

Caça la Bruixa – Notes for Club Leaders

Aquest projecte s'inspira en el joc de fira d'origen anglès anomenat Whack-a-Mole. Obtindreu punts al clicar sobre les bruixes que apareixen a la pantalla. L'objectiu és aconseguir tants punts com sigui possible en un període de 30 segons.

Aquest projecte inclou:

-] Definir una variable**
-] Bucles**
-] Registrar i restablir la puntuació**

Podeu aconseguir els recursos que us calen per fer aquest projecte utilitza a les carpetes Scratch Fons i Vestits

] **Mantenir la puntuació (Keep score)**

] **Timer**

] **Anima-ho (Animate it)**

] **Pas 1: Crear una bruixa voladora**

] **Pas 2: Fer aparèixer i desaparèixer la bruixa de manera aleatòria**

] **Pas 3: Fer desaparèixer la bruixa després de clicar-hi al damunt**

] **Pas 4: Afegir el marcador i el temps (score, timer)**

- **Afegir més bruixes**

These projects are for use outside the UK only. More information is available on our website at <http://www.codeclub.org.uk/>. This coursework is developed in the open on GitHub (<https://github.com/CodeClub>), come and join us!

© 2014 Code Club. This work is licensed under a [BY-NC-SA 4.0 International License](#).