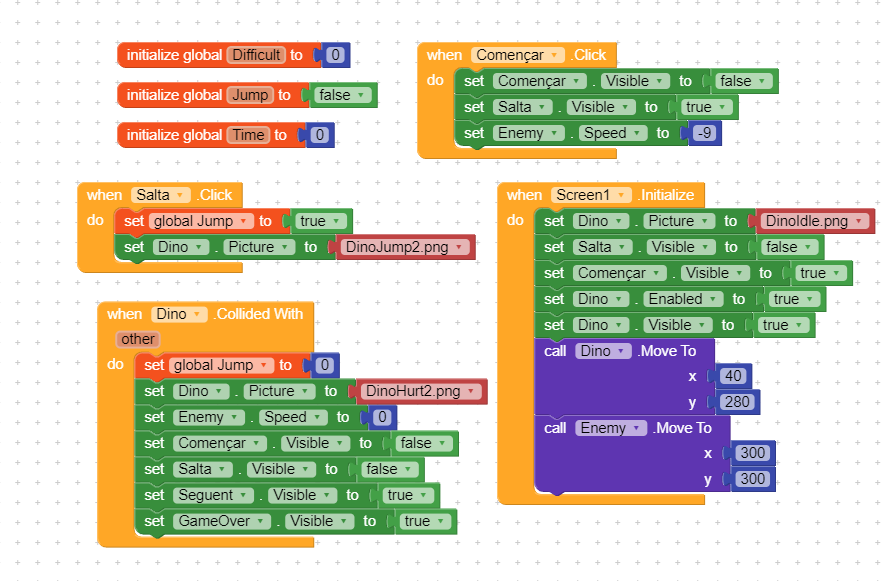
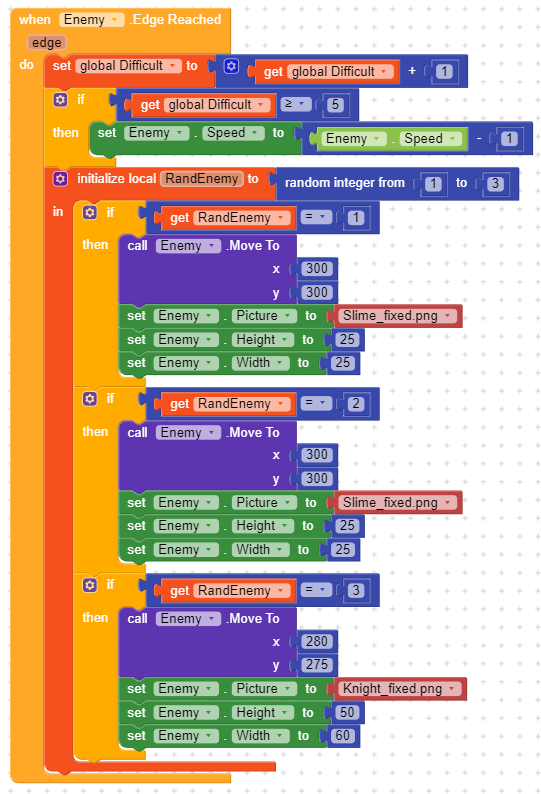
**En aquest manual explicarem el codi del nostre joc:**

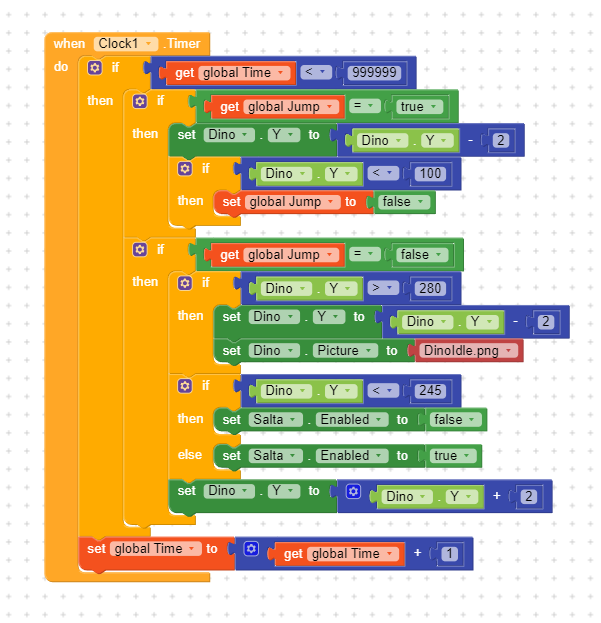
**Dino Game:**

 <

Tota aquesta part del codi s’encarrega de fer les accions que calgui quan s'inicia el joc, inicializar les variables, fer que els botons Començar i Saltar funcionin correctament i fer que quan el dinosaure colisioni amb qualsevol enemic el joc s’aturi i es pugui pasar al següent.

