

NOME: _____

NOTA

ATIVIDADE 3

1. O professor mostrou para você como desenhar figuras geométricas no Scratch.
Observe o código abaixo e diga, caso ele seja executado de forma correta, que figura o ator que o executar irá desenhar na tela.
Explique como conseguiu chegar nesta conclusão.

```
quando for clicado
  mude o tamanho da caneta para 5
  apague tudo
  use a caneta
  vá para x: -100 y: -100
  repita 4 vezes
    repita 20 vezes
      mova 10 passos
    gire 90 graus
```