

Introducció

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 perdeu punts!

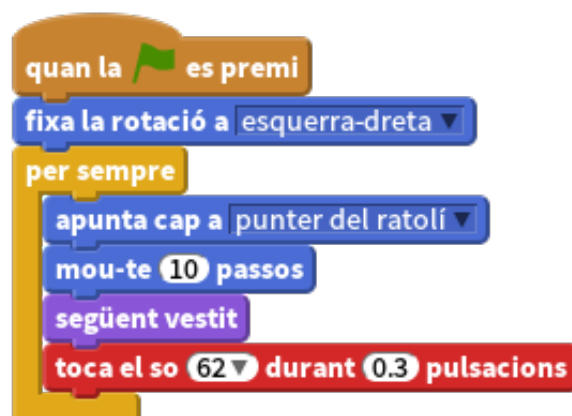
**Lista de Tasques**Segueix aquestes **INSTRUCCIONS** una a una**Prova el Projecte**Clica la bandera verda per **PROVAR** el teu programa**Desa el teu Projecte**Assegura't de **DESAR** el que has fet

Pas 1: En Fèlix segueix el punter del ratolí



✓ Llista de tasques

1. Creeu un nou projecte. ☐
2. Feu doble clic a l'escenari i canvieu a la pestanya dels fons, llavors seleccioneu el fons indoors/hall. Suprimiu el fons blanc original. ☐
3. Canvieu el nom del personatge per Fèlix. ☐
4. Assegureu-vos que en Fèlix només miri a esquerra utilitzant el bloc __"fixa la rotació a__ ☐
5. Creeu aquest programa: ☐



🚩 Proveu el projecte

Feu clic a la bandera verda.

En Fèlix, segueix el punter del ratolí?

Quan es mou, us sembla com si caminés?

Es mou a una velocitat adequada?



Deseu el projecte

Pas 2: En Fèlix persegueix en Herbert



A continuació volem que en Fèlix persegueixi en Herbert, enlloc del punter del ratolí.



Llista de tasques

1. Creeu un nou personatge escollint, al costat de Nou ☐
personatge: el botó amb la icona d'una cara. Trieu el personatge Mouse1 de l'apartat d'animals.
2. Canvieu el nom del personatge per Herbert tocant la i ☐
blava.

3. Editeu el vestit i feu-l'ho més petit que el de'n Fèlix. Cal fer clic al vestit i arrossegar un dels extrems de la caixa que apareix. ☐
4. Assegureu-vos que en Herbert només miri a esquerra i dreta utilitzant el bloc "fixa la rotació a". ☐
5. Doneu-li aquest programa a en Herbert: ☐

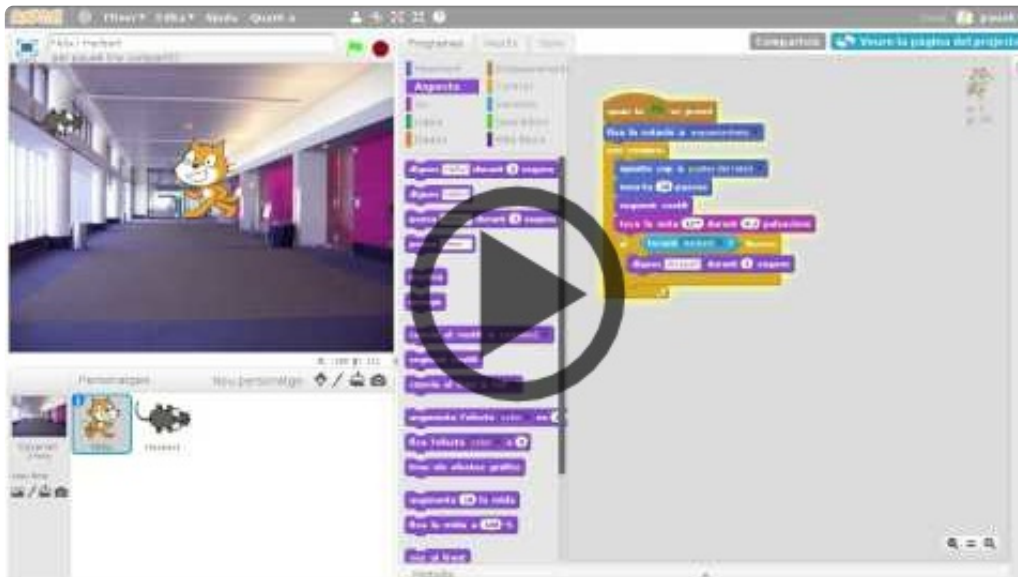


Proveu el projecte

Feu clic a la bandera verda.

- ☐ En Herbert, segueix el punter del ratolí?
- ☐ En Fèlix persegueix al Herbert?

Pas 3: En Fèlix diu quan ha atrapat en Herbert



Volem que en Fèlix sàpiga quan ha atrapat en Herbert i que ens ho digui.