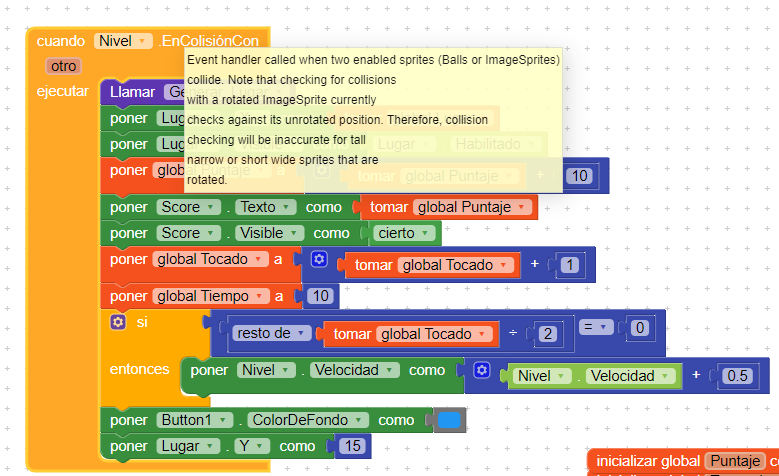


Després, aquesta part s’encarrega tant de augmentar la dificultat del joc segons passa el temps com de fer que els enemics apareguin a la pantalla després d’haver sortit d’aquesta.

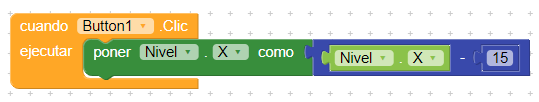


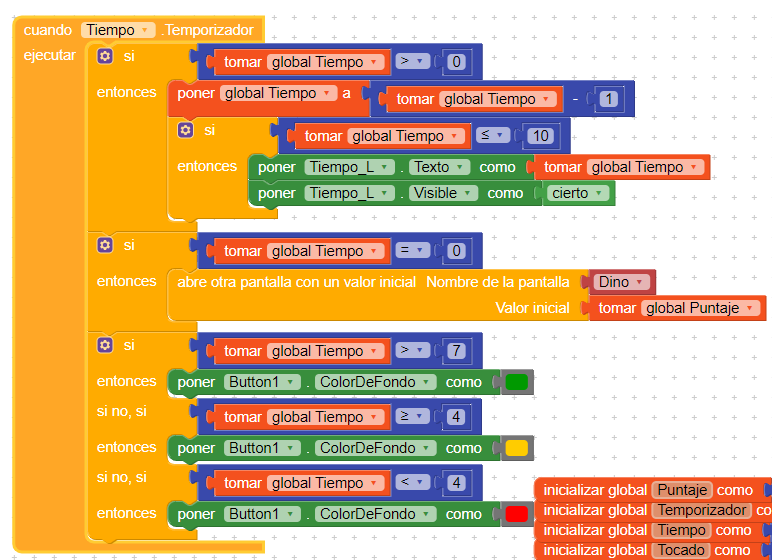
Per últim, aquest bloc fa que el dinosaure pugui saltar correctament sense atravesar cap límit que no s’hauria de travessar. La variable Time és per a poder crear un bucle, ja que el temps mai hauria de passar de 999999, per tant sempre s’executara aquesta part del codi.

**Joc de la pesca:**

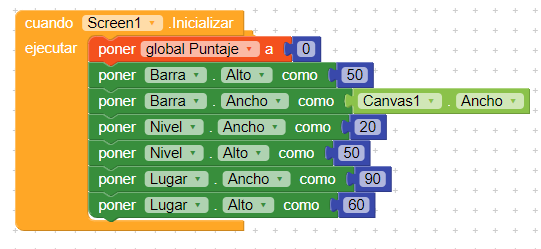
****

**-En aquest bloc el que faig es programar la col·lisió de l'objectiu on te que anar el usuari i marcar-li que hi té que fer amb cada impacte,augmentar velocitat, moure's etc..**

