



302-75565 - gar a

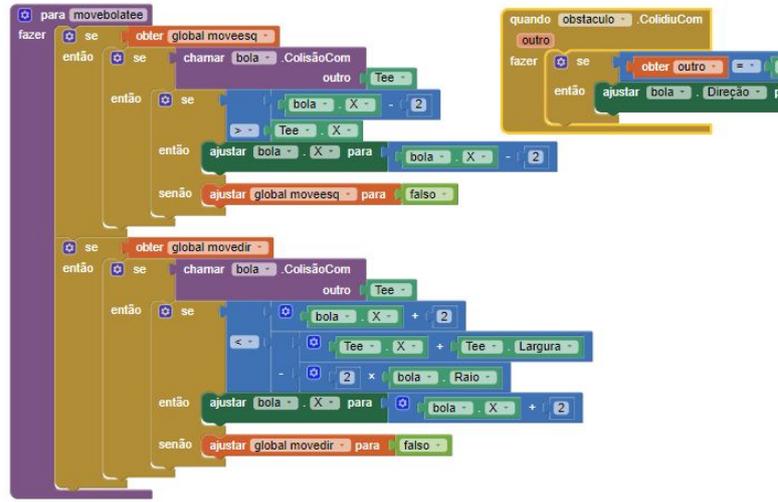
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstaculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstaculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

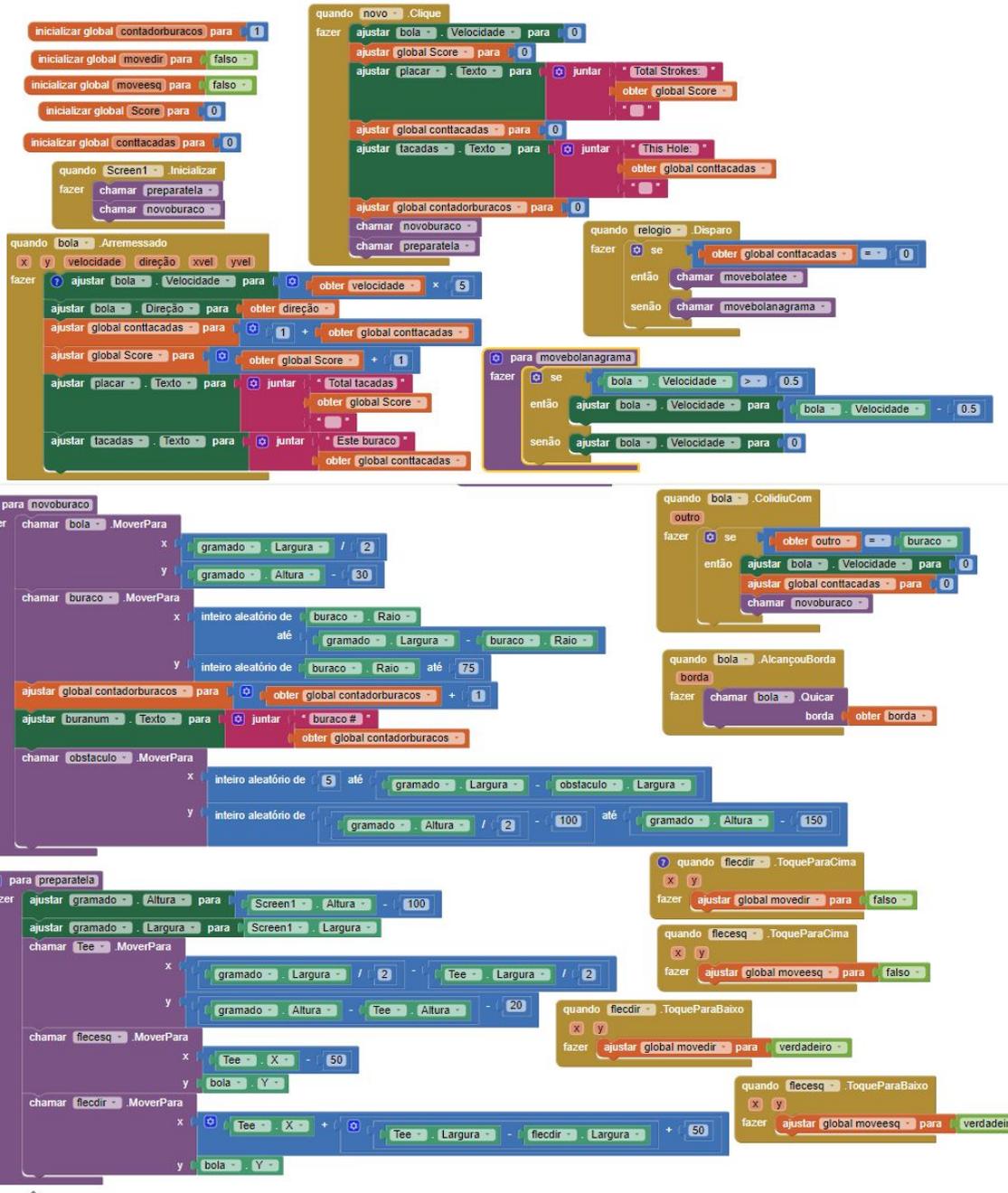
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.



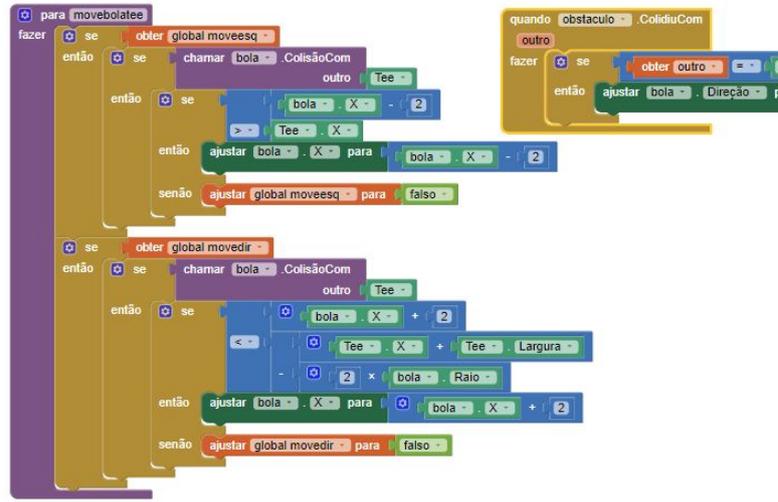
### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.





302-75572 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

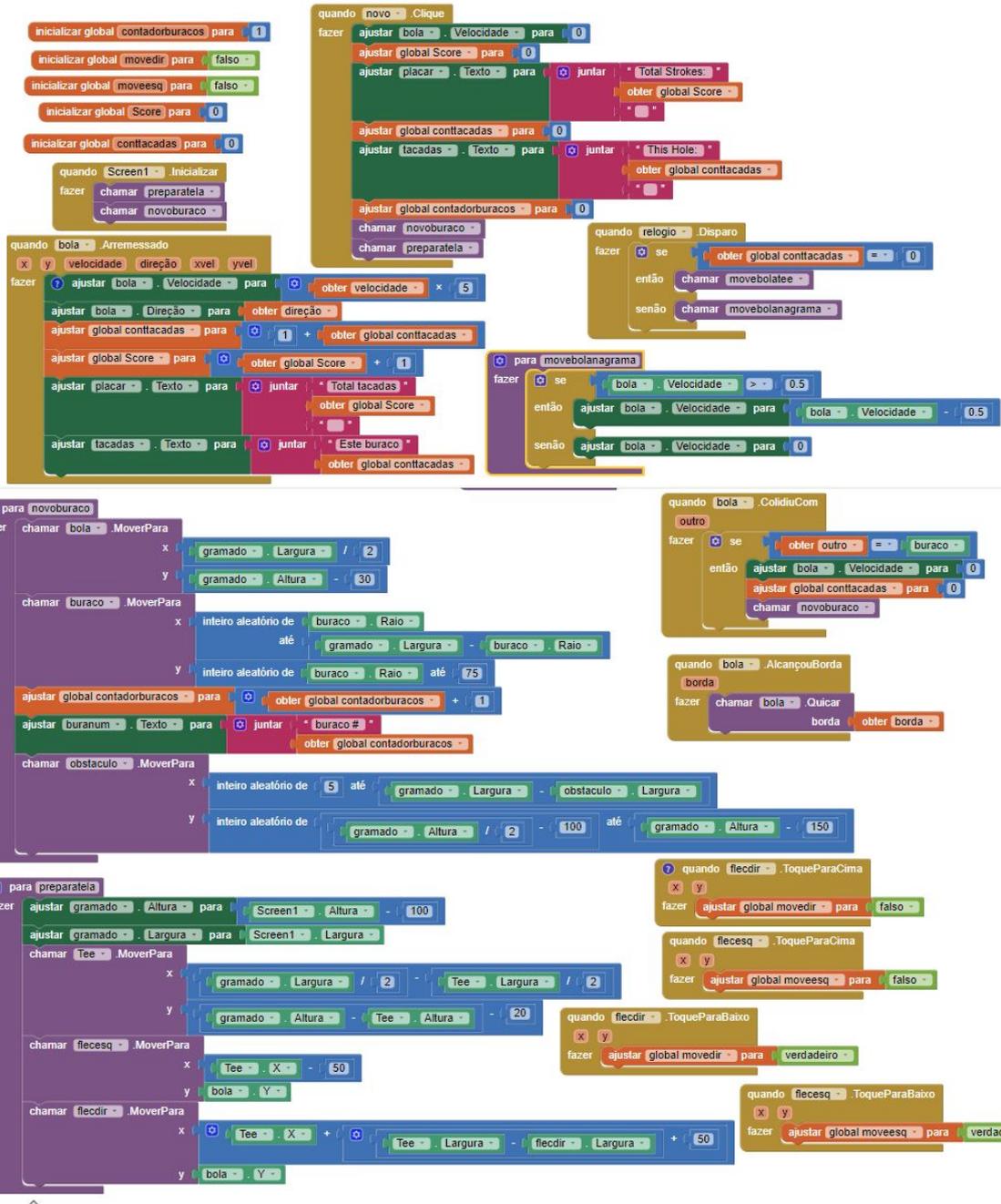
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

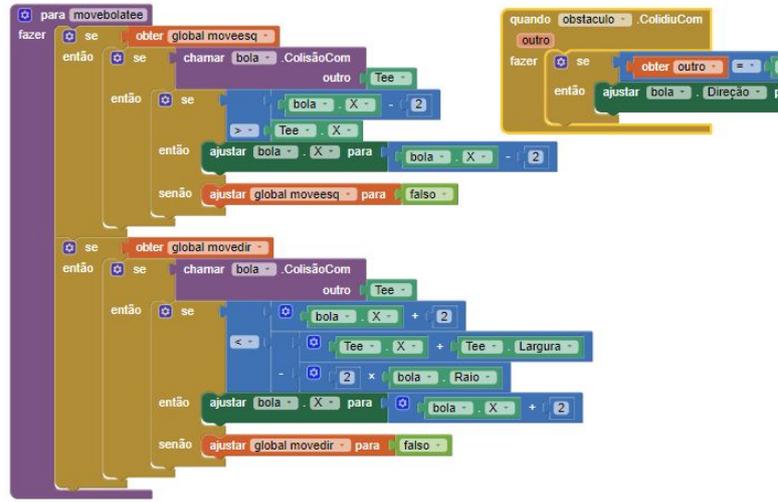
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75589 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75596 - gar a

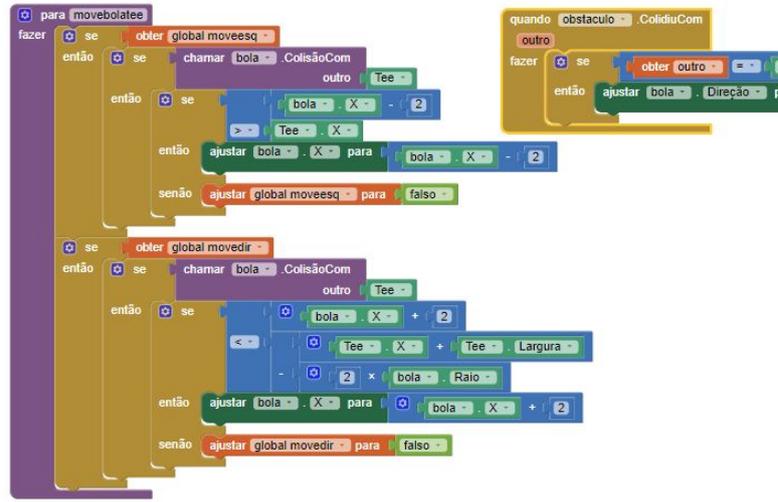
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

