



Peddy Paper: Escola de Darque - Exemplo de solução

Code: 583619

Fernando Soares



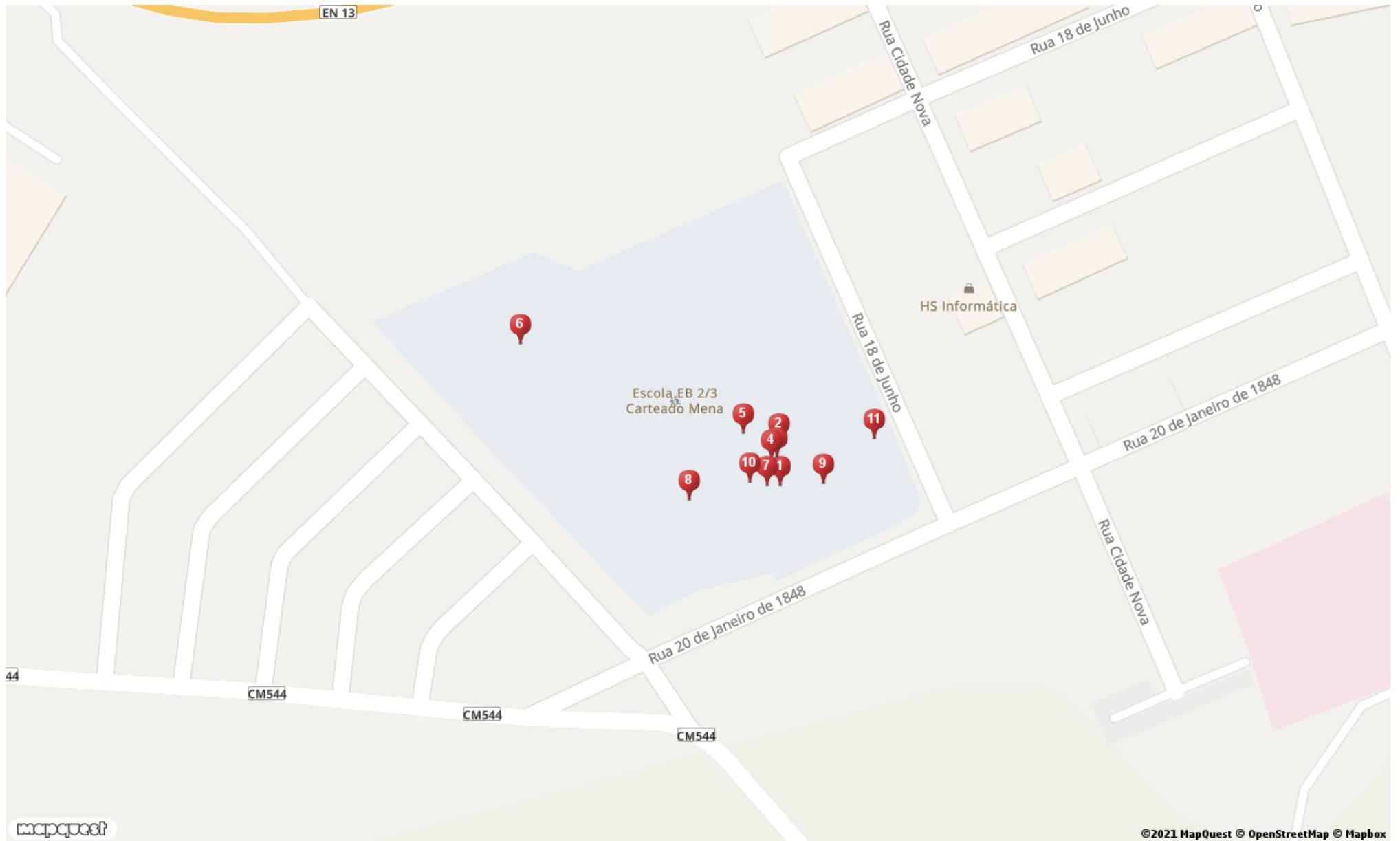
05.07.21



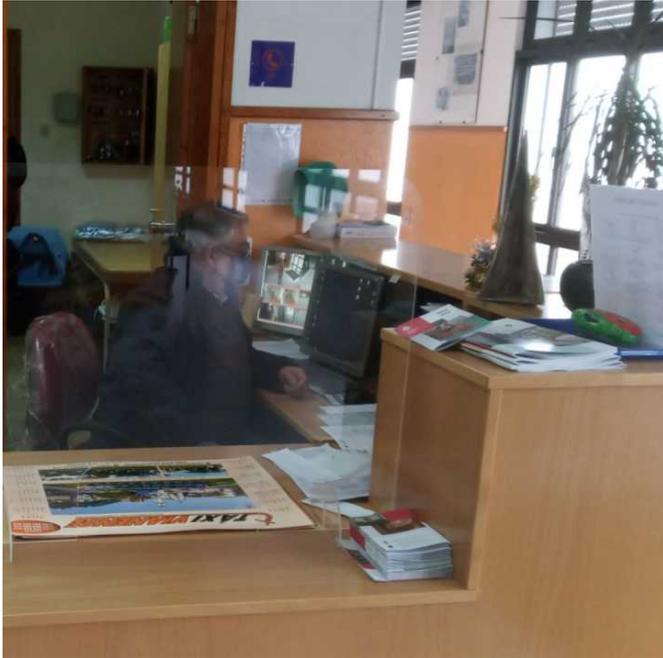
Informação sobre este v

Número de tarefas:	11
Duração prevista:	~ 02 h 20 min
Comprimento:	~ 0.5 km
Recomendado da aula:	4
Ajudas recomendadas:	•
Etiquetas:	Cálculo, Pesquisa, Quiosque, Cálculo, Cantina, Área, m ² , Ginásio, Perímetro, m, metros, Informática, Robótica, Contagem, Música, Biblioteca, Casa dos Baús: Clubes, Serviços Administrativos, Observação

Vamos percorrer a escola com o Peddy Paper: Escola de Darque. Sempre chegares a uma sala procura a tarefa e lê com atenção. Cada tarefa tem uma resposta que te permite avançar no Peddy Paper. Quando responderes corretamente à questão clica sobre "EXEMPLO DE SOLUÇÃO". Vai registando os caracteres da mensagem secreta no teu PeddyCard. No final poderás descobrir a frase mistério e só então poderás terminar a aventura.



1. Tarefa: EBD-PBX



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na mesa do PBX e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 1 carácter da mensagem secreta.

Resposta:

258320370

Exemplo de solução:

POS: 02 => CARÁCTER: K

Sugestão 1

Concentra-te e procura a resposta.

Sugestão 2

Utiliza o computador para pesquisar na internet.

Sugestão 3

2. Tarefa: EBD-Bar



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está no Bar dos alunos e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

11

Exemplo de solução:

POSIÇÃO: 01 => CARÁCTER: H

POSIÇÃO: 11 => CARÁCTER: G

