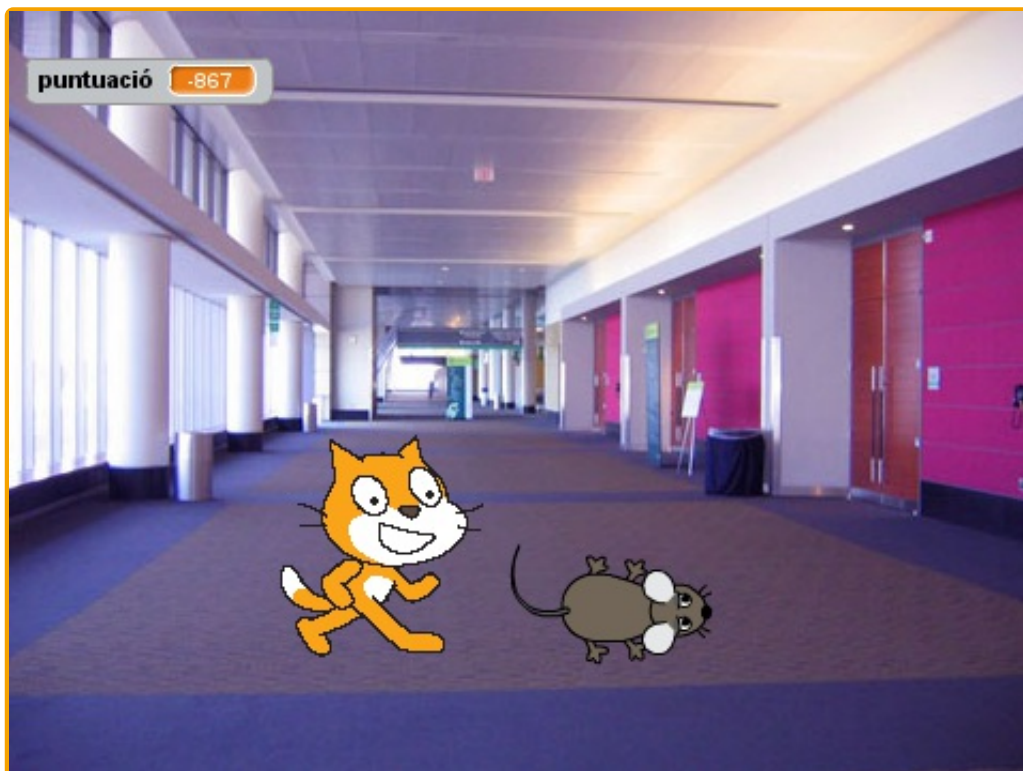


## Felix i Herbert

**Construïrem un joc on el gat Felix i el ratolí Herbert juguen a atrapar. Vosaltres controlareu en Herbert amb el ratolí i heu d'intentar evitar que en Felix us atrapi. Quant més temps eviteu que us atrapi més punts guanyareu, però no us deixeu agafar perquè perdeu punts!**



**Creeu un nou projecte.**

- ] **Feu doble clic a l'escenari i canvieu a la pestanya dels fons, llavors seleccioneu el fons indoors/hall. Suprimiu el fons blanc original.**
- ] **Canvieu el nom del personatge per Flix.**
- ] **Assegureu-vos que en Flix només miri a esquerra utilitzant el bloc "fixa la rotació a"**
- ] **Creeu aquest programa:**



**Feu clic a la bandera verda.**

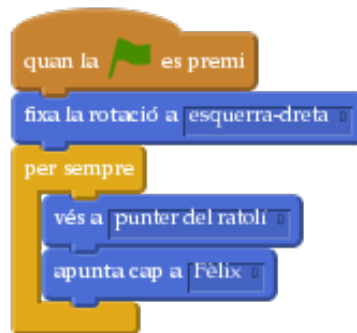
- ☐ **En Flix, segueix el punter del ratolí?**
- ☐ **Quan es mou, us sembla com si caminés?**
- ☐ **Es mou a una velocitat adequada?**

**A continuació volem que en Flix persegueixi en Herbert, enlloc**

del punter del ratol□.



- )] Creeu un nou personatge escollint, al costat de **Nou personatge:** el bot□ amb la icona d'una cara. Trieu el personatge **Mouse1** de l'apartat d'animals.
- )] Canvieu el nom del personatge per **Herbert** tocant la **i** blava.
- )] Editeu el vestit i feu-l'ho m□s petit que el de'n F□lix. Cal fer clic al vestit i arrossegar un dels extrems de la caixa que apareix.
- )] Assegureu-vos que en Herbert nom□s miri a esquerra i dreta utilitzant el bloc "fixa la roaci□ a".
- )] Doneu-li aquest programa a en Herbert:



**Feu clic a la bandera verda.**

- )] En Herbert, segueix el punter del ratol□?
- )] En F□lix persegueix al Herbert?

**Volem que en Félix sapiga quan ha atrapat en Herbert i que ens ho digui.**



**Modifiqueu el programa d'en Felix així:**



**Feu clic a la bandera verda.**

☐ **En Félix diu quan ha atrapat en Herbert?**

**En lloc de que en Félix digui quelcom, volem que en Herbert es**

**converteixi en un fantasma quan l'atrapin.**



- Canvieu el programa d'en Félix per tal d'enviar aquest missatge quan atrapi en Herbert.**



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



**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?**

**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, reduïrem el marcador en cent unitats.**



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





**Feu click a la bandera verda.**

- ☐ **El marcador, augmenta una unitat per segon?**
- ☐ **Quan en Félix 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?**

**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!**

---

**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](#).**