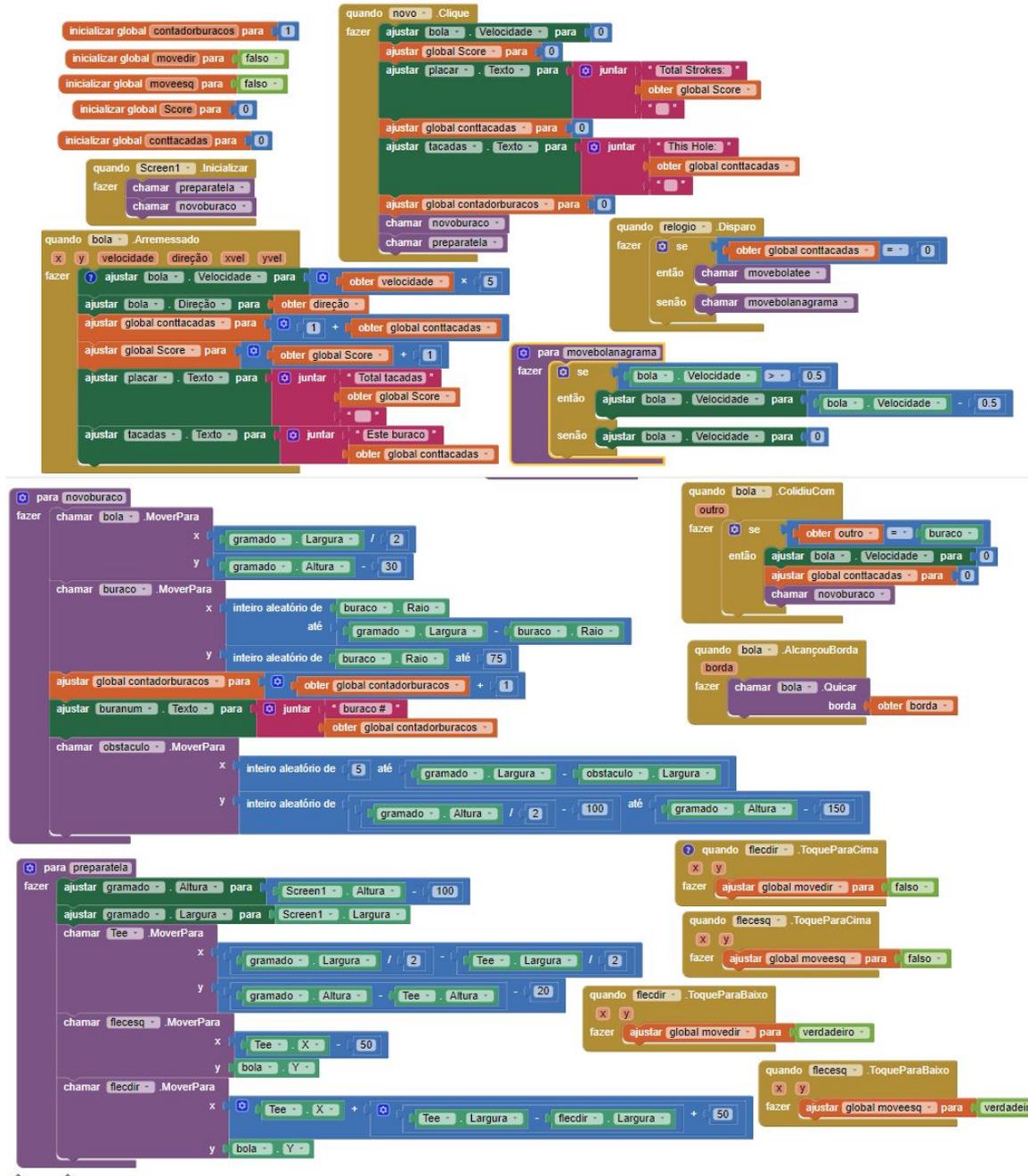
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.



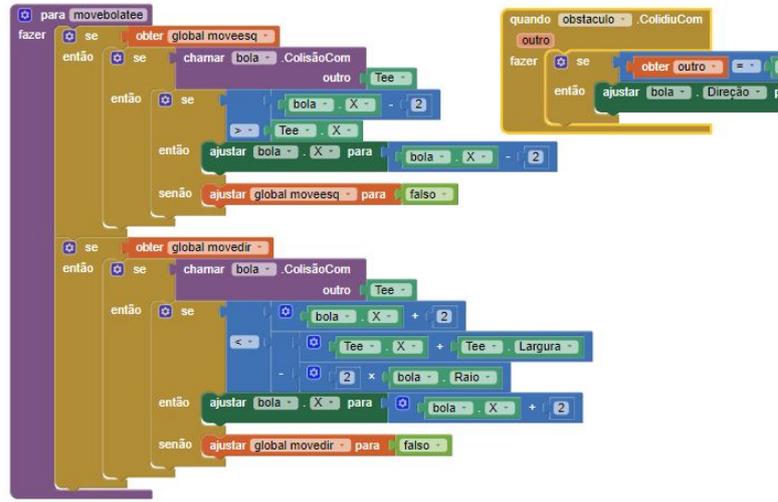
### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.





302-75608 - gar a



## Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

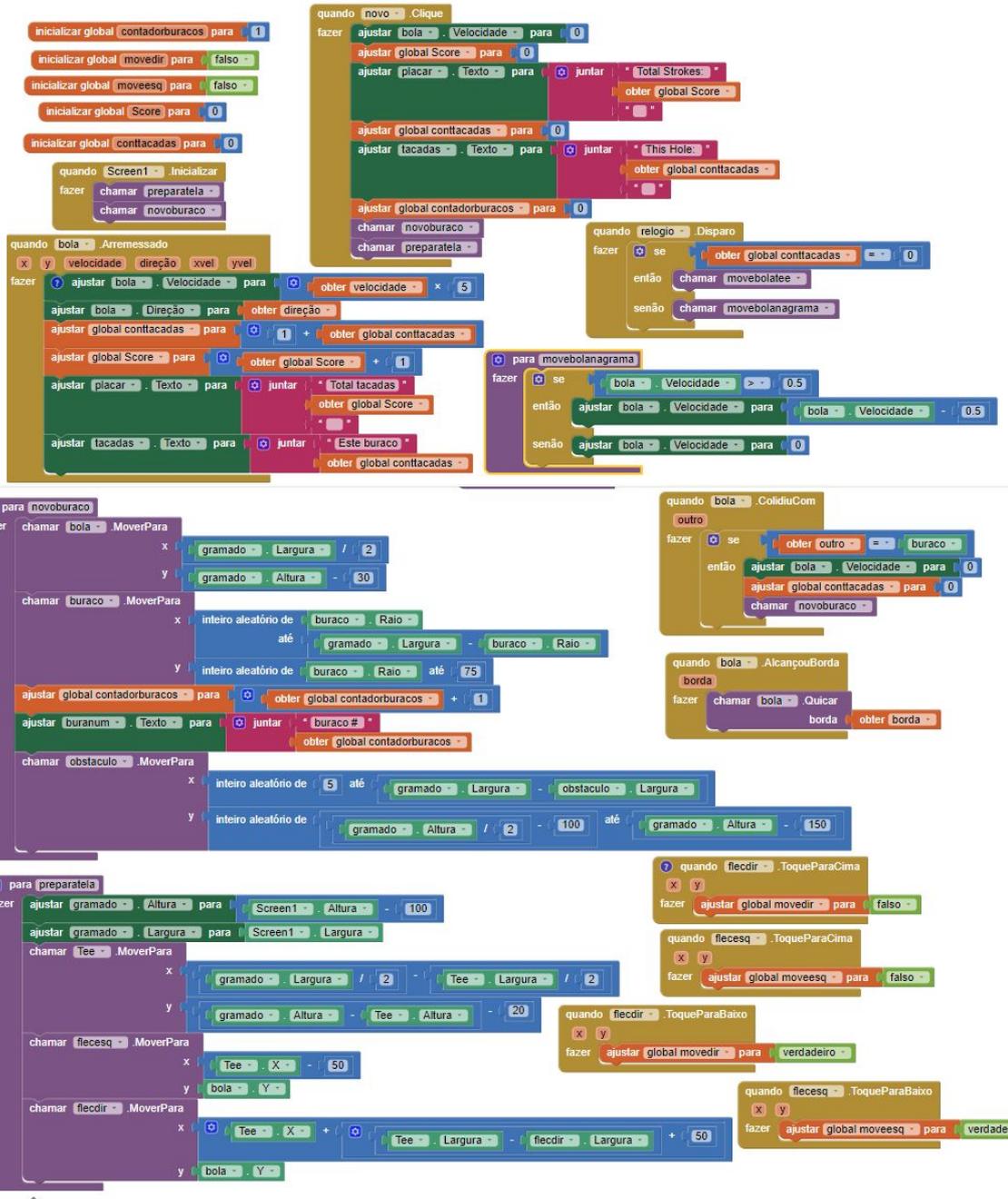
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

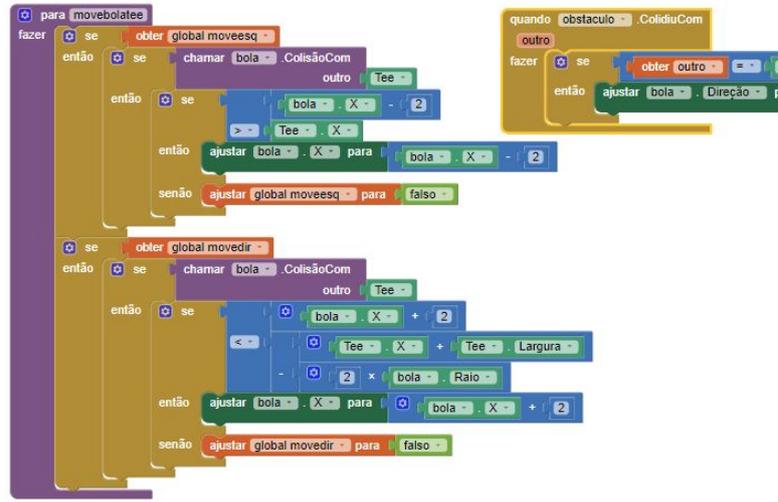
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75615 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

