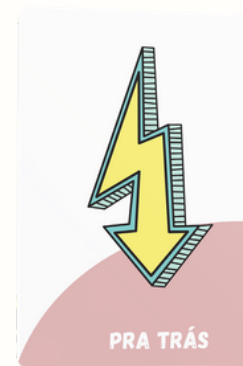
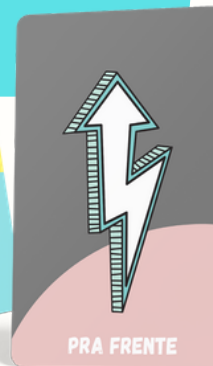
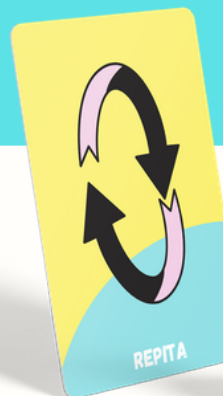


# Vamos Jogar!

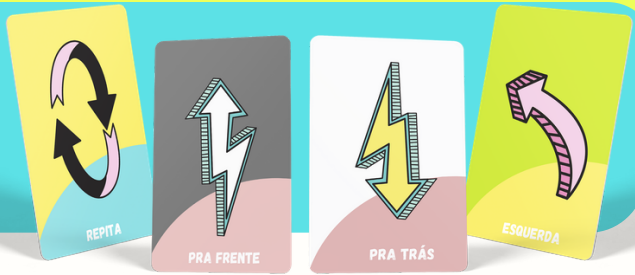


Pegue suas FlyCards e seu Mapa de Direções pois agora nós vamos aprender a utilizar a programação para Tito conseguir chegar ao seu destino!



Flylab

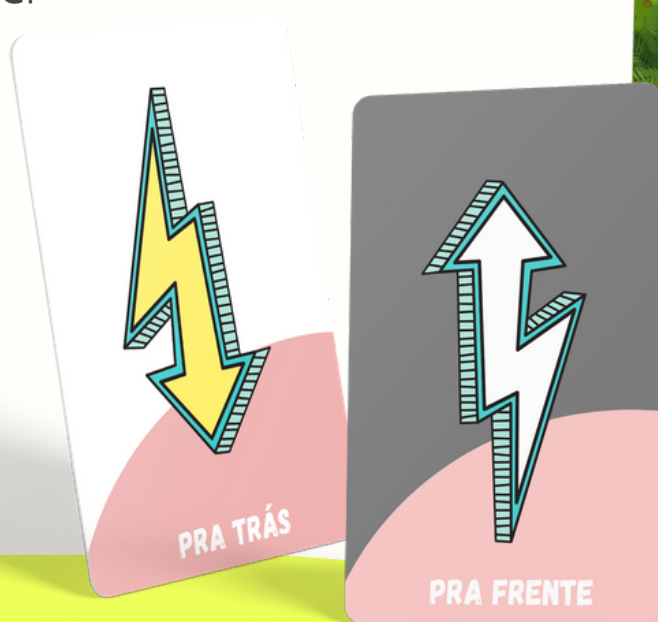
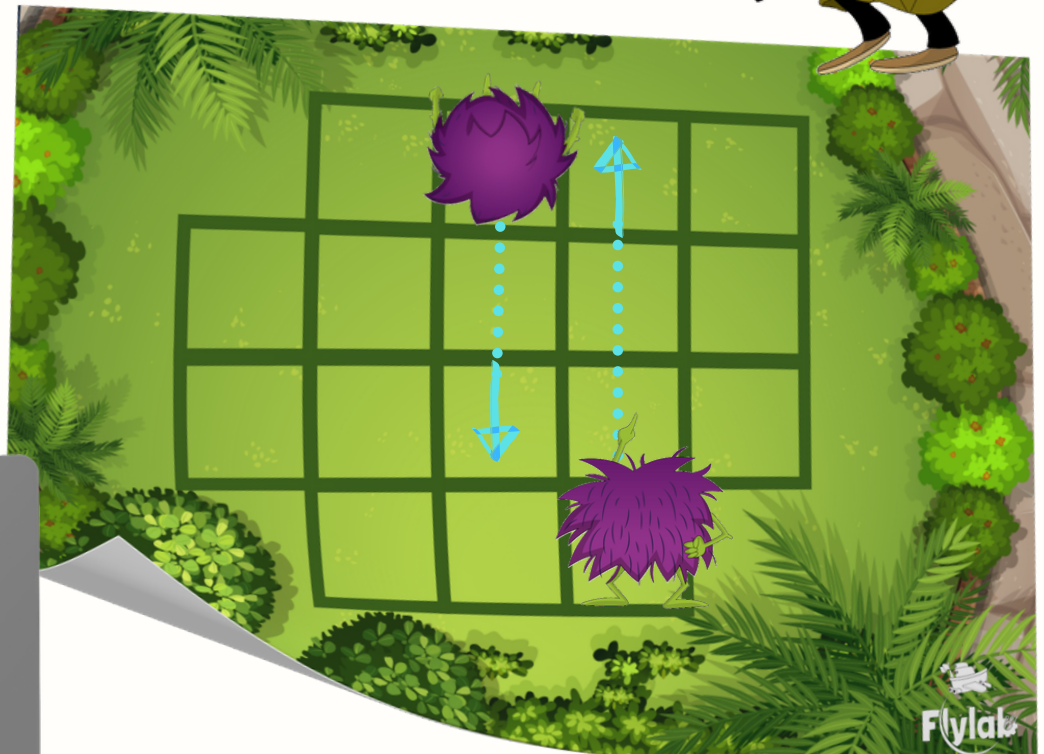
# As Cartas