Sugestão 1

Concentra-te e procura a resposta.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Sugestão 3

3. Tarefa: EBD-Papelaria



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na papelaria e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

5

Exemplo de solução:

POS: 03 => CARÁCTER: S

POS: 12 => CARÁCTER: Y

Sugestão 1

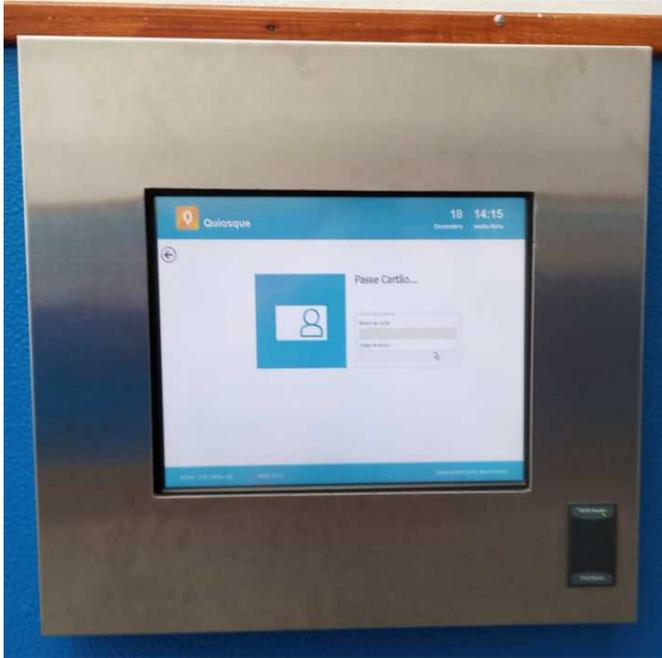
Concentra-te e procura a resposta.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Sugestão 3

4. Tarefa: EBD-Quiosque



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está no quiosque e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem.

Resposta:

28

Exemplo de solução:

POS: 04 => CARÁCTER: #

POS: 13 => CARÁCTER: J

Sugestão 1

Só deves somar os valores das respostas corretas.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Sugestão 3

5. Tarefa: EBD-Cantina



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na cantina e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

14.4

Exemplo de solução:

POS: 05 => CARÁCTER: B

POS: 14 => CARÁCTER: G

Sugestão 1

A resposta deve estar em m².

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Indica a casa decimal com ".".

Exemplo: 1.1

Sugestão 3

6. Tarefa: EBD-Pavilhão



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está no pavilhão e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

7.6

Exemplo de solução:

POS: 06 => CARÁCTER: I

POS: 15 => CARÁCTER: R

Sugestão 1

A resposta deve estar em m.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Indica a casa decimal com o ".".

