

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat

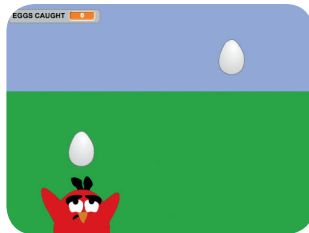
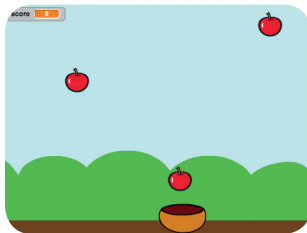


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Targetes del Joc d' Atrapar



Fes un joc en què has d'atrapar objectes que cauen del cel.

### Targetes del Joc d' Atrapar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

- 1 Situa't a dalt
- 2 Deixa-ho caure
- 3 Mou la cistella
- 4 Atrapa-ho!
- 5 Porta el Compte
- 6 Punts extrems
- 7 Has Guanyat!

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



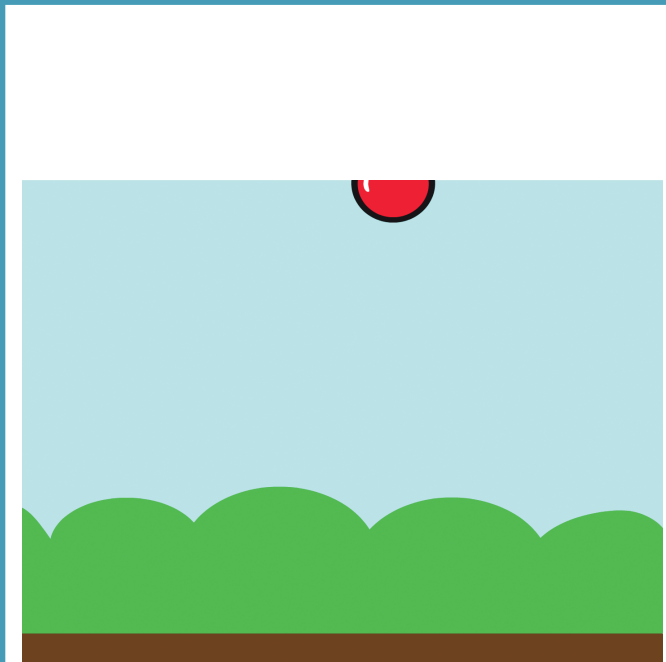
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Situa't a dalt

Comença des d'un lloc aleatori de la part superior de l'Escenari.



Joc d' Atrapar

1



## Situa't a dalt

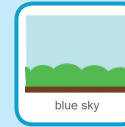
[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

### PREPARA-HO

Nou fons:



Escull un fons.



blue sky

Tria un personatge.  
Per exemple, una poma.

Nou Personatge:



Apple

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

vés a punter del ratolí

punter del ratolí

posició aleatòria

Selecciona l'opció **posició aleatòria** del menú.



quan la bandera es premi

vés a posició aleatòria

assigna el valor 180 a

Escriu **180** per anar a la part superior de l'Escenari.

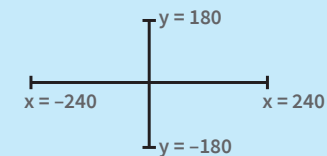
### PROVA-HO

Prem la bandera verda per començar.



### AJUDA EXTRA

y es la posició vertical a l'Escenari.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



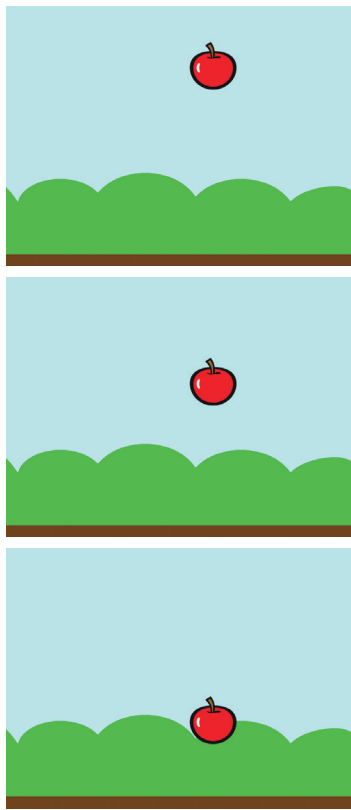
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Deixa-ho caure

Deixa caure el teu personatge.



Joc d' Atrapar

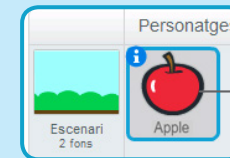
2

Scratch

## Deixa-ho caure

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

### PREPARA-HO



Clica per a seleccionar la poma.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

quan la es premi

per sempre

- suma **-5** a y Escriu un nombre negatiu per caure.
- si **posició y < -170** llavors Comprova si és a prop del terra de l'Escenari.
  - vés a posició aleatòria
  - assigna el valor **180** a y Torna a la part superior de l'Escenari.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal d'stop per a aturar-ho.