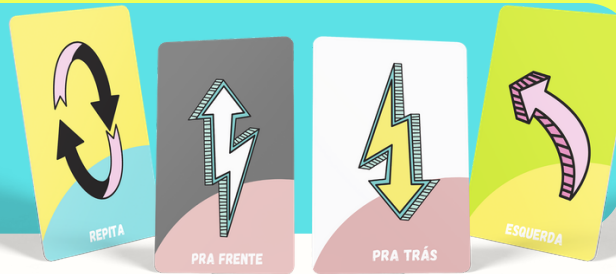
Primeiro, nós temos as duas cartas mais fáceis de aprender!

Se vamos para frente, utilizamos 1 carta "**Pra Frente**", assim movemos **1 quadrante para frente**.

Se queremos andar para trás, utilizamos a carta "**Pra Trás**", **voltamos 1 quadrante**!

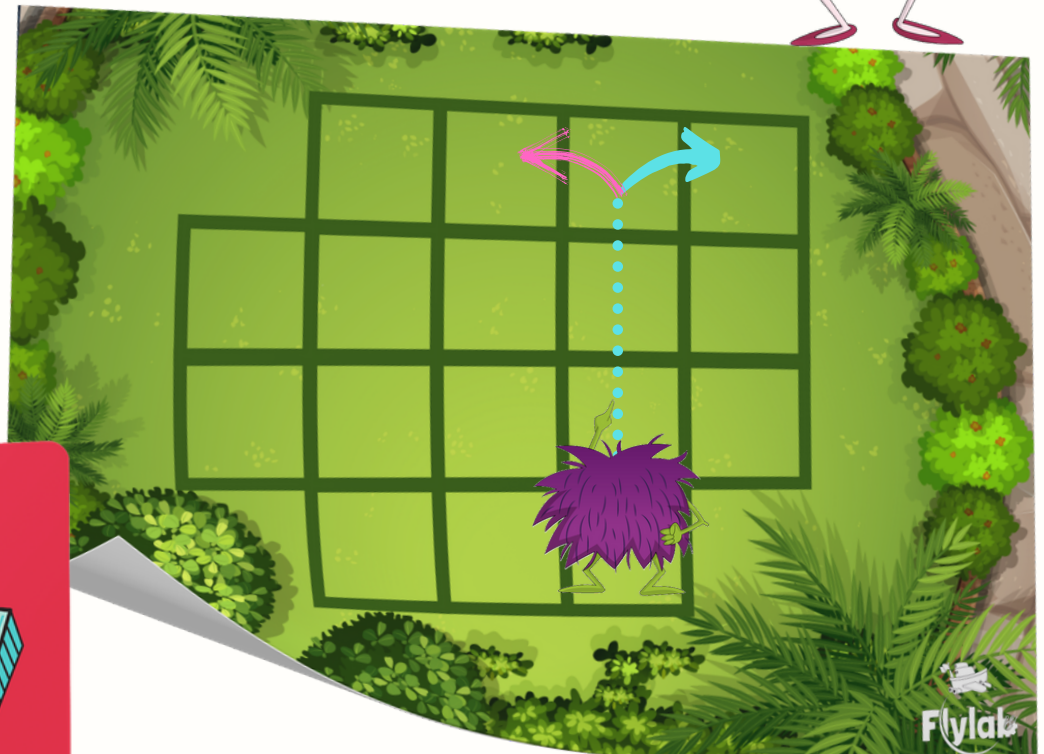


# As Cartas

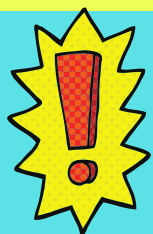


Mas e se a gente quiser mudar a direção da nossa expedição?

1. Utilizamos as cartas "Esquerda" e "Direita". Assim, nos movimentamos 1 quadrante para esquerda ou direita!

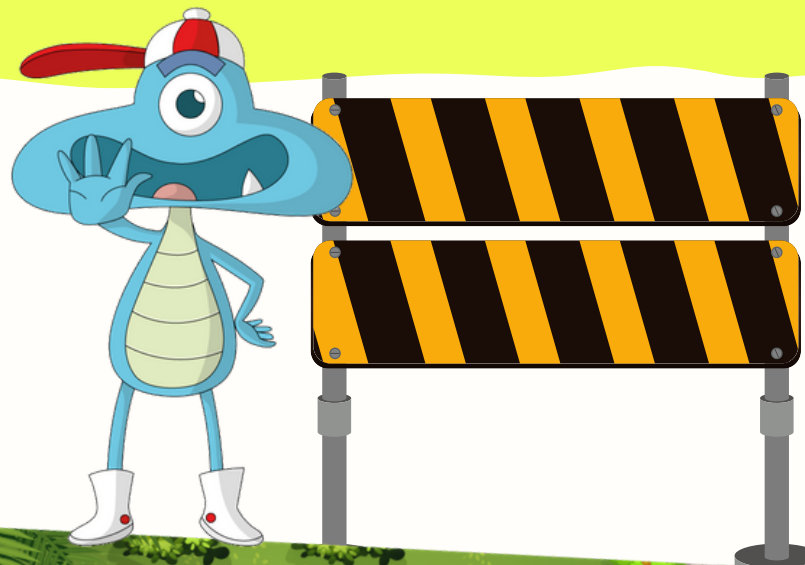


# Pare



Como vamos saber quando parar de andar? Simples!

Utilize a carta "**Pare**" para a gente saber onde nossa programação **deve parar** a expedição!



