



Felix and Herbert – Notes per als caps de club

Construirem un joc on el gat Fèlix i el ratolí Herbert juguen a atrapar. Vosaltres controlareu en Herbert amb el ratolí i heu d'intentar evitar que en Fèlix us atrapi. Quant més temps eviteu que us atrapi més punts guanyareu, però no us deixeu agafar perquè perdreu punts! Aquest és un projecte senzill per introduir els conceptes bàsics del Scratch.

Aquest projecte inclou:

- **Canvis de disfresses i aparença**
- **Registrar i restablir el marcador**
- **Transmissió de missatges**

Podeu aconseguir els recursos que us calen per fer aquest projecte utilitza a les carpetes Scratch Backgrounds and Costumes

Segueix el ratol (Follow the mouse)

-] Pas 1: En Félix segueix el punter del ratol**
-] Pas 2: En Félix persegueix en Herbert**
-] Pas 3: En Félix diu quan ha atrapat en Herbert**
-] Pas 4: En Herbert es converteix en un fantasma quan l'atrapen**
-] Pas 5: Actualitzar el marcador**

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](#).