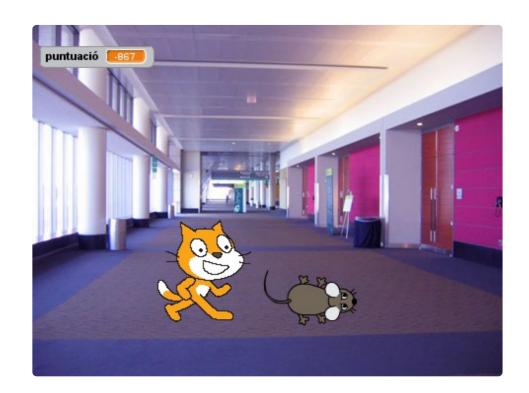


Fèlix i Herbert



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 quanyareu, però no us deixeu agafar perquè perdreu punts!



Llista de Tasques

Segueix aquestes INSTRUCCIONS una a una

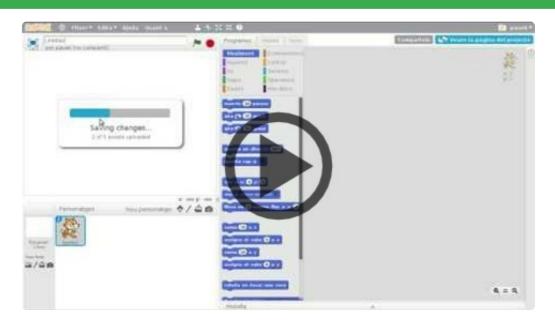
Prova el Projecte

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:

```
quan la es premi

fixa la rotació a esquerra-dreta 

per sempre

apunta cap a punter del ratolí 

mou-te 10 passos

següent vestit

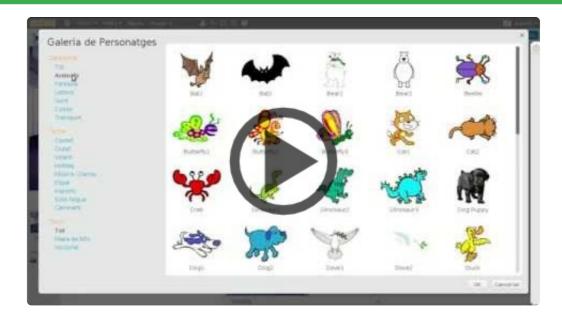
toca el so 62 √ durant 0.3 pulsacions
```

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?



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 🛘	
	blava.	

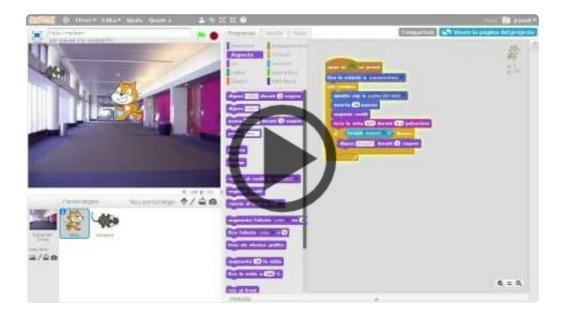
3.	Editeu el vestit i feu-l'ho més petit que el de'n Fèlix. Cal	
	fer clic al vestit i arrossegar un dels extrems de la caixa	
	que apareix.	
4.	Assegureu-vos que en Herbert només miri a esquerra i	
	dreta utilitzant el bloc "fixa la roació a".	
5.	Doneu-li aquest programa a en Herbert:	

```
quan la es premi
fixa la rotació a esquerra-dreta ▼
per sempre
vés a punter del ratolí ▼
apunta cap a Fèlix ▼
```

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.



1. Modifiqueu el programa d'en Felix així:

```
quan la es premi

fixa la rotació a esquerra-dreta ▼

per sempre

apunta cap a punter del ratolí ▼

mou-te 10 passos

següent vestit

toca el tambor 3 ▼ durant 0.3 pulsacions

si tocant Herbert ▼ ? llavors

digues Atrapat! durant 1 segons
```

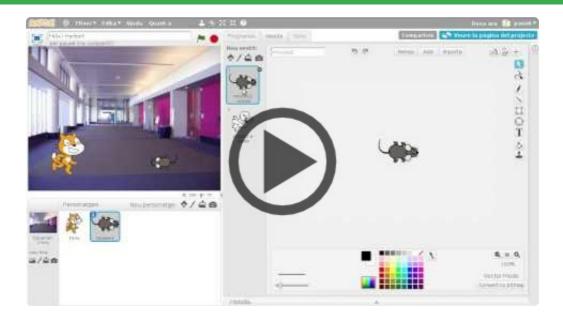
Proveu el projecte

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.

```
quan la es premi

per sempre

apunta cap a punter del ratolí v

mou-te 10 passos

mou-te 20 passos

següent vestit

toca el tambor 3 v durant 0.3 pulsacions

si tocant Herbert v? llavors

envia a tots atrapat v

toca el tambor 17 v durant 0.2 pulsacions

espera 1 segons
```

- 2. Importeu un nou vestit per en Herbert de fantasy/ghost2a.
- 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:

```
quan rebi atrapat ▼

canvia el vestit a fantasma ▼

espera ① segons

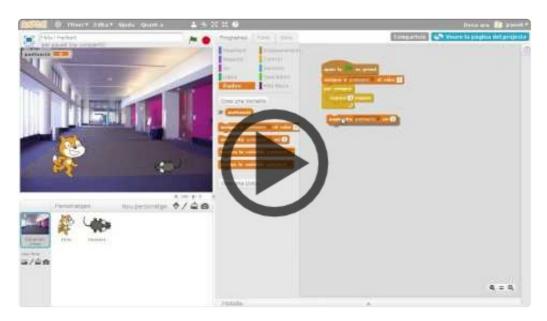
canvia el vestit a viu ▼
```

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?



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:

```
quan la es premi

assigna a puntuació vel valor 0

per sempre

augmenta puntuació ven 1

espera 1 segons

quan rebi atrapat v

augmenta puntuació ven -100
```

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 arrivi a cent unitats?

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



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!

