

FUNDAMENTOS DA PROGRAMAÇÃO



PSET 0

Para este **PSET (Problem Set)** você deverá implementar um projeto de sua própria escolha no Scratch. Pode ser um jogo, uma história, uma animação ou qualquer outra coisa, desde que obedeça aos seguintes requisitos:

- a) Seu projeto deve ter, pelo menos, 2 sprites (personagens), e um deles não deve ser um gato;
- b) Seu projeto deve ter, pelo menos, 3 scripts (programas) no total (e não, necessariamente, 3 scripts por sprite)
- c) Seu projeto deve usar pelo menos 1 estrutura condicional, 1 estrutura de repetição e 1 variável
- d) Seu projeto deve ter, pelo menos, 1 bloco personalizado criado por você (um subprograma), que recebe pelo menos 1 argumento
- e) Seu projeto deve ser mais complexo que os exemplos simples mostrados nas aulas, mas não precisa ser tão complexo como o "Oscartime" ou "Ivy's Hardest Game"

PSET 0

Maiores detalhes:

- www.computacaoraiz.com.br/cr6100b

- <https://cs50.harvard.edu/x>

PSET 0: “Scratch”

Harvard CS50 Staff

Revisão: 2023-07-30

Resumo

Neste PSET você criará um programa por conta própria, de sua livre escolha, utilizando a linguagem **Scratch**, para começar a entender os conceitos fundamentais da computação e da programação. Este PSET é uma tradução e adaptação, sob permissão, do PSET de programação “Scratch” da disciplina Harvard CS50 (a disciplina de introdução à ciência da computação da Universidade de Harvard).

Sumário

1	Sobre o Scratch	2
1.1	Antes de começar	2
1.2	Outros recursos para aprender o Scratch	3
2	Sua tarefa de programação	3
3	Como enviar seu projeto	5

PSET 0

Como entregar?

- **Alunos do CR6.100B:**

- a) Entregar no Autolab do Computação Raiz
- b) Entregar no CS50x

- **Alunos presenciais:**

- a) Entregar no Autolab do Computação Raiz
- b) Entregar no CS50x

- **Alunos que só acompanham o CR6.100B online:**

- a) Entregar no CS50x

Próxima unidade:



C Language, na Wikipedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:C_logo_pur.png)