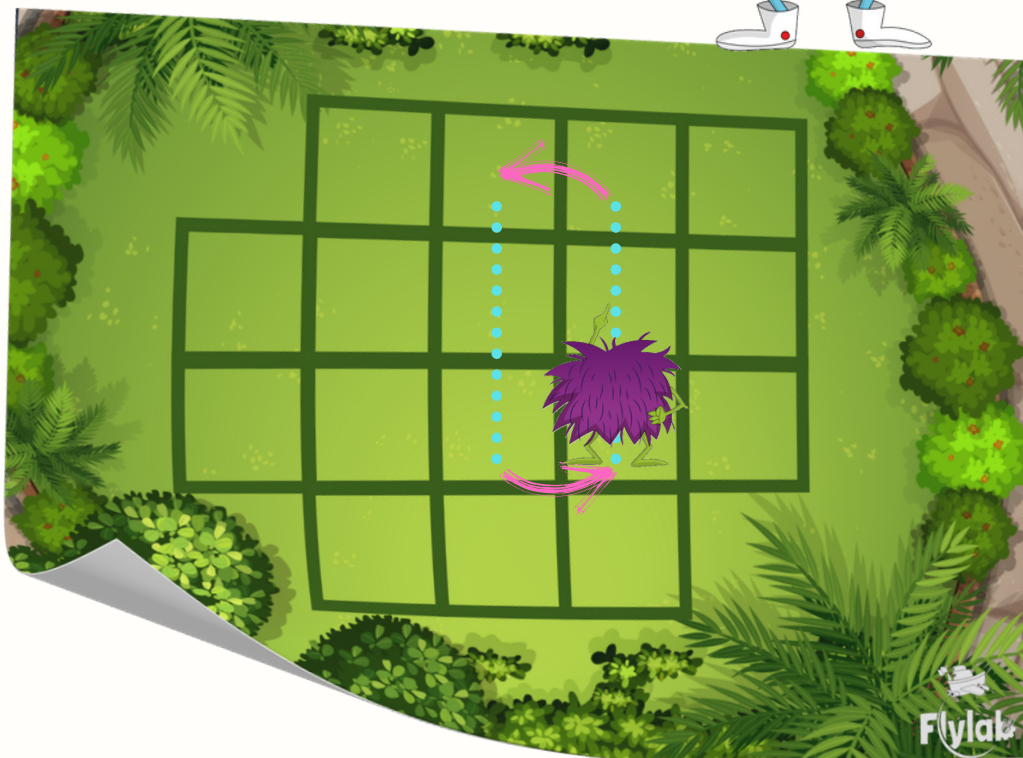
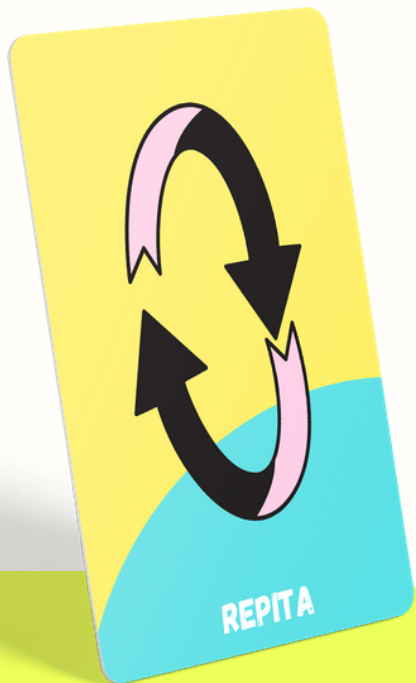
# Repita



Mas e se a gente quiser fazer um circuito igual à uma corrida?



