

ATIVIDADE AVALIATIVA - 1º BIMESTRE

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO - 8º ANO

- Copiar as questões (e todas as suas alternativas) e assinalar a resposta correta
-
1. Qual é o propósito principal do programa Scratch?
 - a. Edição de fotos
 - b. Desenvolvimento de jogos e animações
 - c. Edição de vídeos
 - d. Planilhas de cálculo

 2. O que é possível fazer com o bloco "Quando bandeira verde clicado" no Scratch?
 - a. Mudar a cor da bandeira para verde
 - b. Adicionar uma bandeira verde ao cenário
 - c. Iniciar o projeto quando a bandeira verde for clicada
 - d. Mover um personagem para a posição da bandeira verde

 3. Como você pode adicionar novos personagens ou objetos aos seus projetos no Scratch?
 - a. Importando arquivos de áudio
 - b. Desenhando diretamente na tela do programa
 - c. Digitando o código diretamente
 - d. Usando a biblioteca de personagens ou importando arquivos png

 4. Qual é a função do bloco "Repetir" no Scratch?
 - a. Repetir uma música de fundo
 - b. Repetir a cor de um personagem
 - c. Repetir o fundo do cenário
 - d. Repetir uma ação várias vezes

 5. Como você pode compartilhar seus projetos do Scratch com outras pessoas?
 - a. Publicando na galeria online do Scratch
 - b. Imprimindo uma cópia do projeto
 - c. Enviando por e-mail para amigos
 - d. Enviando por e-mail para amigos

6. O que você pode fazer no modo "apresentação de slides" no Scratch?
 - a. Assistir a vídeos do YouTube
 - b. Apresentar imagens em uma sequência automática
 - c. Jogar jogos de tabuleiro online
 - d. Fazer videochamadas com amigos

7. O que acontece quando você arrasta um bloco de código sobre outro no Scratch?
 - a. Os blocos são excluídos do projeto
 - b. Os blocos se dividem em partes menores
 - c. Nada acontece, é impossível arrastar blocos de código
 - d. Os blocos se unem para formar um bloco maior

8. Qual é a função do bloco "Esperar __ segundos" no Scratch?
 - a. Adicionar um atraso antes de executar a próxima ação
 - b. Contar quantos segundos se passaram desde o início do projeto
 - c. Interromper o projeto por tempo indeterminado
 - d. Acelerar a execução do projeto