### AJUDA EXTRA

Fes servir **suma** a y per a moure't amunt o avall.

Fes servir **assigna el valor** a y per a establir la posició vertical del personatge.

# Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



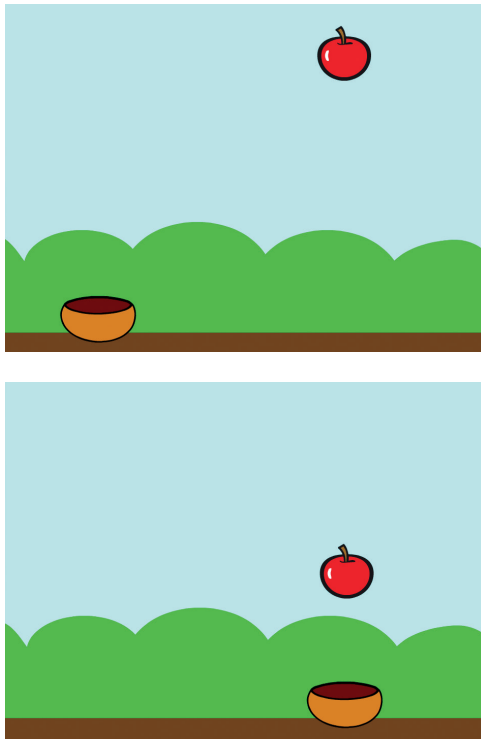
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Mou la Cistella

Prem les tecles del teclat per tal que la cistella es mogui a dreta i esquerra.



Joc d' Atrapar

3

SCRATCH

## Mou la Cistella

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

### PREPARA-HO

Tria una Cistella, com ara un bol.

Nou Personatge:



Arrossega el Bol al terra de l'Escenari.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

```
quan la bandera es premi
per sempre
  si tecla fletxa dreta premuda? llavors
    suma 10 a x
  si tecla fletxa esquerra premuda? llavors
    suma -10 a x
```

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem les tecles de les fletxes per a moure la cistella.

# Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



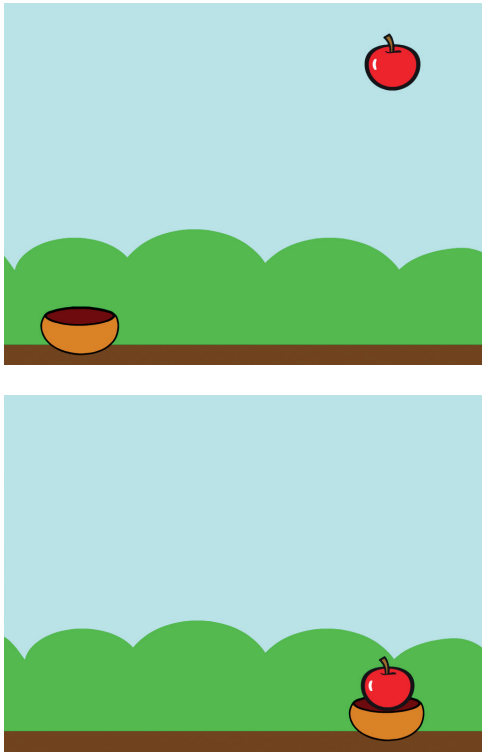
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Atrapa-ho!

Atrapa el personatge que cau.



Joc d' Atrapar

4

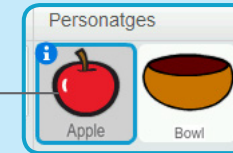
SCRATCH

## Atrapa-ho!

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

### PREPARA-HO

Clica per a seleccionar la Poma.



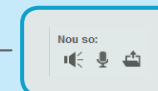
### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



### AJUDA EXTRA

Si vols afegir un so diferent, clica la pestanya **Sons**.

Tria un so de la Llibreria de Sons.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



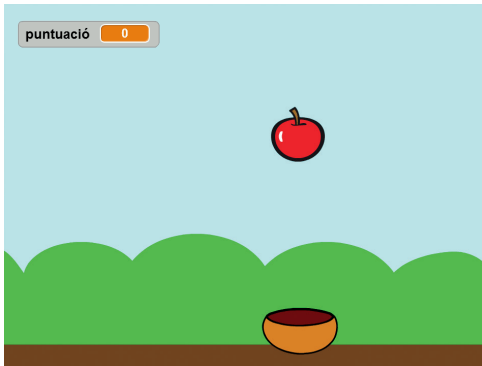
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Porta Compte

Afegeix un punt cada cop que agafis l'objecte que cau.



## Porta Compte

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

### PREPARA-HO

Escull Dades.

Crea una Variable

Crea una Llista

Nova Variable

Nom de la Variable:

Per a tots els personatges  Només per aquest personatge

D'acord Cancel·la

Clica el botó **Crea una Variable**.