Utilize a carta "Repita", assim saberemos toda vez que é necessário repetir todos os passos novamente!



Flylab

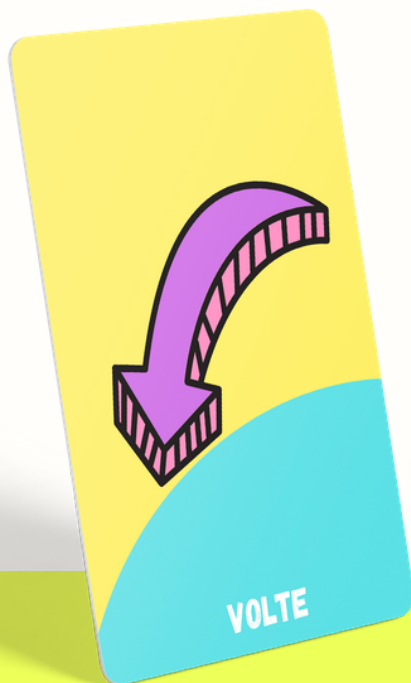
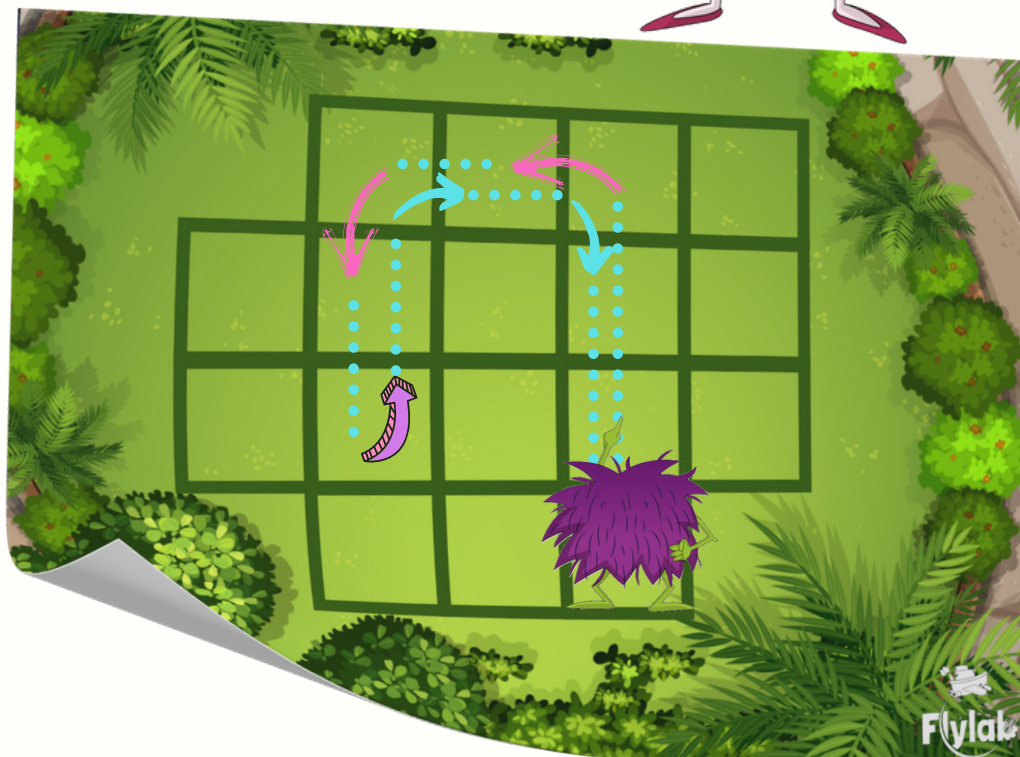
# Volte