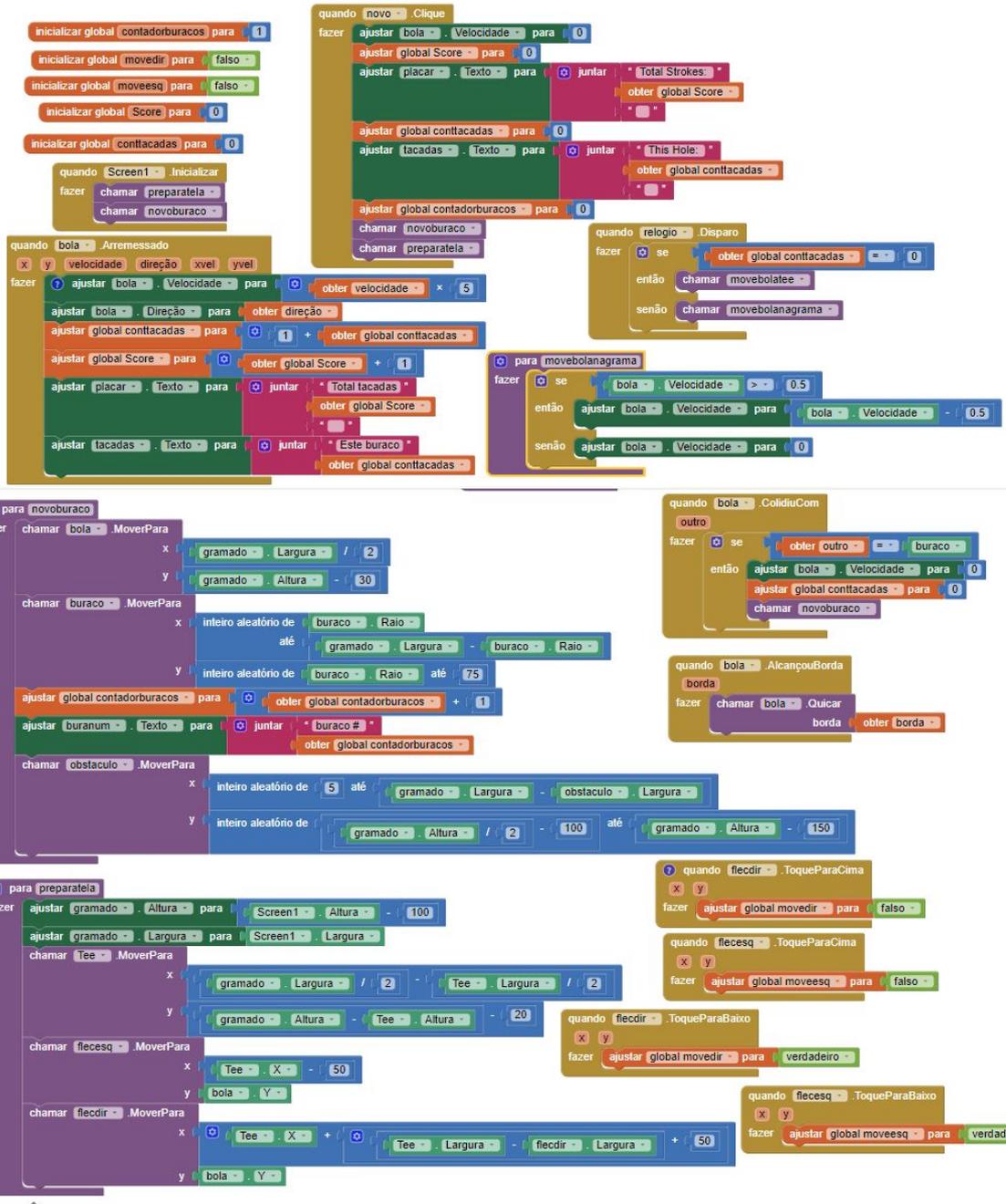
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

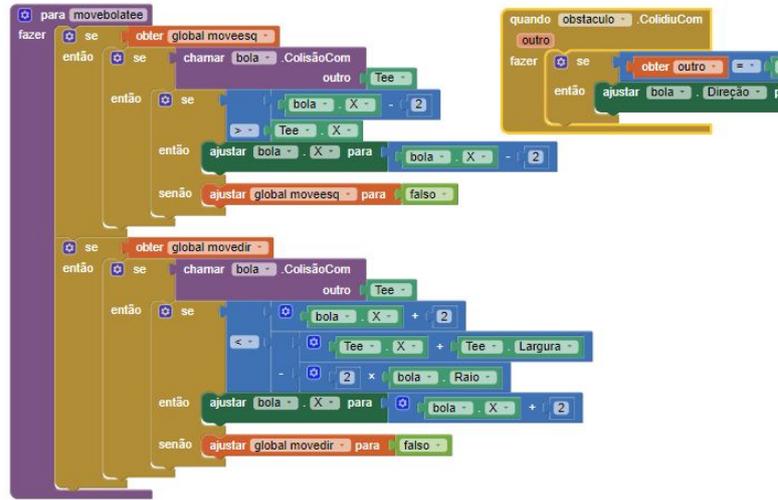
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75622 - gar a



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

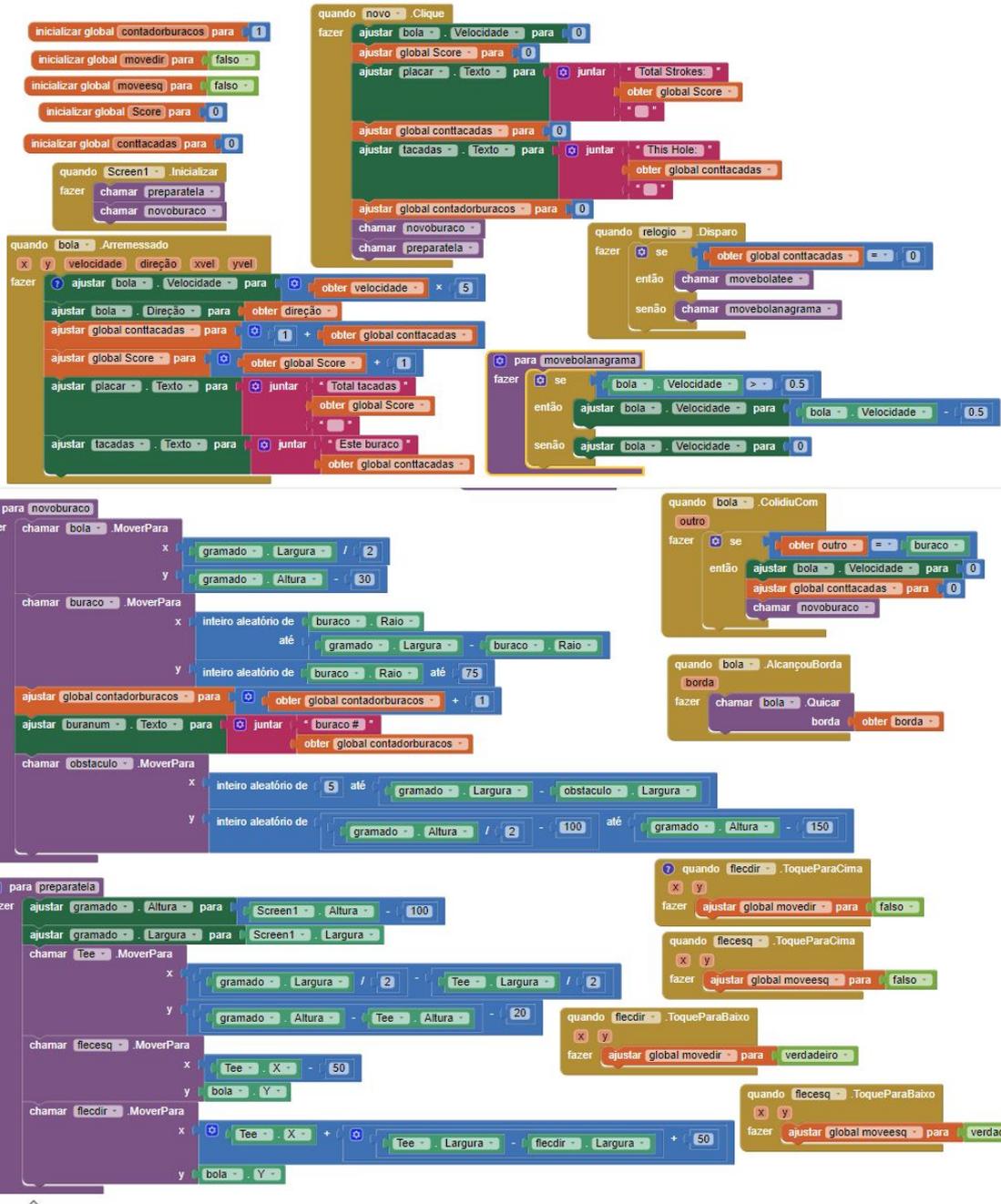
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

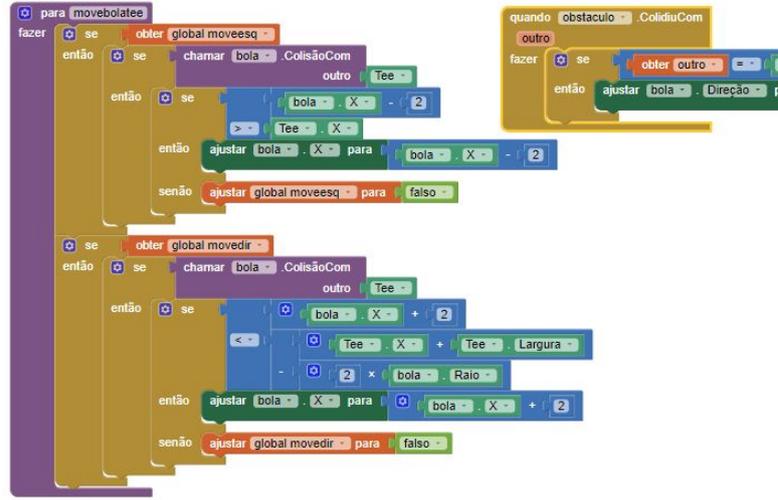
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75639 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

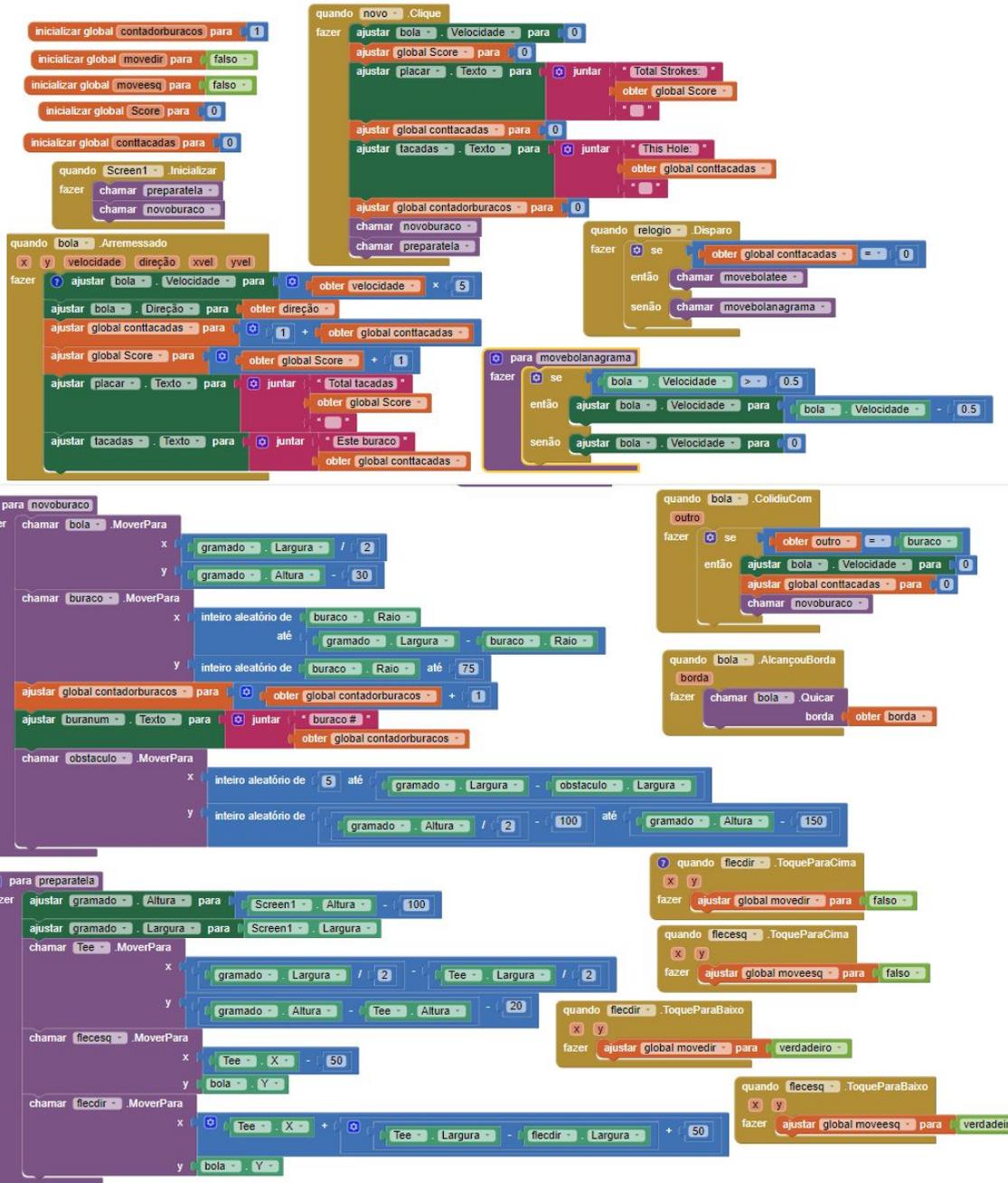
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