✓ Llista de tasques

1. Modifiqueu el programa d'en Felix així:

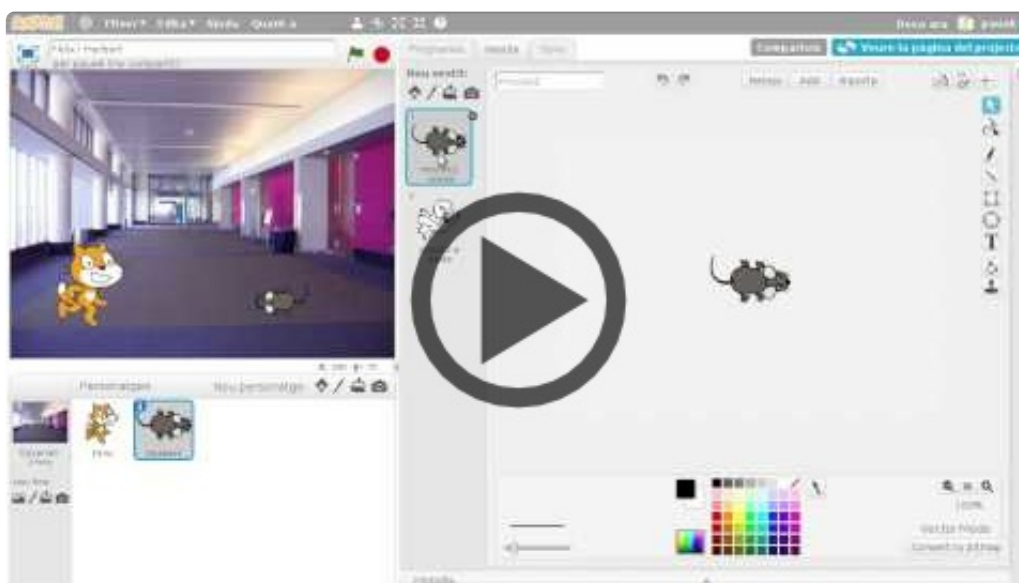


🚩 Proveu el projecte

Feu clic a la bandera verda.

En Fèlix diu quan ha atrapat en Herbert?

Pas 4: En Herbert es converteix en un fantasma quan l'atrapen

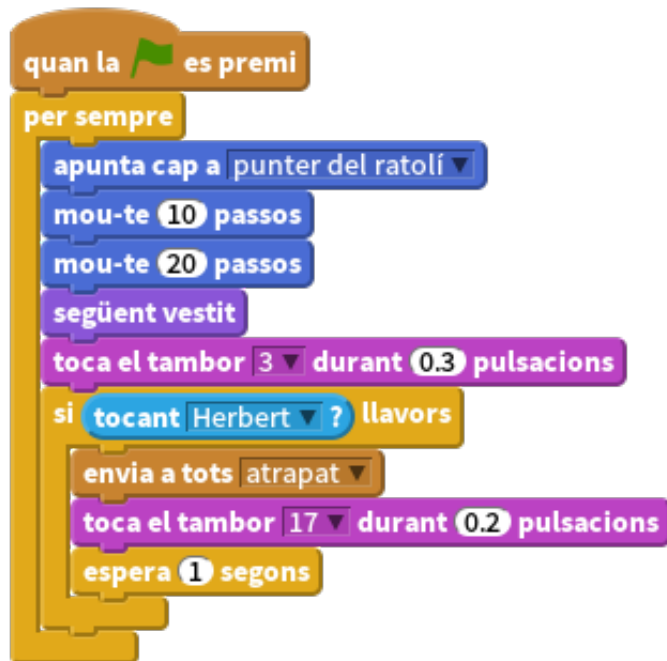


En lloc de que en Fèlix digui quelcom, volem que en Herbert es converteixi en un fantasma quan l'atrapin.

Llista de tasques

1. Canvieu el programa d'en Fèlix per tal d'enviar aquest missatge quan atrapi en Herbert.





2. Importeu un nou vestit per en Herbert de fantasy/ghost2-
a. ☐
3. Editeu-l'ho per fer-lo més petit. N'hi hauria d'haver prou
amb sis clics al botó encongir. ☐
4. Canvieu els noms dels vestits d'en Herbert de manera
que vestit de ratolí s'anomeni 'viu' i el de fantasma
'fantasma'. ☐
5. Creeu un nou programa per tal de convertir en Herbert
en un fantasma: ☐



Proveu el projecte

Feu clic a la bandera verda.

Quan atrapeu en Herbert, es converteix en un fantasma?

En Fèlix fa els sons adequats en cada moment?

En Fèlix roman quiet prou temps per a que en Herbert es pugui escapar?



Deseu el projecte

Pas 5: Actualitzar el marcador



Afegirem un marcador de manera que sabrem com de bé mantenim al Herbert en vida. Començarem amb el marcador a zero i l'incrementarem una unitat cada segon. Si en Fèlix atrapa en Herbert, reduirem el marcador en cent unitats.



Llista de tasques

1. Cliqueu l'apartat **Dades**, i creeu una variable de nom **puntuació**, fixant-vos en seleccionar la opció "per a tots els personatges". ☐
2. Creeu aquests dos programes a l'escenari: ☐



Proveu el projecte

Feu click a la bandera verda.

El marcador, augmenta una unitat per segon?

Quan en Fèlix atrapa en Herbert, el marcador disminueix cent unitats?

Què passa quan atrapeu en Herbert abans que el marcador arribi a cent unitats?

Quan comenceu una nova partida, el marcador torna a zero?

Deseu el projecte

Molt bé, heu acabat! Ara ja podeu gaudir del joc!

No us oblideu que podeu compartir el joc amb amics i familiars fent clic a Comparteix al menú!

