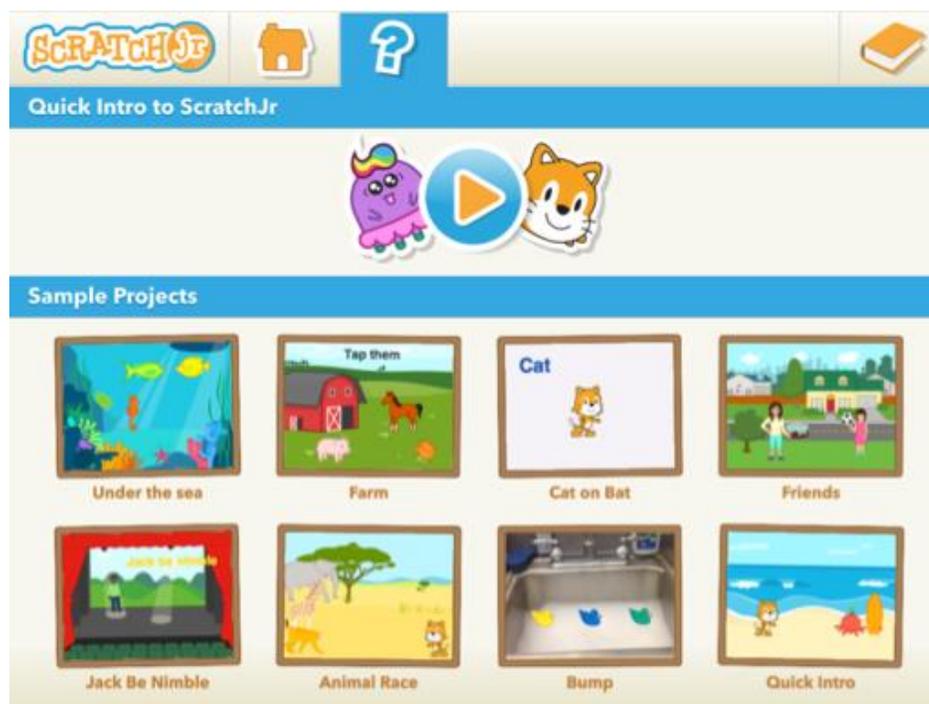
Partilhando Projetos ScratchJr



Pode partilhar projetos por e-mail.
Em iPads também pode partilhar projetos por AirDrop. [Ler mais](#)



Projetos Exemplo



A biblioteca de Projetos Exemplo é uma coleção de oito projetos pré-definidos que utilizam uma variedade de blocos e recursos, para lhe mostrar a variedade de projetos que pode fazer com o Scratch Jr. [Ler mais](#)

Navegação na Lista de Atores



Se existir uma barra de navegação na Lista de Atores, à esquerda do Cenário, significa que tem mais atores no seu projeto do que aqueles que cabem na lista visível do ecrã. Pode percorrer esta lista de atores deslizando para cima ou para baixo na lista, mas não na barra de navegação. A ordem dos atores não é relevante para qualquer ação do projeto.



SCRATCH Jr

Copiar Atores



Para copiar um ator e seus códigos, pode arrastar o ator da lista de atores à esquerda para a lista de páginas à direita. Isto funcionará para copiar atores para a mesma página e para outras páginas. Os códigos e sons serão copiados conjuntamente com o ator, mas depois os códigos ficam separados, portanto, quando altera os códigos ou sons de uma das cópias, essa alteração não afetará as restantes cópias existentes do ator.

Copiar códigos



Pode copiar linha de comando (conjunto de blocos) de um ator para outro no mesmo projeto. [Ler mais](#)



Projetos com múltiplas páginas



Os projetos podem ter até quatro páginas com seus próprios atores e códigos. [Ler mais](#)

Mover para Trás

Pode fazer com que um ator se mova para trás, dando números negativos aos seus blocos de movimento. Se quiser fazer com que o ator fique na direção oposta sem que se mova para a frente ou para trás, adicione um bloco de movimento com um zero e toque nele.