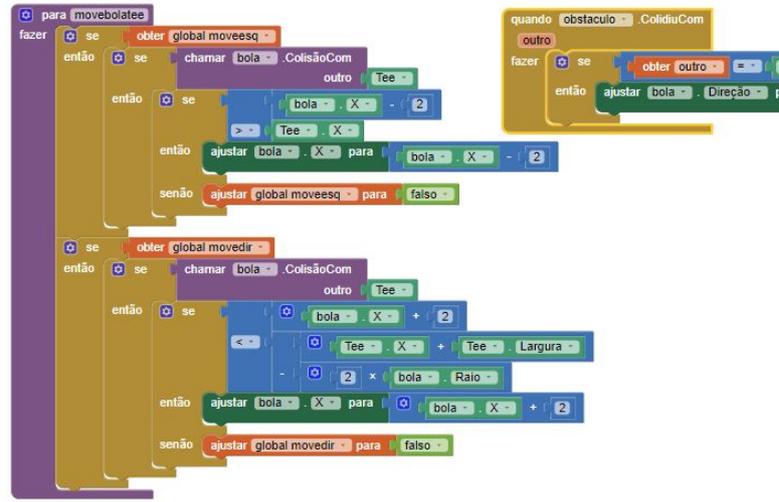
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75646 - gar a



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

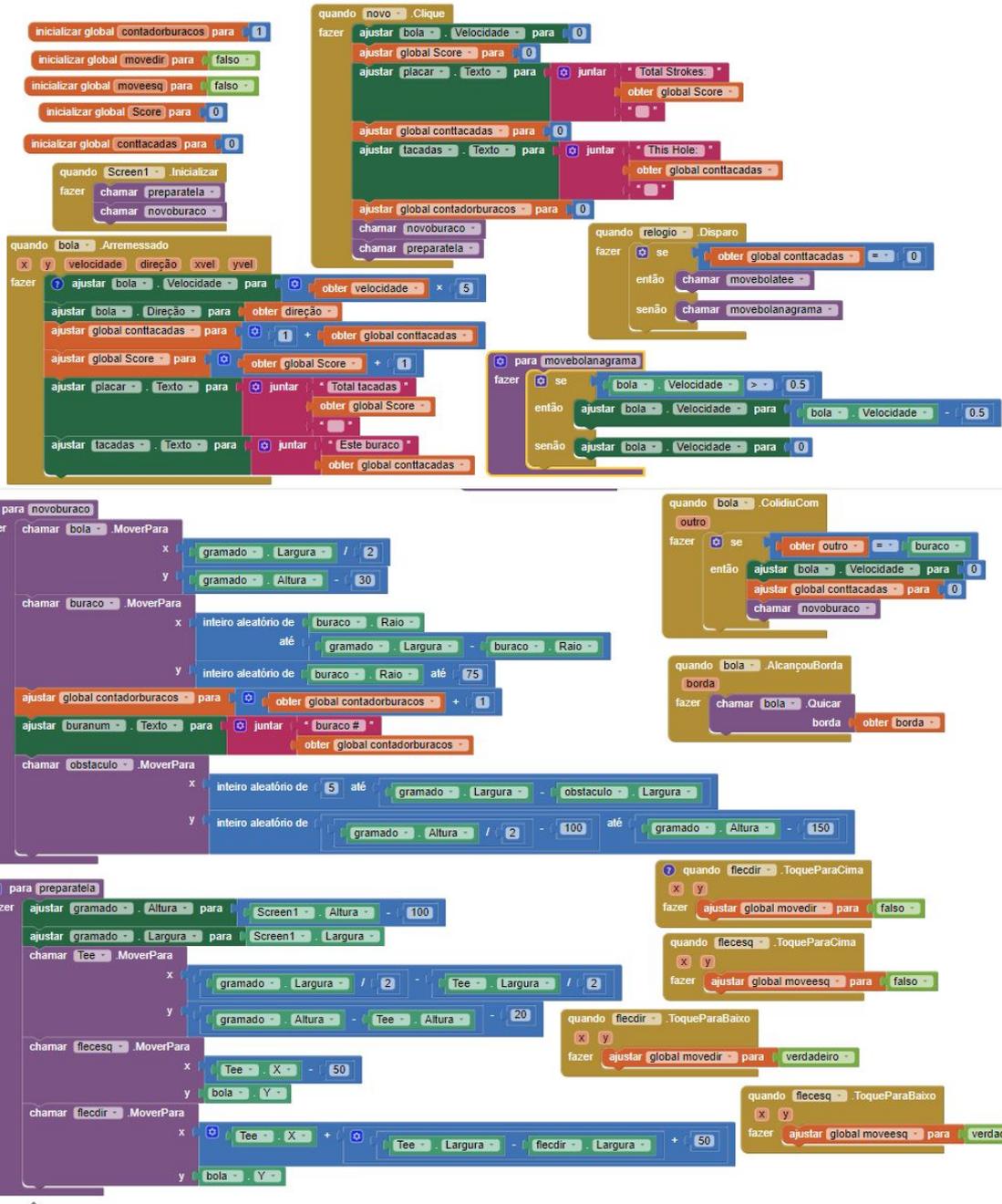
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

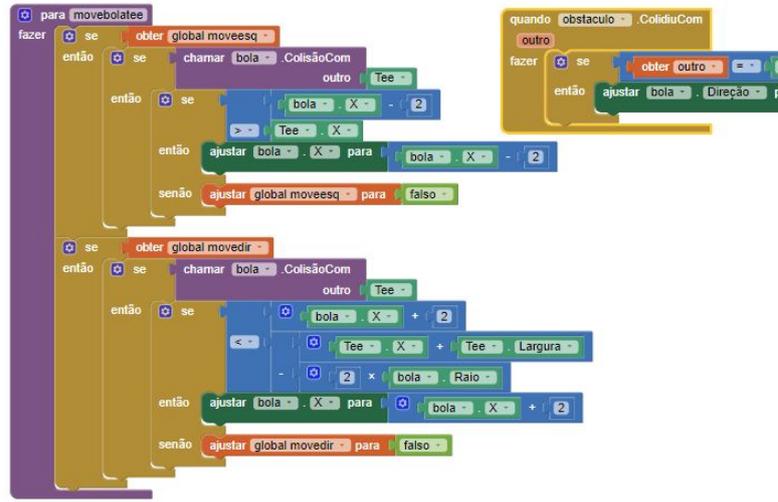
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75653 - gar a



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

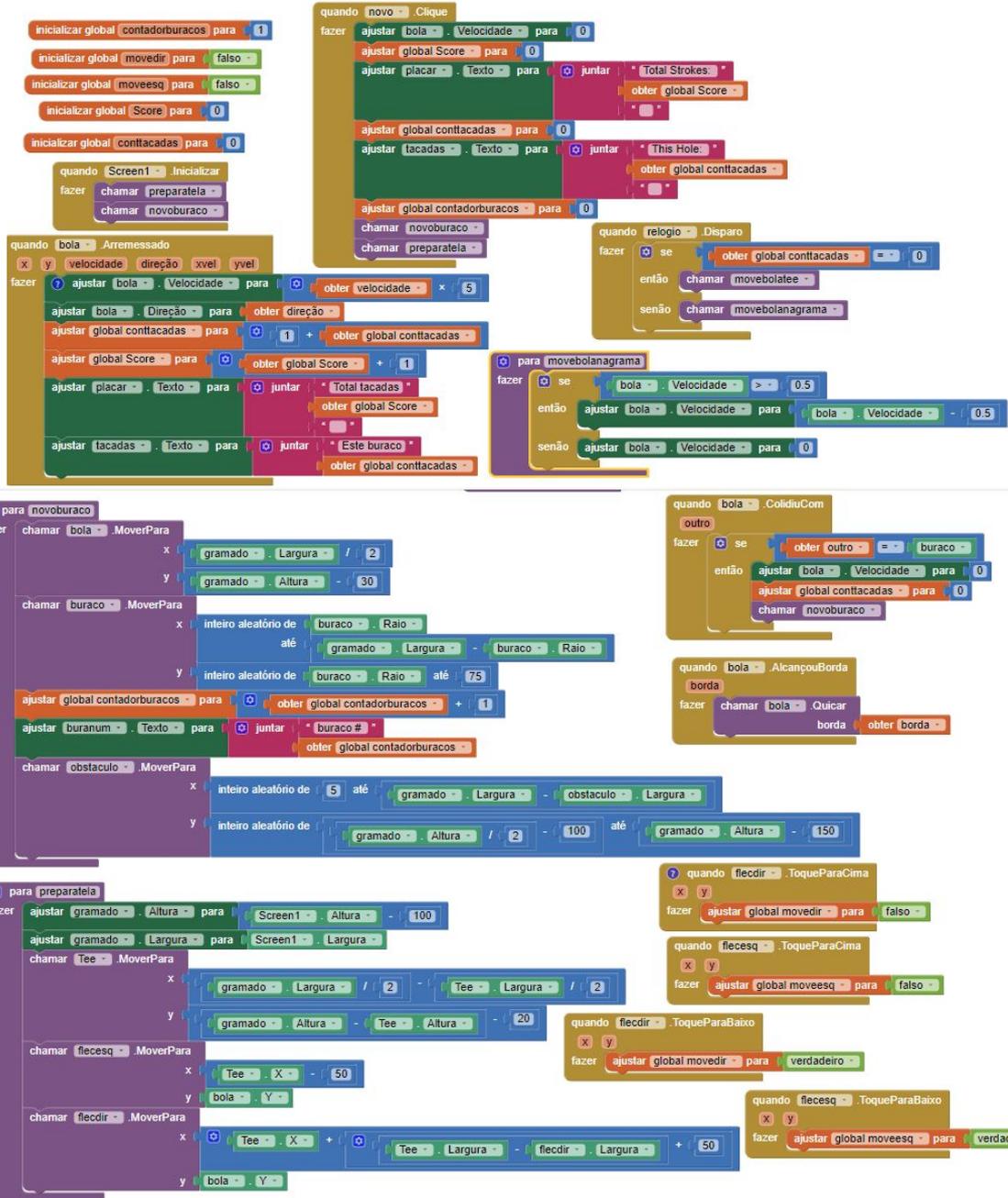
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstaculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstaculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

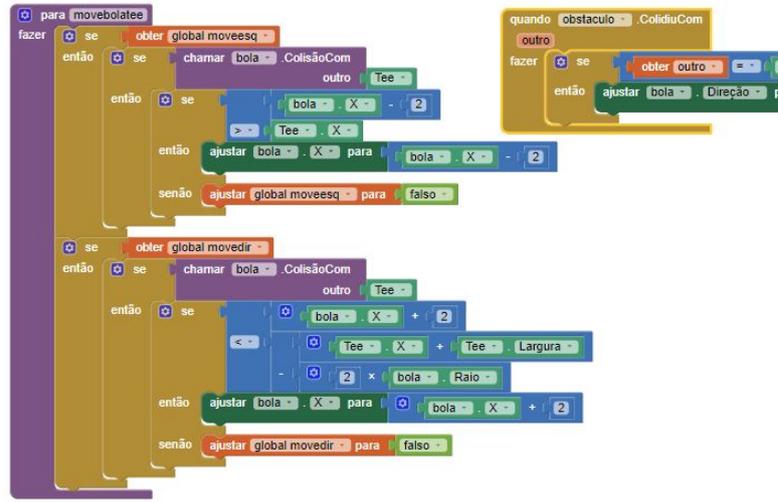
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75660 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

