



ROBLOX TREASURES

Descrição do curso

Os alunos irão criar um jogo de aventura, *multiplayer*, em que é preciso descobrir e recolher um certo número de cofres antes de se poder entrar numa casa que contém um grande tesouro. O desenvolvimento deste projeto envolve modelação 3D e programação numa linguagem textual, em Inglês (linguagem LUA).

Idades	Duração / Horas	Presencial / Online
9-14 anos	6 horas	Disponível em formato Online e Presencial

Nível de Dificuldade	Requisitos de Conhecimento	Software Necessário
Intermédio	Ter alguma experiência em Roblox Studio ou em programação.	Roblox Studio

Aprendizagens

- Usar as interfaces explorador, propriedades, modelo, teste
- Usar diferentes formas geométricas para construção e modelação 3D
- Gerar e editar cenário
- Alterar colisões, ancorar, unir, agrupar e duplicar objetos
- Alterar propriedades de objetos (tamanho, posição, cor, material, transparência)
- Testar e publicar os mundos criados
- Compreender a referenciação e sintaxe em LUA, criar e organizar *Scripts*
- Entender funções, parâmetros e argumentos, definir funções e usar biblioteca
- Entender o conceito de evento e como funciona em LUA
- Importar e utilizar *starter tools*
- Programar tempos de espera e eventos de clique
- Utilizar ciclos, estruturas condicionais (If/Then/Else) e comparadores lógicos
- Compreender variáveis e aplicá-las na programação de jogos
- Adicionar e editar elementos de interface (BillboardGui e TextLabel)

Projetos

Jogo de aventura, *multiplayer*, de exploração, procura e recolha de tesouros.

Competências do Séc. XXI	Competências de Vida e Carreira	Competências Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none">• Criatividade e inovação• Pensamento crítico e resolução de problemas• Comunicação• Colaboração	<ul style="list-style-type: none">• Flexibilidade e adaptabilidade• Iniciativa e autonomia• Competências sociais• Liderança e responsabilidade	<ul style="list-style-type: none">• Pensamento computacional• Algoritmos e Programação