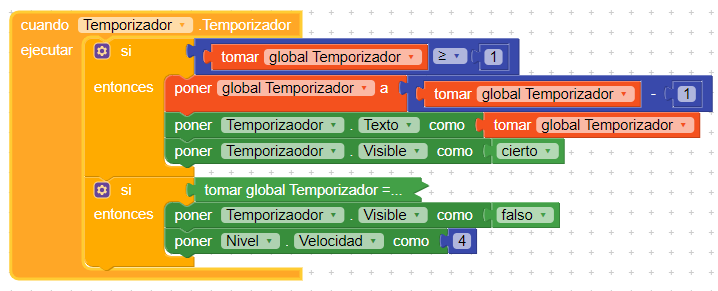
****

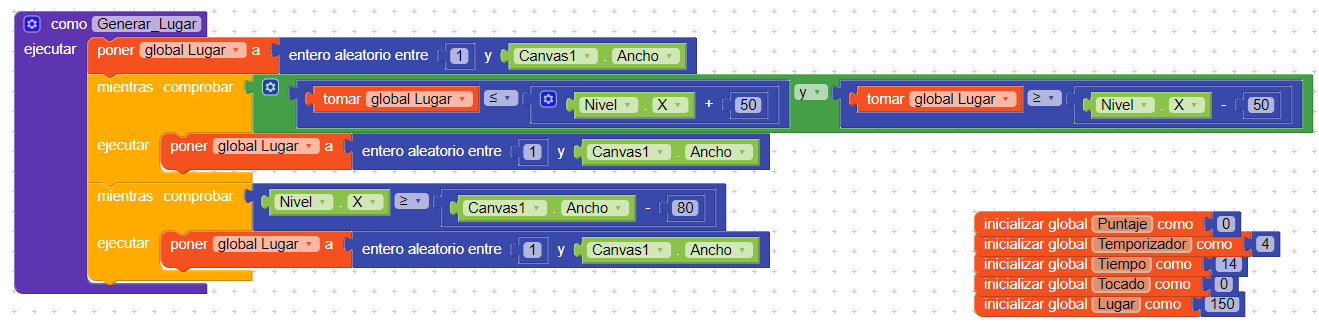
****

**-Aquest bloc de component rellotge el que fa es que constantment l’objectiu és movi i també està programat com te que reaccionar en cas que el el temporitzador arribi a 0.**

****

**-Estableix els valors al començar la pantalla.**





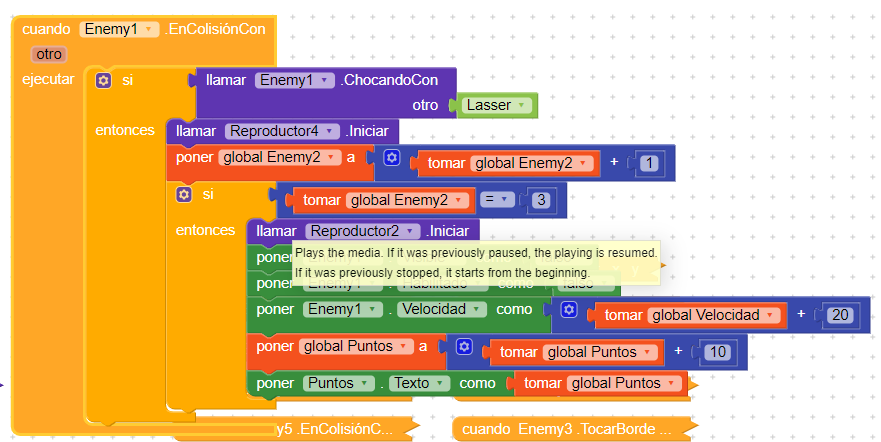
**-Això es un procedure que truco per fer que el objetiu es movi de un lloc a l'altre de forma aleatoria.**