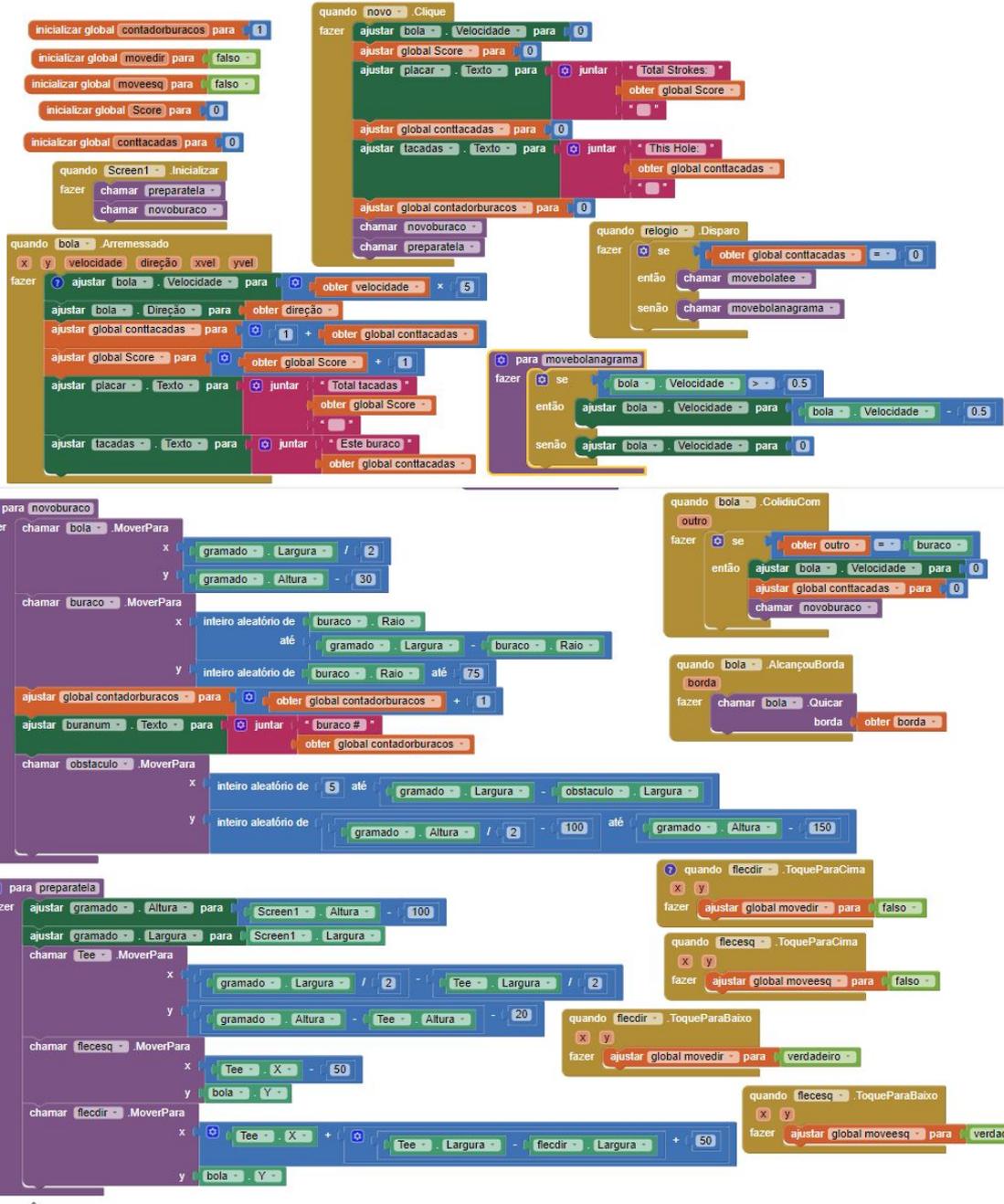
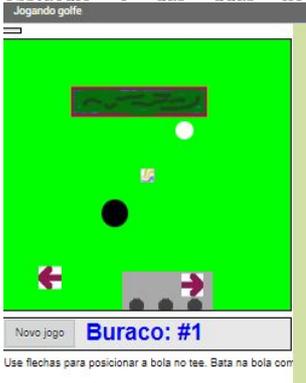
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75765 - gar a

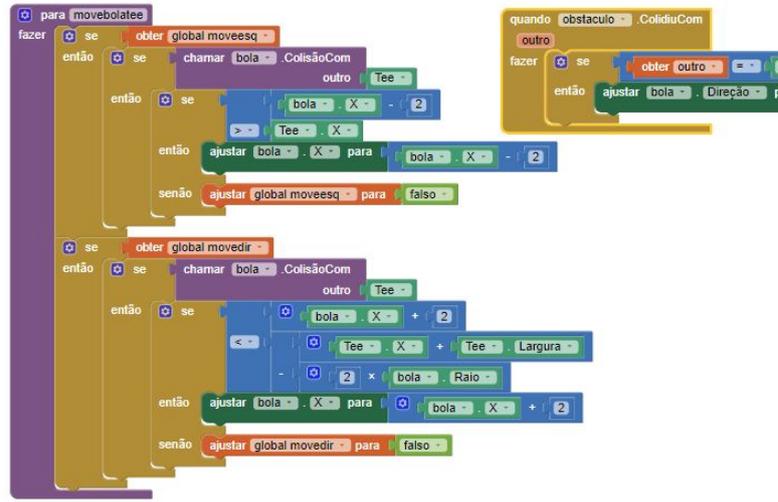
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstaculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

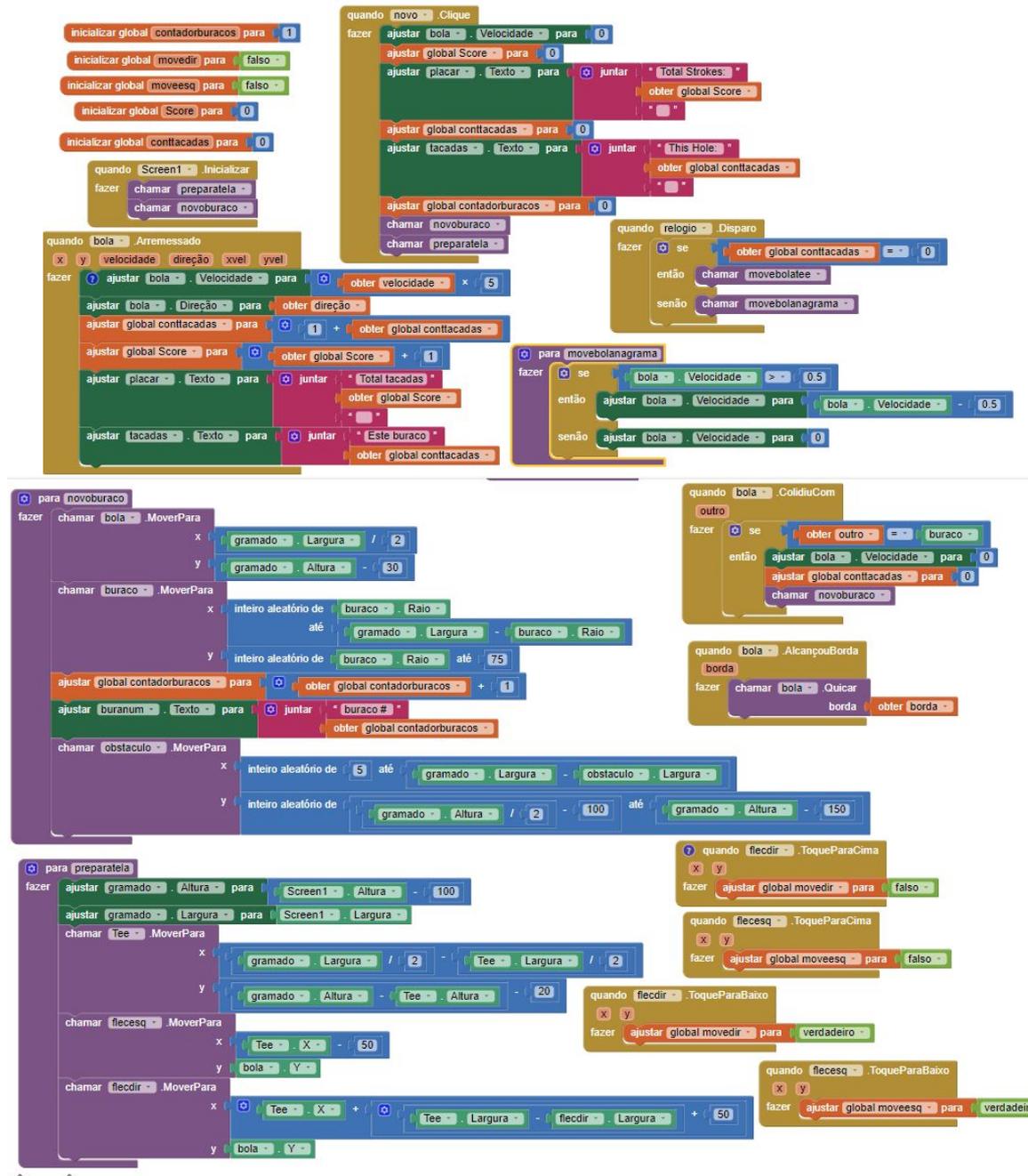
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.



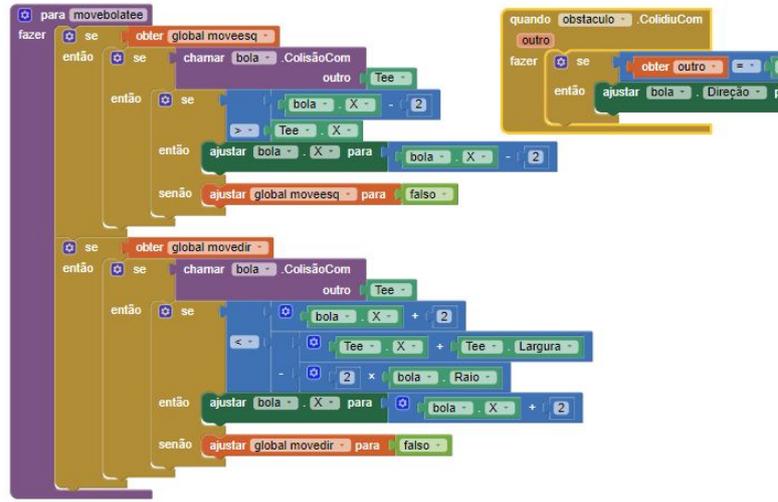
### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.





302-75677 - gar a



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

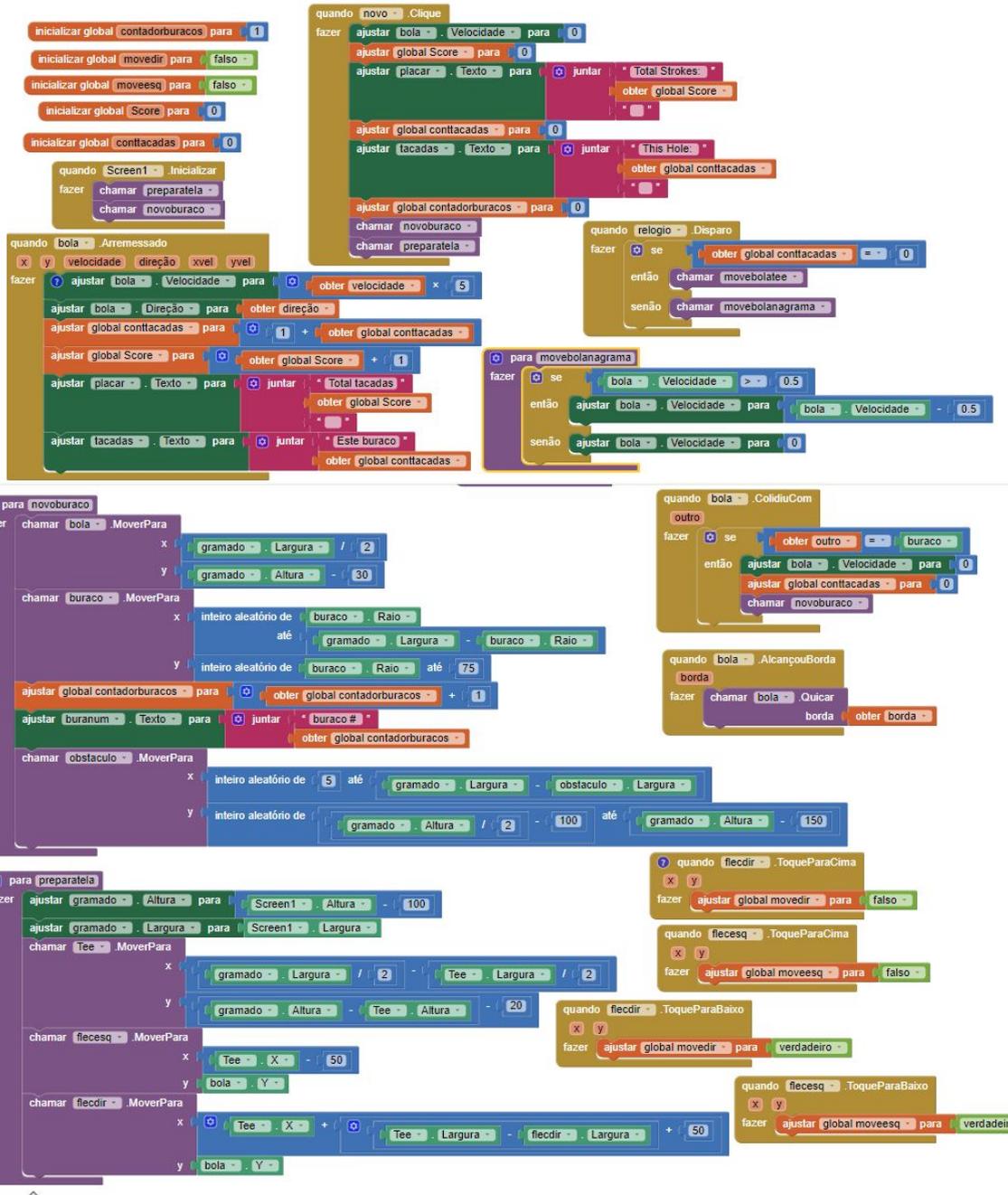
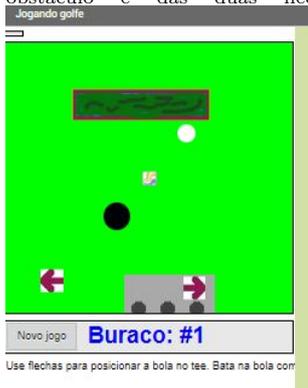
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