Quando estamos em uma exploração, como o Tito, precisamos saber como voltar de onde partimos. Por isso nós temos as cartas de "Volte".



Utilize a carta "**Volte**" para voltarmos à nossa origem. Lembre-se, na volta as direções irão se inverter. Então, a direita vira esquerda, e a esquerda vira direita.

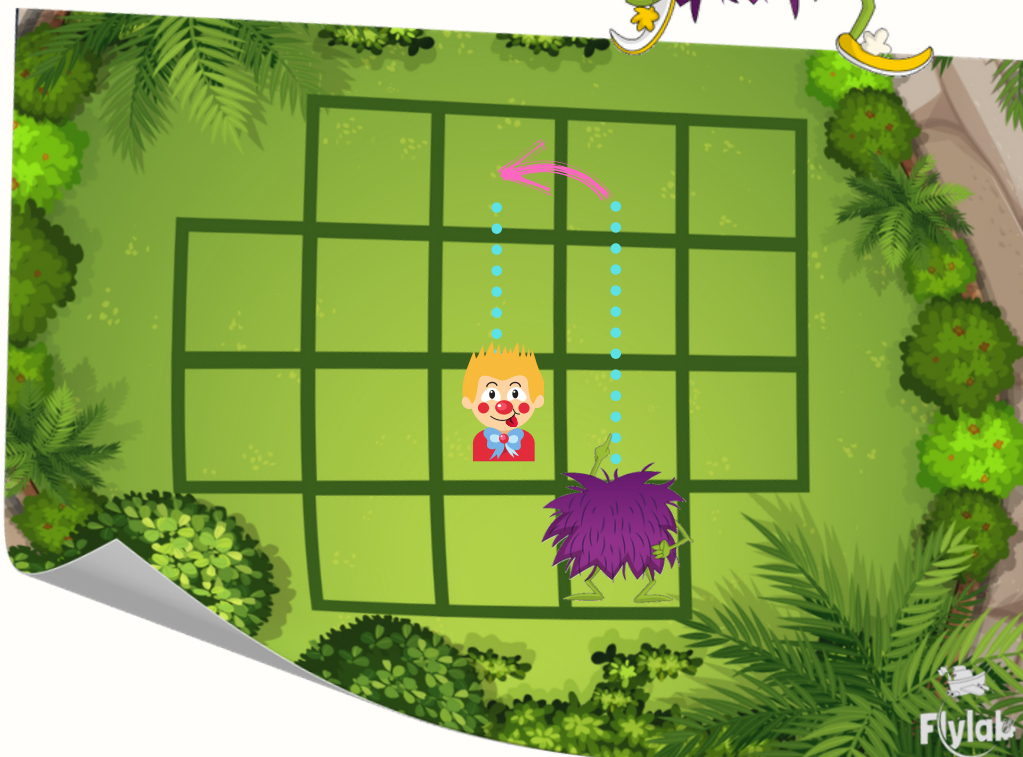


# A Carta Coringa



As vezes precisamos dizer ao nosso personagem para dar um pulinho, ou fazer uma dança engraçada. Mas como programamos isso sem ter essas cartas?

