

EDUSCRATCH

PROGRAMANDO COM O



ANIMAÇÃO DE SPRITES

Técnica de mudança de trajes


(Mar-2011)

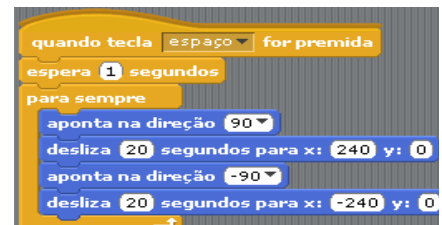
ANIMAÇÃO DE SPRITES

Cada objecto que se define no Scratch tem, pelo menos, um traje. Os restantes recursos (comandos e sons) podem ou não existir; mas o traje é indispensável, porque materializa o objecto no ecrã. O Scratch admite mesmo, para cada objecto, um enorme acervo de aparências, isto é, de trajes com que se “mostrem” ao utilizador.

Um uso muito comum dos trajes é a animação. Experimente importar (*1) os seguintes trajes da pasta “Costumes/People” e, depois, adicione os dois blocos de comandos da figura abaixo:

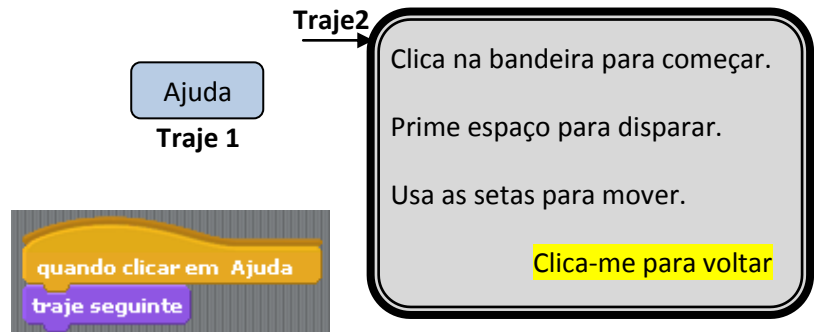


Repare como estes dois blocos iniciam a execução ao mesmo tempo e, enquanto um alterna trajes, o outro faz o movimento (O ícone  deve estar activo para manter a figura vertical).



Contudo, os trajes podem ser bastante diferentes. Por exemplo: um botão com a legenda “Ajuda” pode alternar com uma janela cheia de instruções; e a alternância entre um e outro traje pode ser obtida, clicando-os no ecrã.

Crie um sprite com estes dois trajes e adicione um bloco com o comando “traje seguinte”



Abra o projecto “Traje01.sb” na área <http://kids.sapo.pt/scratch/users/EduScratch> para ver uma aplicação prática da mudança de trajes, quer para animar a figura de um peão que pretende atravessar a rua quer para mostrar os diferentes estados de um semáforo decalcado de um projecto de “FabioR”.

(*1) Para importar trajes, clique no botão “Importar” do separador “Trajes”, navegue nas pastas de “Costumes” até encontrar o que pretende, seleccione e clique no botão “OK”