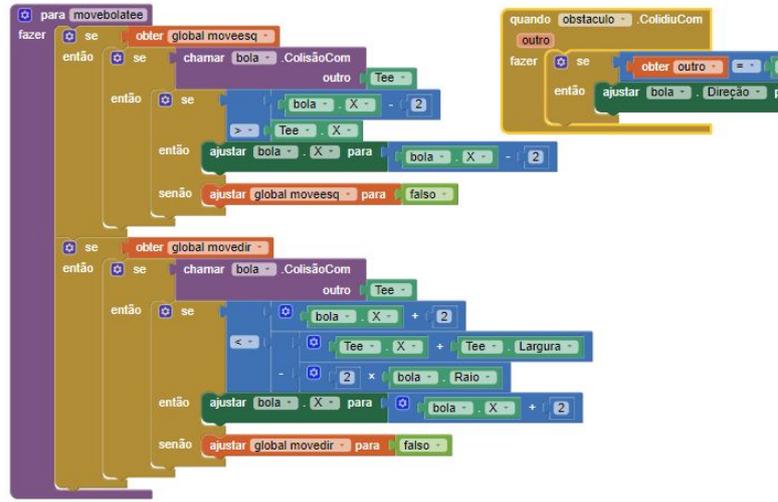
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75684 - gar a



## Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

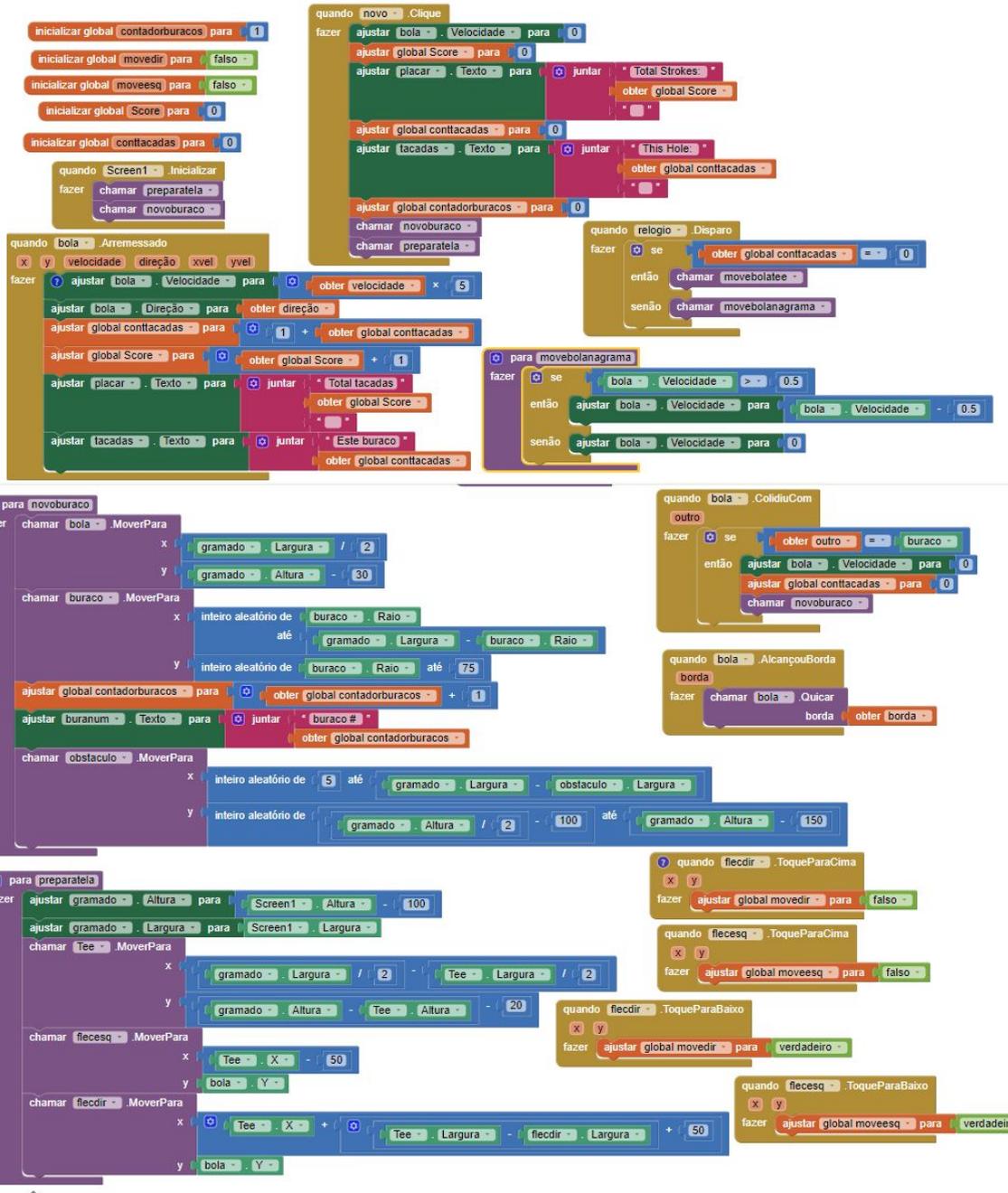
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

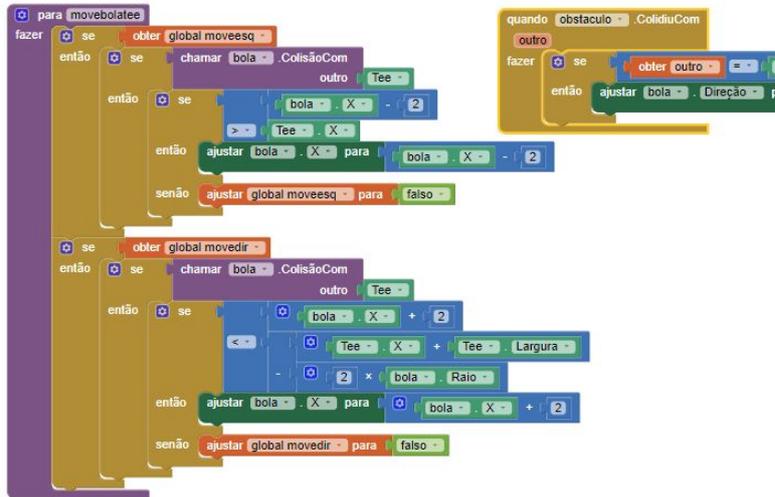
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75691 - gar a



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

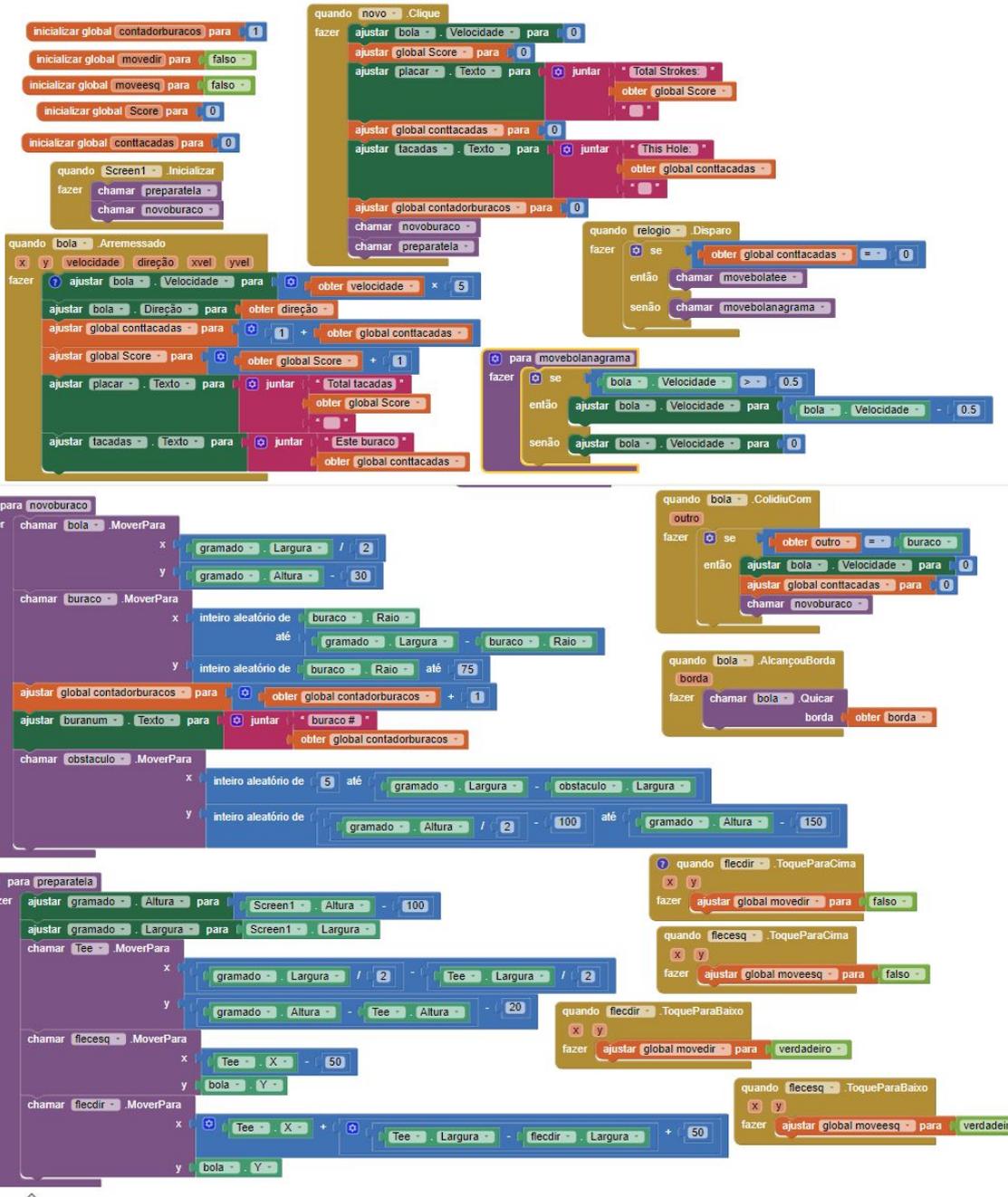
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