Utilizamos a "Carta Coringa" caso precisamos programar algum movimento especial, como uma dança, uma voltinha, um pulinho,,,

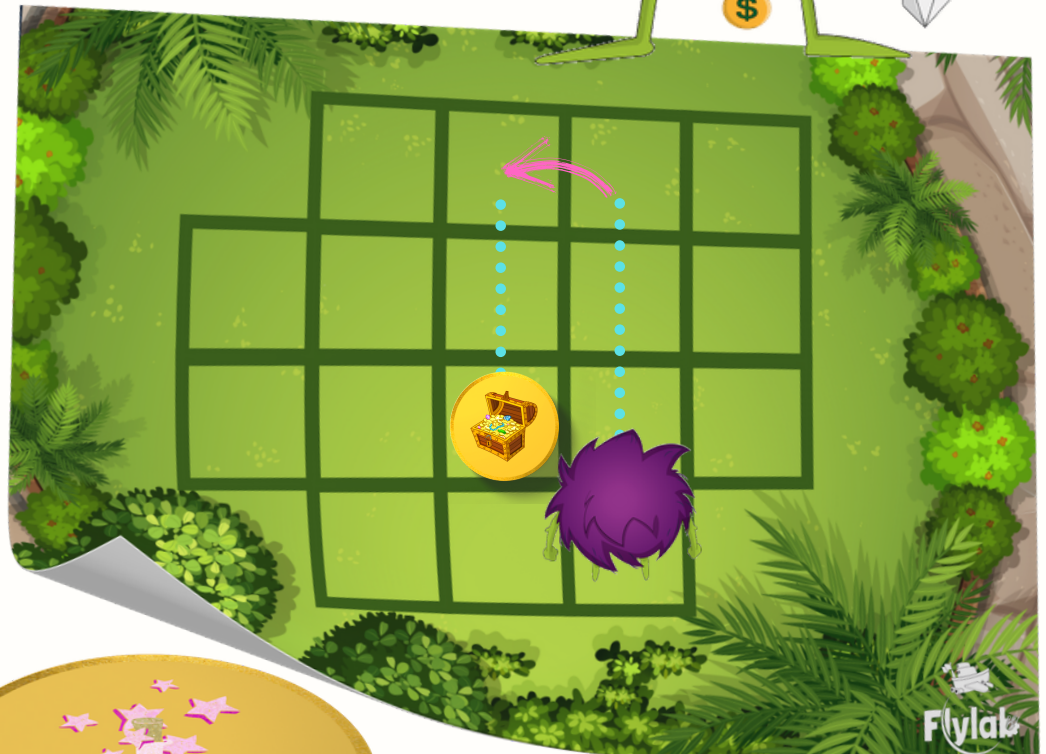


# Os Prêmios

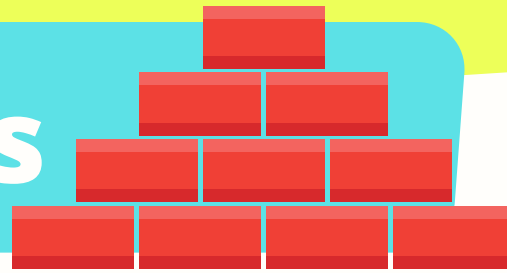


Afinal o que Tito tanto quer nessa floresta? Os tesouros é claro!

Nós podemos programar a localização de dois tipos de tesouro: O **Baú de Ouro** e a **Poção Mágica**!



# Os Obstáculos



Nós podemos dificultar nossos circuitos de programação com os obstáculos!

Existem dois tipos de obstáculos que podem ser encontrados em nossa floresta: O **Muro** e o **Tronco de Árvore**!