Anomena aquesta variable **puntuació** i clica **D'acord**.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Afegeix dos nous blocs al teu programa:

quan la es premi

assigna a puntuació el valor 0

per sempre

si **tocant Bol ?** llavors

toca el so pop

augmenta puntuació en 1

vés a posició aleatòria

assigna el valor 180 a y

Afegeix aquest bloc per a posar la puntuació a zero.

Afegeix aquest bloc per a augmentar la puntuació.

### PROVA-HO

Recull pomes per a guanyar punts!

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



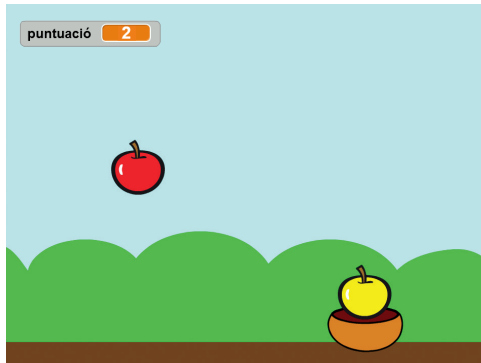
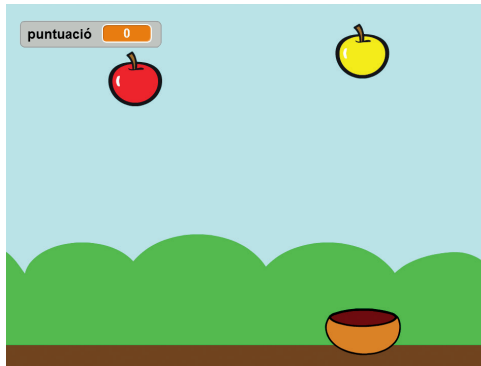
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Punts Extres

Aconseguir punts extra quan atrapis la poma daurada.



Joc d' Atrapar

6

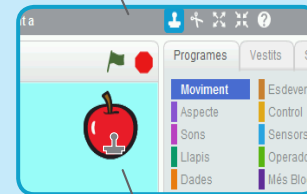


## Punts Extres

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

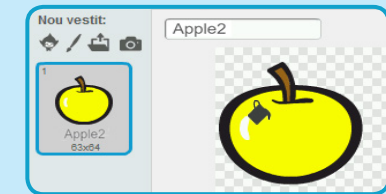
### PREPARA-HO

Tria l'eina **Duplicar**.



Clica la teva poma per a duplicar-la.

Clica la pestanya **Vestits**.



Pots fer servir les eines de dibuix per a personalitzar la teva poma extra.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



Escriu quants punts es guanyen amb la poma extra.

### PROVA-HO

Atrapa la poma extra per a incrementar la teva puntuació!

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



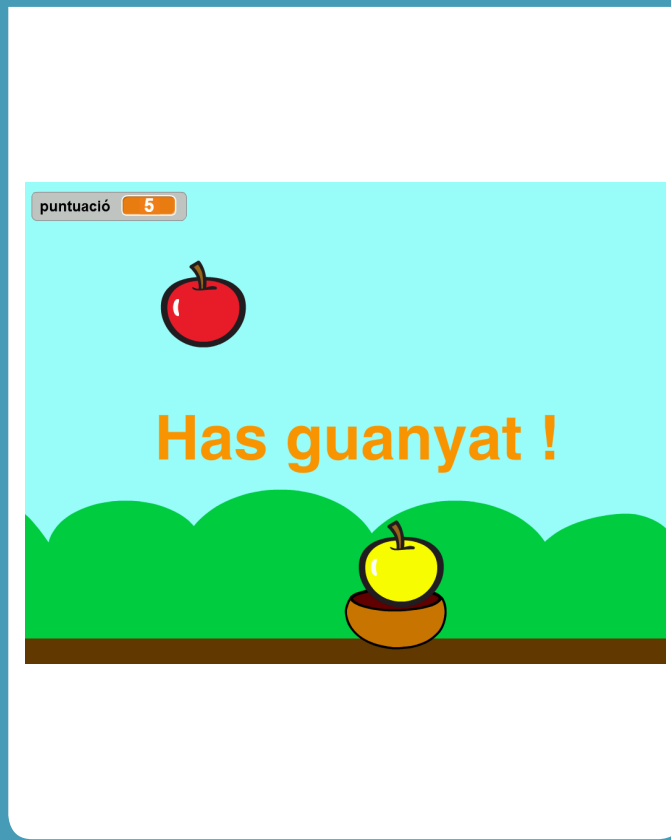
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Has Guanyat!

Fes que aparegui un missatge de victòria quan hagi aconseguit prou punts!



Joc d' Atrapar

7

Scratch

## Has Guanyat!

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

### PREPARA-HO

Clica el pinzell per a dibuixar un personatge nou.

Nou Personatge:   

Mode Mapa de bits

Converteix a vectorial

Clica el botó **Converteix a vectorial**.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has guanyat!"

Has guanyat !

Pots canviar el color, tamany i l'estil de la font.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



Insereix el bloc **puntuació**.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins que aconsegueixis prou punts per a guanyar!