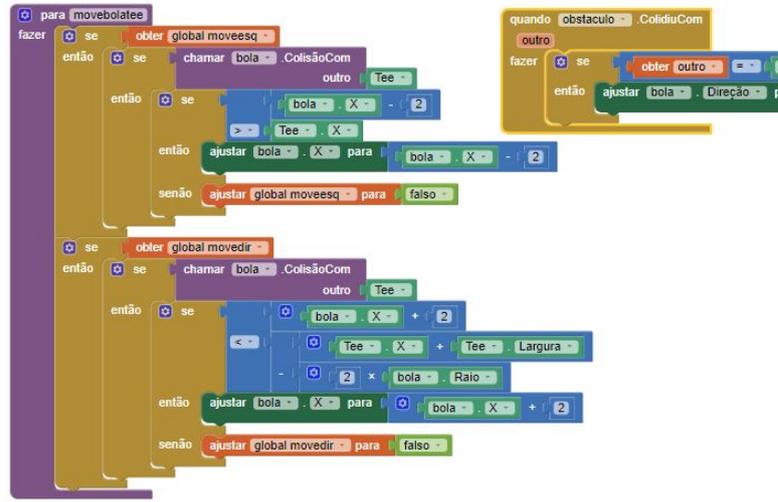
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75703 - gar a



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

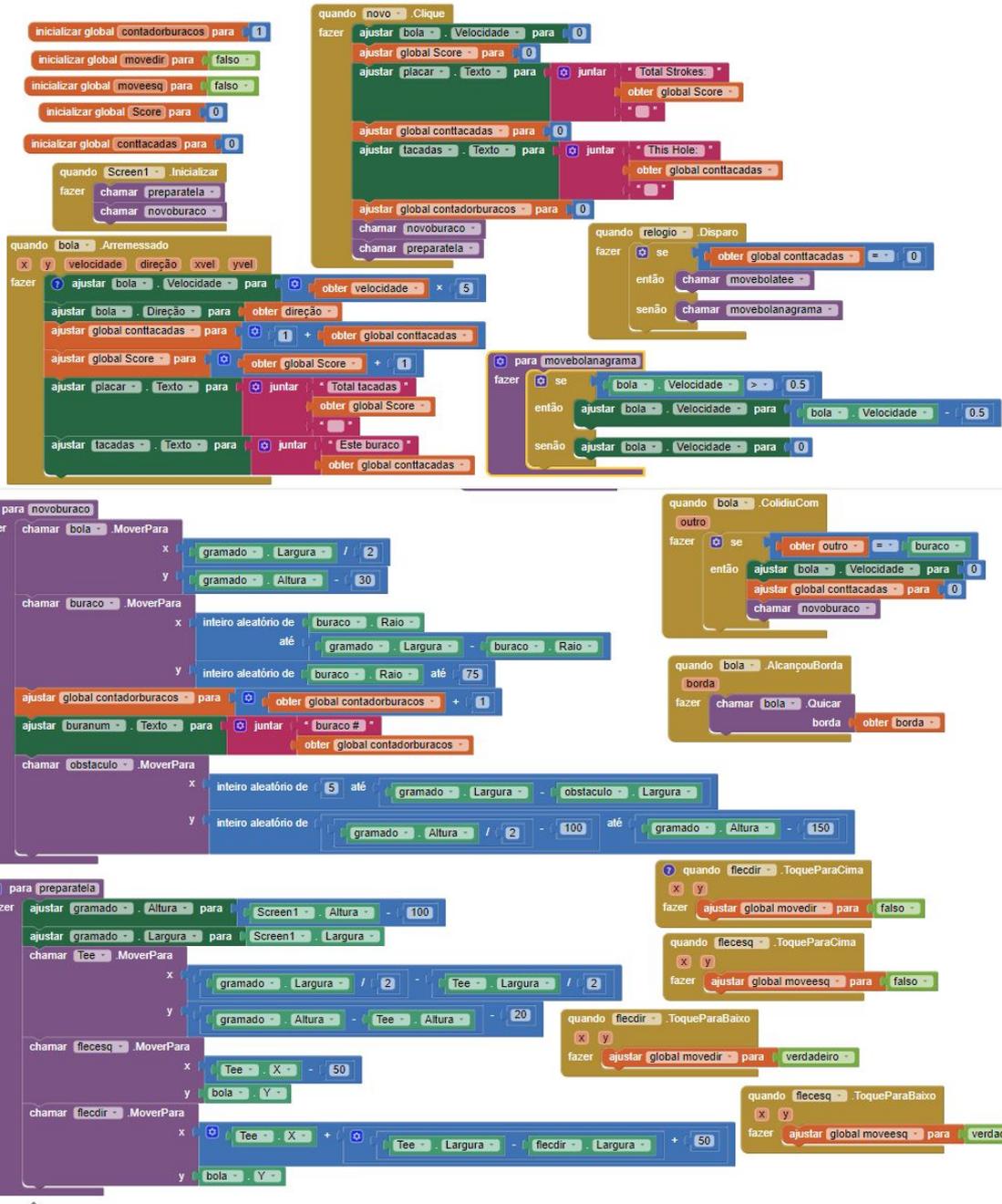
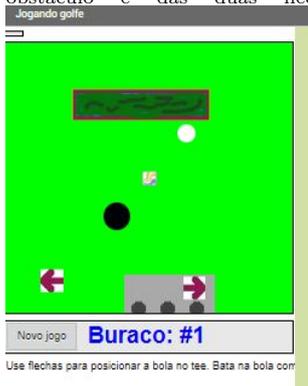
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

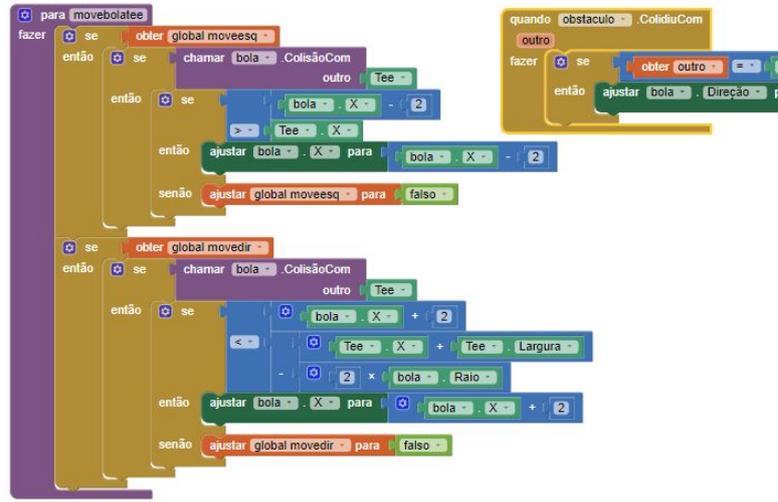
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.





302-75710 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

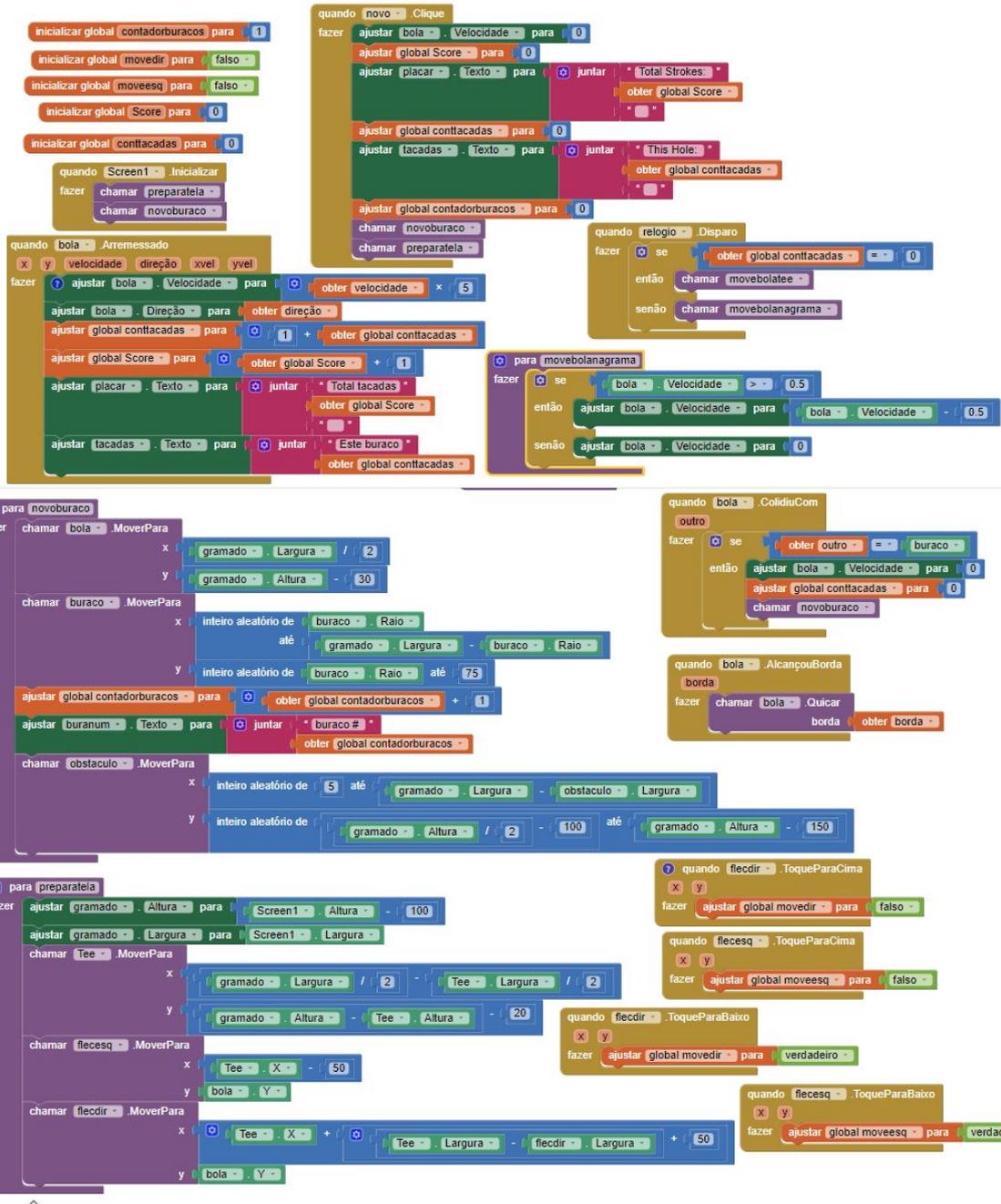
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na *tee* que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.