**-També es poden veure totes les variables que faig servir al codi**

**Space Invaders:**

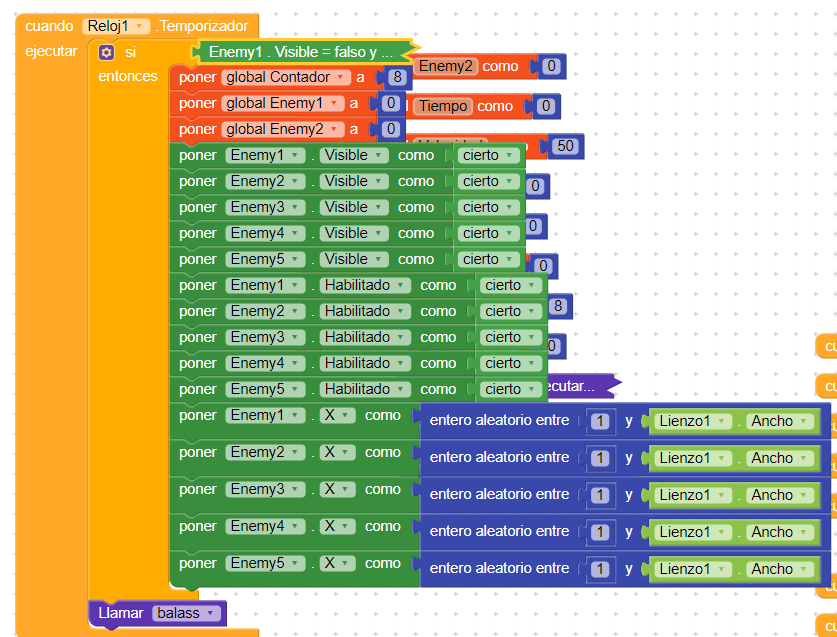


**-Aqui es poden veure les variables que faig servir.**

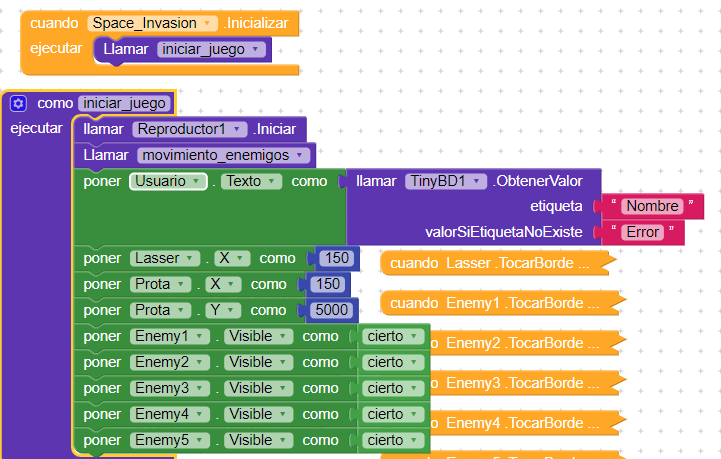


**-Aquest bloc està per els 5 enemics, hi han 2 tipus, els que tenen 3 vidas com es veu aquesta primera foto i els que tenen solament una vida com la següent**

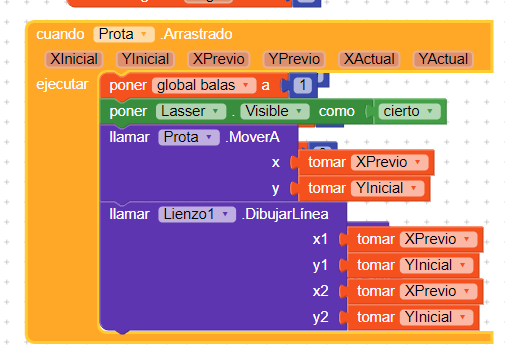
****

****

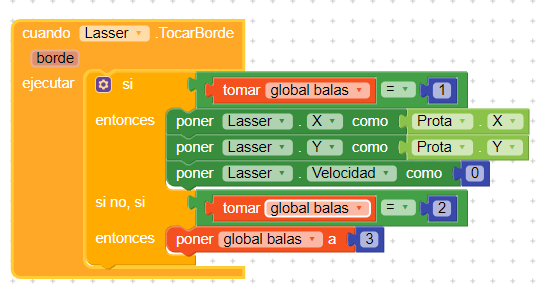
**Aquesta part el que fa es que mentres el rellotge estigui actiu si tots els enemics estan invisibles els fa aparèixer.**

****

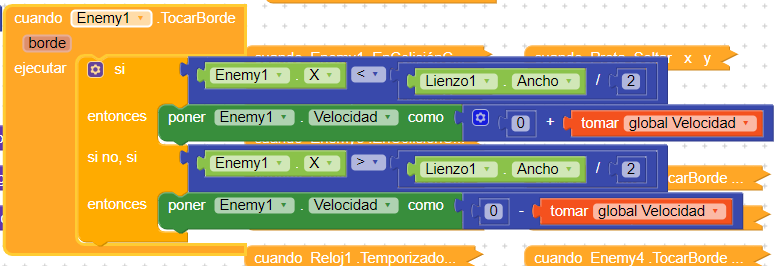
**-Valors inicials**

****

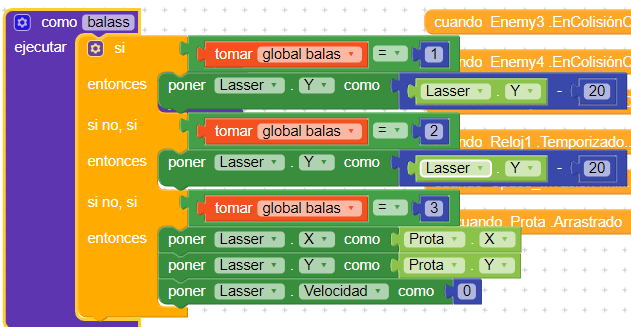
**Per fer que la nostra nau es movi al ser arrossegat**

****

**-El bloc del lasser per fer que es movi i tingui col·lisió**

****

**Per fer que els enemics facin el rebot a la paret, tots els enemics tenen el su propi bloc com aquest.**

****

**Un procedure que fa que las balas tornin a aparèixer al xocar en el borde.**

