

# SCRATCH

## TECLADO E MOVIMENTO

Existem duas formas de iniciar movimento com as teclas:

- Usando um EVENTO

Quando alguém pressionar a tecla **espaço**

- Usando um sensor

a tecla **espaço** está a ser pressionada

A primeira opção deteta se uma tecla foi pressionada, a segunda permite verificar se a tecla continua pressionada. A segunda opção é a mais adequada para movimentar personagens ou veículos.

Quando alguém pressionar a tecla **espaço**

anda **10** passos

Escolher uma tecla

Avança a personagem 10 pontinhos (pixels)

Quando alguém clicar em

repete para sempre

se a tecla **espaço** está a ser pressionada, então

anda **10** passos

Escolher uma tecla

Avança a personagem 10 pontinhos (pixels)

# MOVIMENTO

Todas as personagens ocupam um lugar no ecrã de jogo definido por coordenadas ( $x$ ,  $y$ ).

O valor de  $x$  é a posição na horizontal e o  $y$  na vertical, o centro do ecrã é a posição  $x = 0$  e  $y = 0$ , para a direita/cima os valores aumentam, para a esquerda/baixo diminuem, sendo que podem ter valores negativos. O ângulo da rotação da personagem também pode ser alterado e quando usamos a função de **ANDAR PASSOS** segue no sentido do ângulo.