302-75727 - gar a

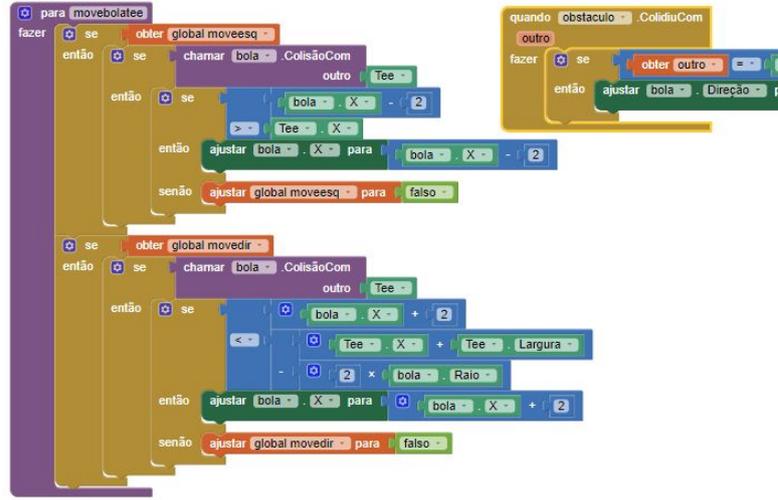
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na *tee* que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

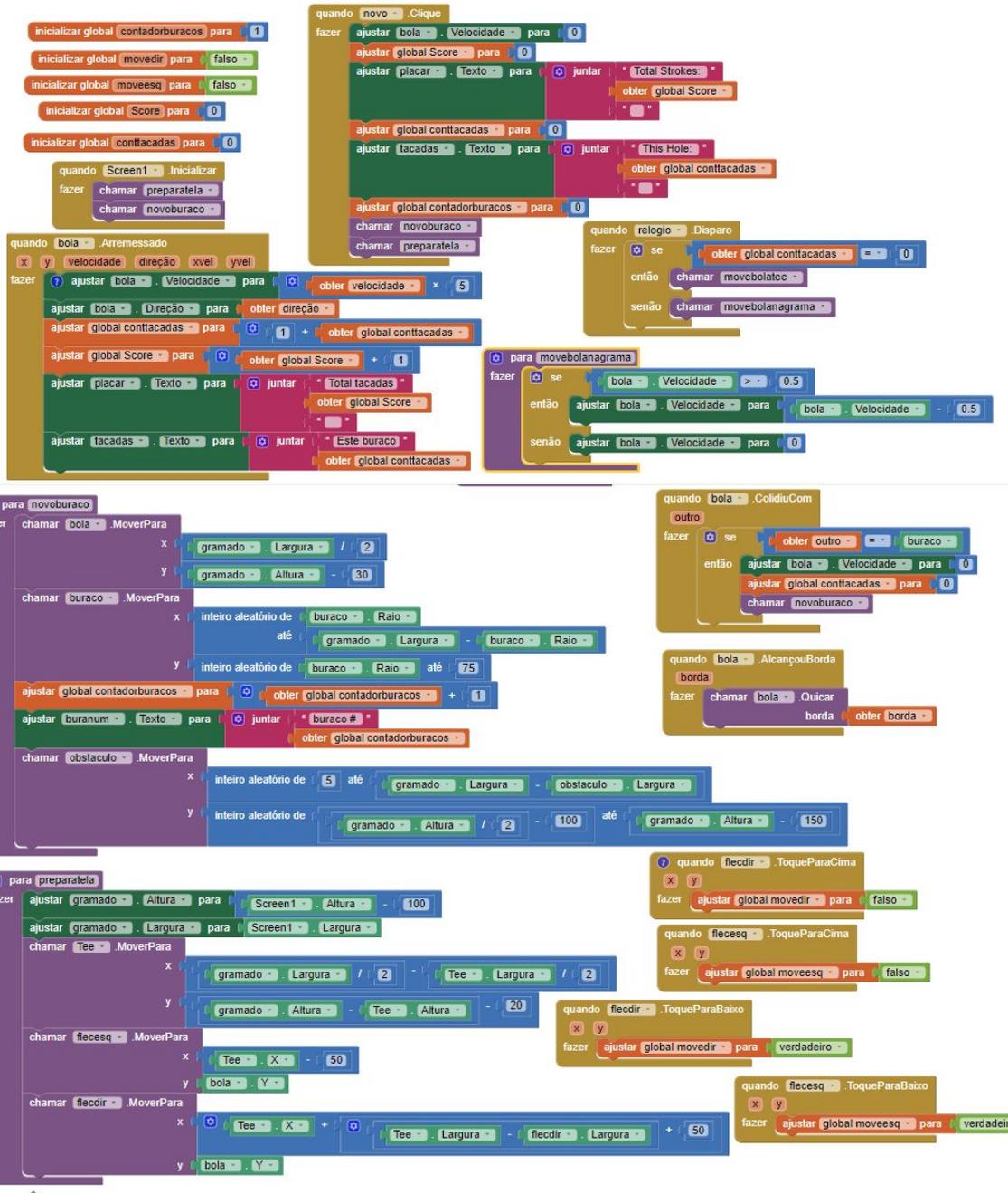
Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.



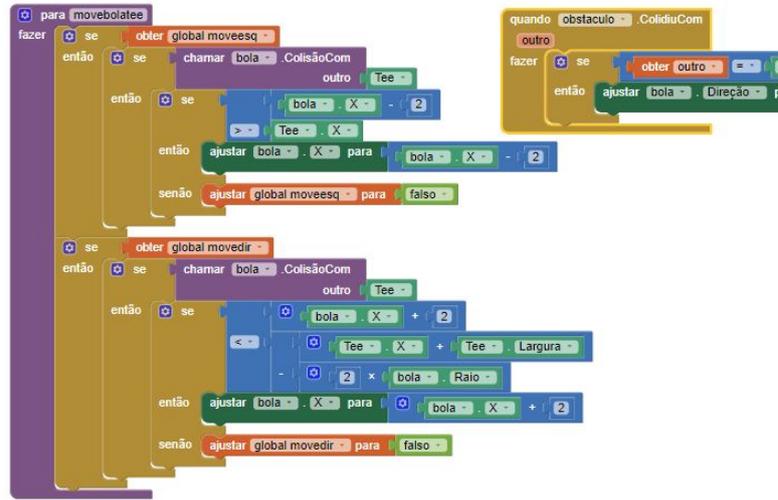
### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.





302-75734 - gar a



### Para você fazer

Programar este jogo e jogar uma partida de golfe.

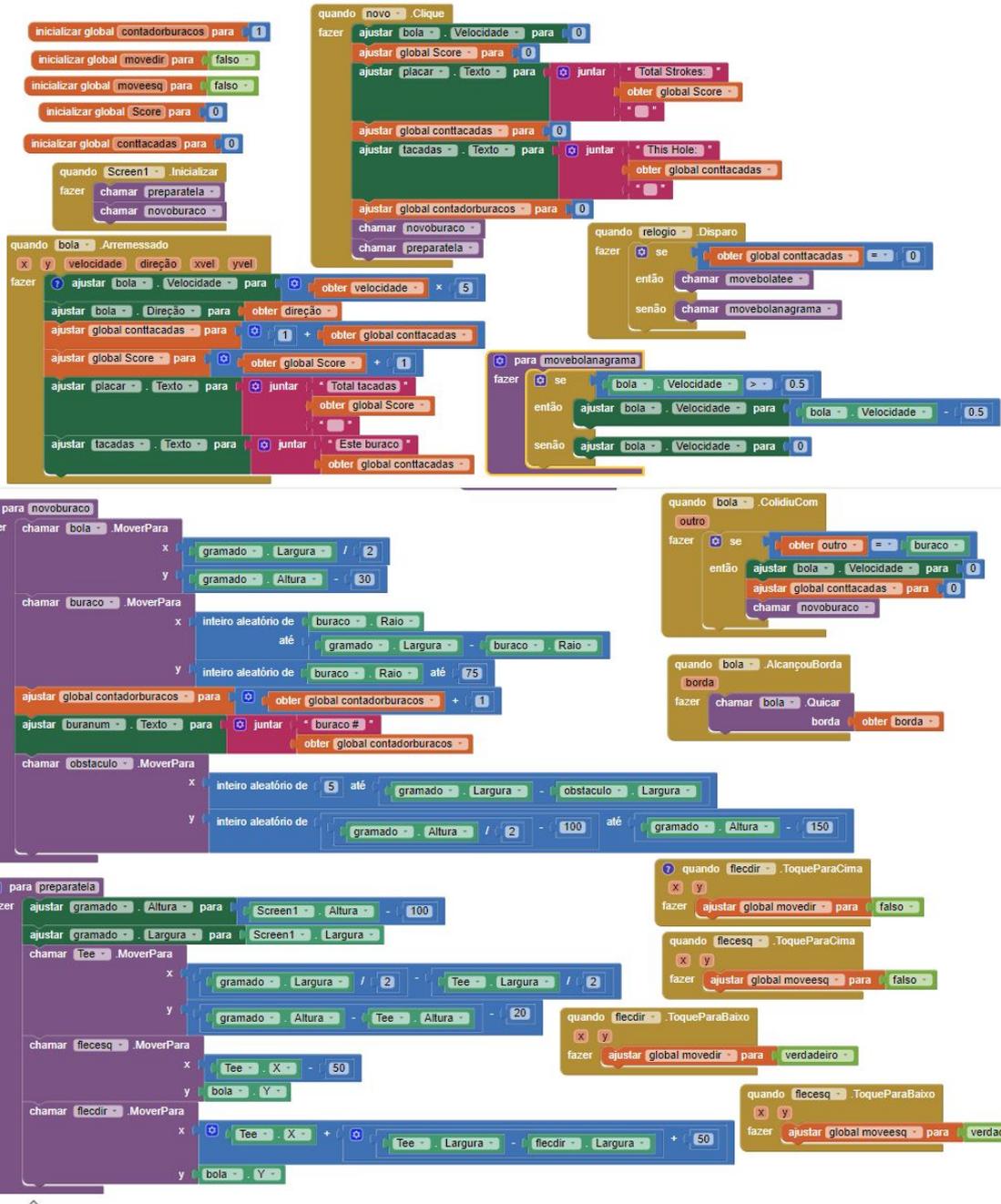
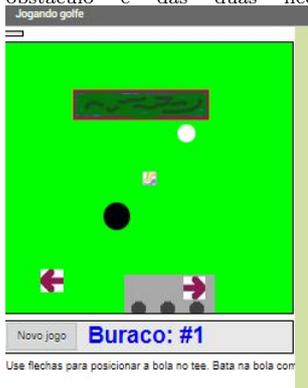
## Mini golfe

Este exercício vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstáculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstáculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada no tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstáculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstáculo e das duas flechas.







302-75758 - gar a

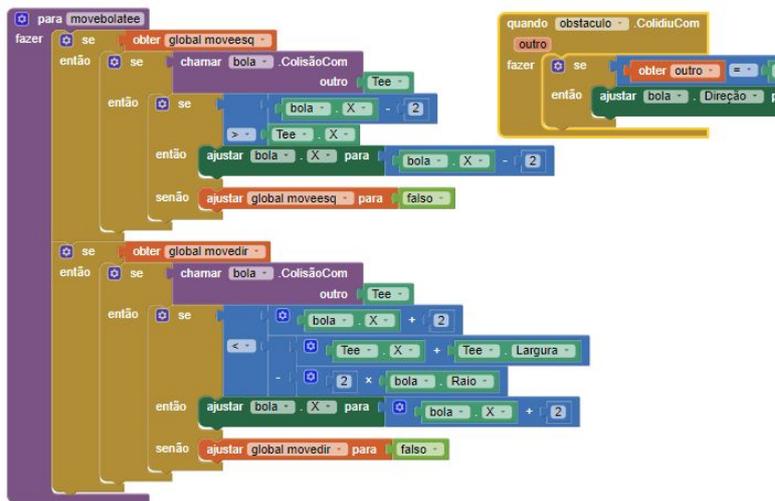
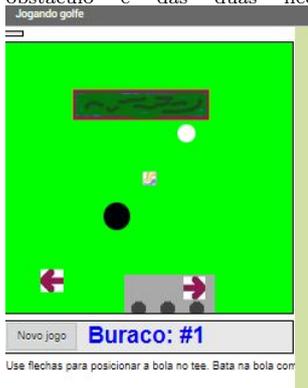
## Mini golfe

Este exercicio vai trabalhar os conceitos de arremessar a bola, o quique da bola nas paredes e no obstaculo, a desaceleração da bola mediante a passagem do tempo, e o arremesso certo da bola no buraco.

Preve-se criar um gramado verde (ou da cor que você quiser), uma bola branca, um buraco preto e um obstaculo verde escuro. Ele está aí para inviabilizar a tacada direta em muitos casos. O jogo vai contar quantas tacadas você precisará dar para atingir o buraco (aliás como é no golfe). A tacada se dá quando você arrasta o dedo sobre a bola. A direção da mesma é dada pelo seu dedo e a velocidade idem. O buraco é localizado em lugares aleatórios dentro do gramado. A bola é localizada na tee que é a área de onde a bola é lançada. (Também é o nome do pininho que é preso na grama e onde se coloca a bola). Precisam ser carregadas as artes do tee (um retângulo cinza), das flechas à direita e à esquerda e do obstaculo (uma representação de uma parede de vegetação verde disposta em algum lugar do gramado). As flechas permitem deslocar a bola dentro do tee antes do arremesso.

Há algum ajuste no relógio (intervalo de 100 milissegundos) e na velocidade da bola (o mesmo valor). Já a força com que a bola sai pode ser multiplicada - dentro do bloco - por 5 ou mais. Verifique como a bola se comporta mudando este valor.

Se quiser, peça para o professor as artes do tee, do obstaculo e das duas flechas.



### Para você fazer

Programa este jogo e jogue uma partida de golfe.

