



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação



Gabinete de Modernização
das Tecnologias Educativas

O robô que fala

Scratch



Clube **Código**

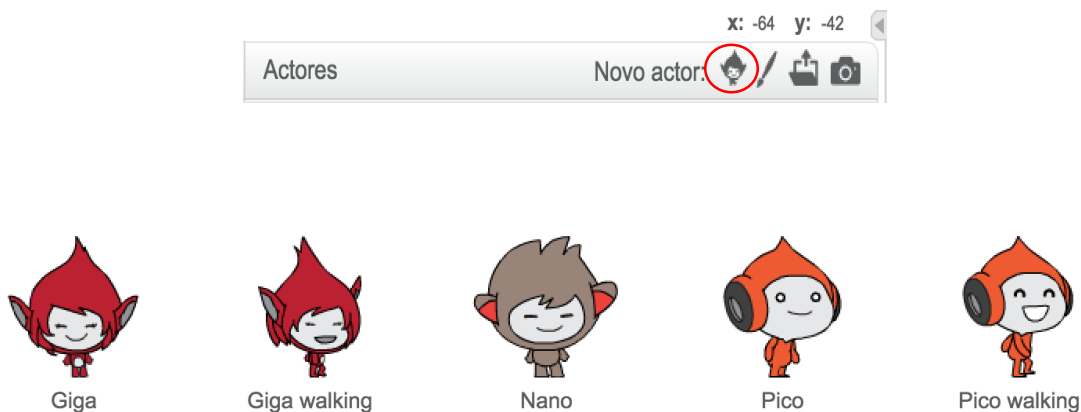


O robô que fala

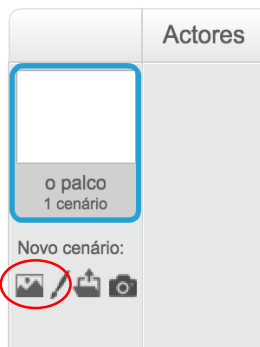
Introdução

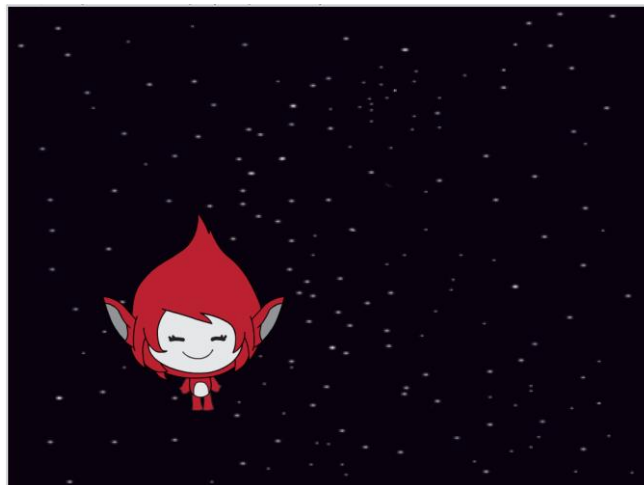
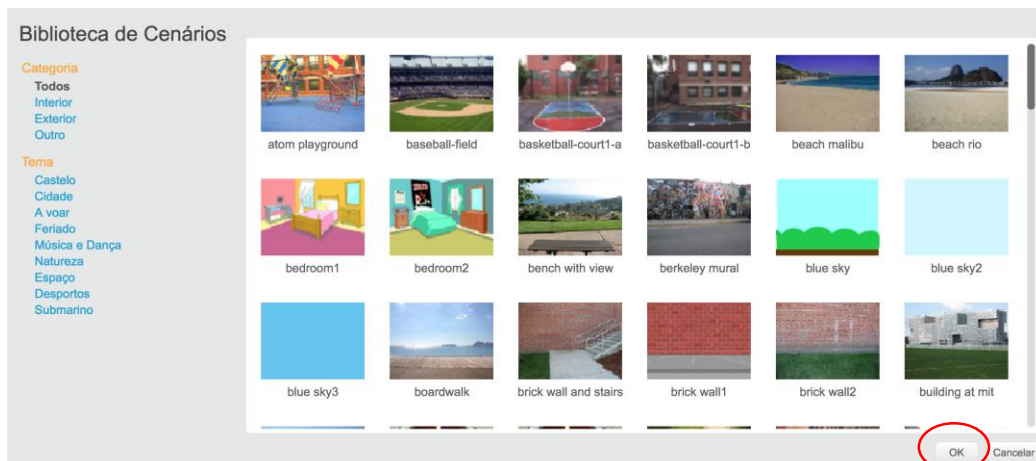
Vamos programar um robô (ou outra personagem). Para tal precisamos do seguinte:

- Computador;
- Scratch online (<https://scratch.mit.edu/>) ou offline (<https://scratch.mit.edu/download#installation>). Importa referir que existe uma versão beta 3.0 do Scratch online (<https://beta.scratch.mit.edu/>).
- Vamos iniciar um novo projeto, escolher um ator e adicioná-lo ao projeto.



- Poderemos escolher qualquer tipo de imagem, pelo que ficará ao critério dos alunos. E de seguida, clicamos em **Ok**.
- De acordo com as preferências, vamos escolher um fundo.