Exemplo: 1.1

Sugestão 3

7. Tarefa: EBD-Biblioteca



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na biblioteca e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

3

Exemplo de solução:

POS: 07 => CARÁCTER: T
POS: 16 => CARÁCTER: W

Sugestão 1

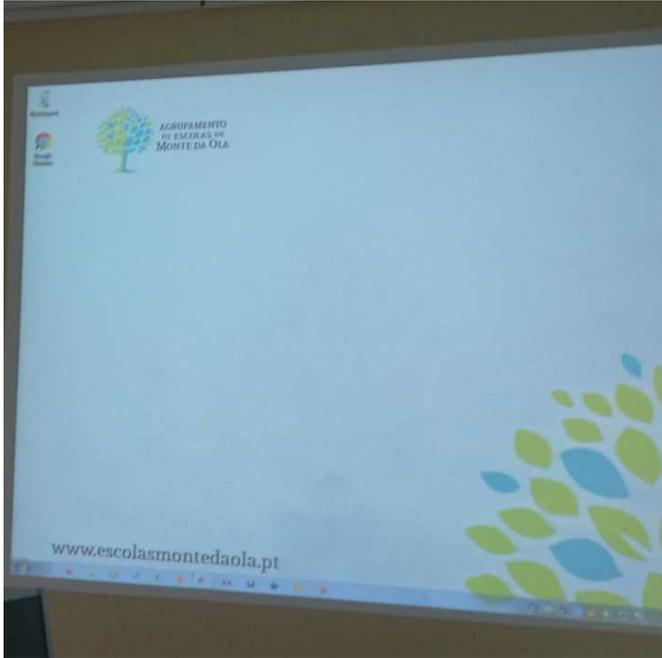
Só deves somar os valores das respostas corretas.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Sugestão 3

8. Tarefa: EBD-Música



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na sala de música e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

9

Exemplo de solução:

POS: 08 => CARÁCTER: J

POS: 17 => CARÁCTER: A

Sugestão 1

Observa com atenção.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Sugestão 3

9. Tarefa: EBD-Casa-dos-Baus



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na Casa dos Baús e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 2 caracteres da mensagem secreta.

Resposta:

12

Exemplo de solução:

POS: 09 => CARÁCTER: U

POS: 18 => CARÁCTER: K

Sugestão 1

Observação com atenção.

Sugestão 2

Se precisares usa uma folha de rascunho para fazeres os cálculos.

Sugestão 3

10. Tarefa: EBD-Secretaria



Definição da tarefa

Procura a pergunta que está na secretaria e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Vais receber 1 carácter da mensagem secreta.

Resposta:

1

Exemplo de solução:

POS: 10 => CARÁCTER: Y

Sugestão 1

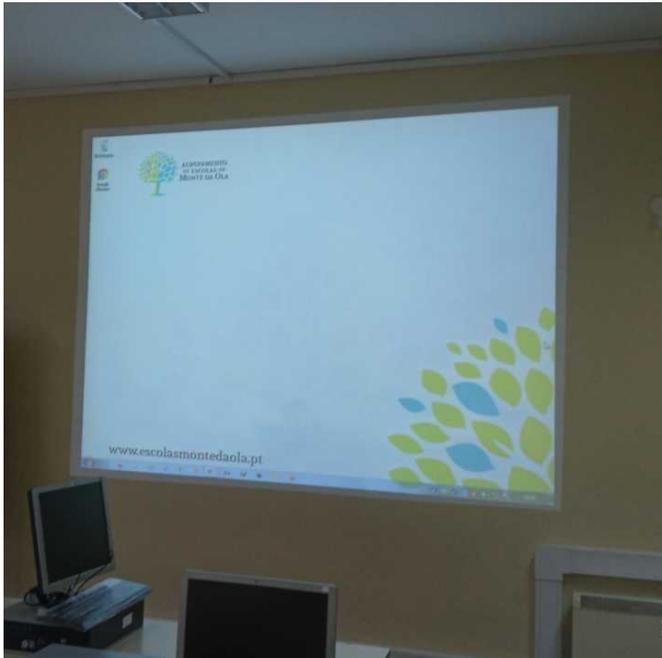
Observa com atenção.

Sugestão 2

Pede ajuda no PBX.

Sugestão 3

11. Tarefa: EBD-Informática



Definição da tarefa

Procura as tarefas que estão na sala de informática e depois responde introduzindo o valor no PeddyPaper. Segue as instruções que estão disponíveis. Atenção! Se ainda não tens todos os caracteres da mensagem secreta não podes concluir esta tarefa.

Resposta:

15

Exemplo de solução:

Muito bem resolveste o enigma. Corre agora para a sala de ciências para terminares o teu PeddyPaper.

Sugestão 1

Observa com atenção.

Sugestão 2

Conta só as letras.

Sugestão 3