

Palco

The image displays a Scratch script for a game, organized into three main sections:

- Initialization (Left):** A 'quando for clicado' (when clicked) event block triggers a series of 'muda' (change) blocks: 'BOTÃO' para 0, 'MEUS-PONTOS' para 0, and 'PONTOS-OPONENTE' para 8. This is followed by 'esqueça todos os itens de' blocks for 'Inteligência', 'força', and 'velocidade'. Then, 'adicione' blocks are used to set initial values: 10 to 'Inteligência', 20 to 'Inteligência', 30 to 'Inteligência', 40 to 'Inteligência', 40 to 'velocidade', 30 to 'velocidade', 20 to 'velocidade', 10 to 'velocidade', 20 to 'força', 40 to 'força', 30 to 'força', and 10 to 'força'.
- Character Creation (Middle):** A 'quando eu receber clone criado' (when I receive a clone) event block sets 'Inteligência oponente' para 'item cabeça-oponente de inteligência', 'velocidade oponente' para 'item pé-oponente de velocidade', and 'força oponente' para 'item corpo-oponente de força'. It then uses 'acessorios' blocks to add 'oponente-acessório-arma' and 'oponente-acessório-hera'. Three 'se' (if) blocks with 'BOTÃO = inteligência', 'velocidade', and 'força' conditions use 'pontuação' blocks to compare 'minha inteligência', 'minha velocidade', and 'minha força' against their respective 'oponente' values.
- Opponent Stats (Right):** Two 'defina' (define) blocks set 'acessórios oponente' to 'número da fantasia'. The first block is followed by 'adicione' blocks: 3 to 'número da fantasia' to 'inteligência oponente', 5 to 'número da fantasia' to 'força oponente', and 'número da fantasia' + 'número da fantasia' to 'velocidade oponente'. The second 'defina' block is followed by 'adicione' blocks: 3 to 'número da fantasia' to 'minha inteligência', 5 to 'número da fantasia' to 'minha força', and 'número da fantasia' + 'número da fantasia' to 'minha velocidade'. A final 'defina' block sets 'pontuação meu valor' to 'valor do oponente', followed by an 'se' block 'meu valor > valor do oponente' which triggers 'loque o som' blocks: 'Collect' (adiciona 1 a 'MEUS-PONTOS', muda 150 ao efeito 'cor'), 'Clarej' (adiciona 1 a 'PONTOS-OPONENTE', muda 75 ao efeito 'cor').