Diálogo

- Antes de começarmos a etapa do diálogo, precisamos decidir a respeito do tipo de perguntas que queremos introduzir. Pensemos então nas seguintes situações:

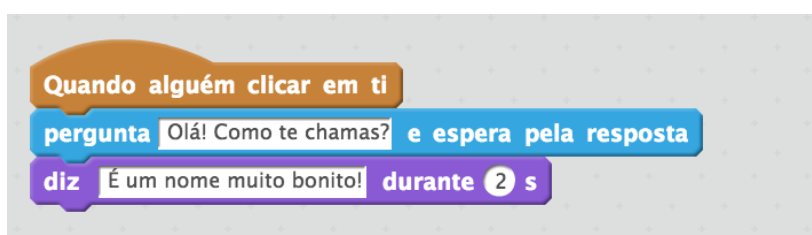
- * Nome
- * Sentimentos
- * Profissão
- * ...

- Agora poderemos programar umas frases/falas no robô, para que este possa interagir com o utilizador.

- Vamos adicionar o código, de modo a que quando clicamos no robô ele pergunte pelo nome do utilizador e de seguida responda, por exemplo, "É um nome muito bonito!"



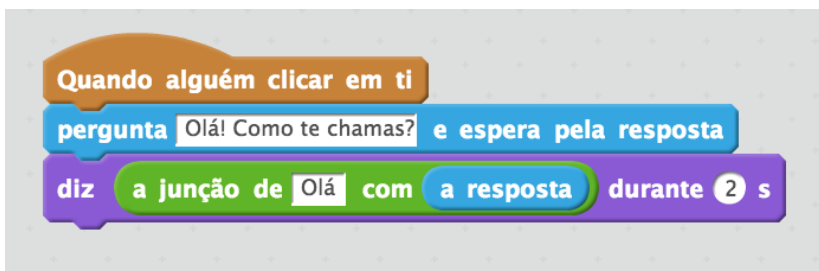
- A programação ficará assim:



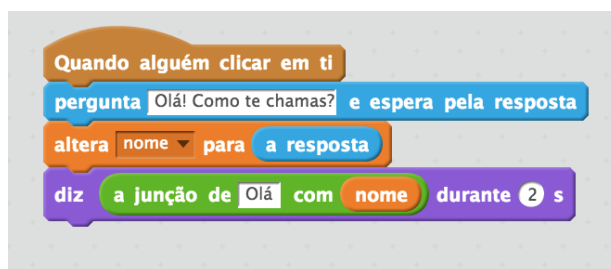
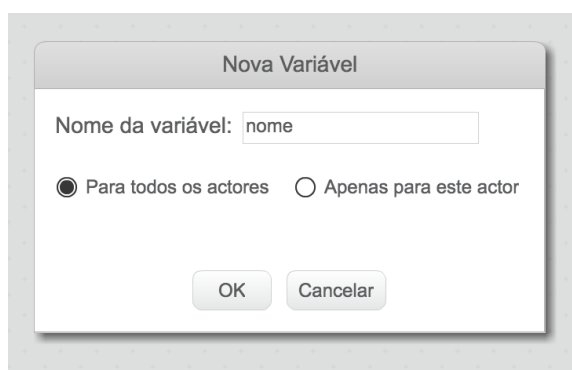
- É possível personalizarmos a resposta do robô.



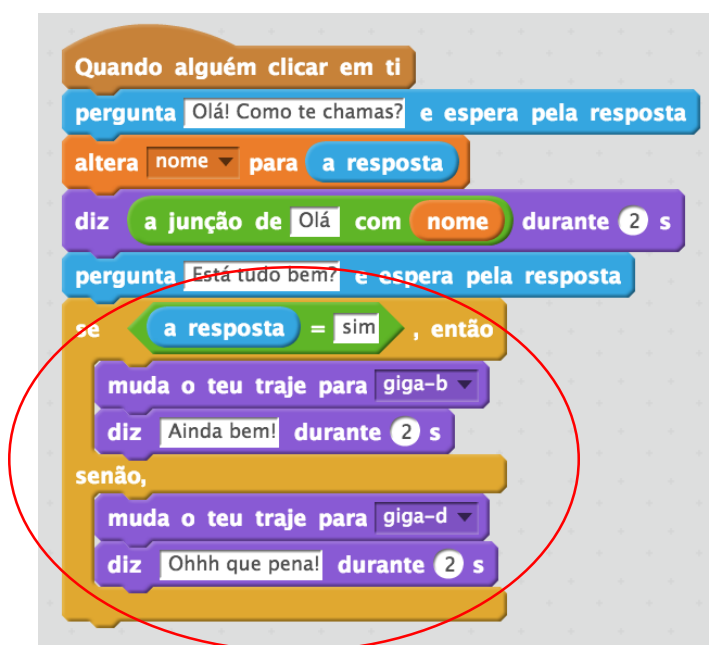
- A programação ficará assim:



- Poderemos armazenar a resposta numa variável, para que possa ser usada mais tarde. Vamos criar uma variável **nome**.



- Vamos programar o robô de modo a reagir a outras respostas. O robô vai perguntar se o utilizador “está bem” e para tal este deverá responder “sim ou não”. E, de acordo com a resposta, o robô dará também uma resposta. Poderemos também mudar a reação visual do robô. A programação ficará assim:



Nota

A seguinte atividade é uma sugestão e que pode ser editada livremente. Quer através da simplificação, mas também no pormenor ao nível da complexidade. Tudo isto dependerá naturalmente do respetivo contexto educativo.

Esta atividade foi adaptada e todos os créditos são do projeto “Code Club UK”
Em caso de dúvida na realização desta atividade (e até na verificação de algum erro) não hesite em contactar-nos.