

## Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat

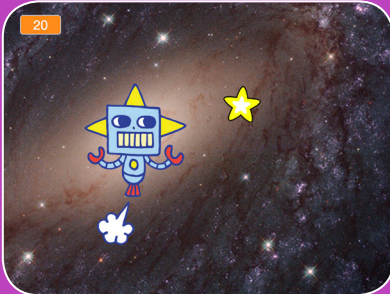


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Targetes Joc d'Atrapar



Crea un joc en què persegueixis un personatge per a obtenir punts.

### Targetes Joc d'Atrapar

Utilitza aquestes targetes en aquest ordre:

1. Mou-te a esquerra i dreta
2. Mou-te amunt i avall
3. Atrapa una Estrella
4. Toca un So
5. Afegeix Puntuació
6. Apuja el Nivell!
7. Missatge de Victòria

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



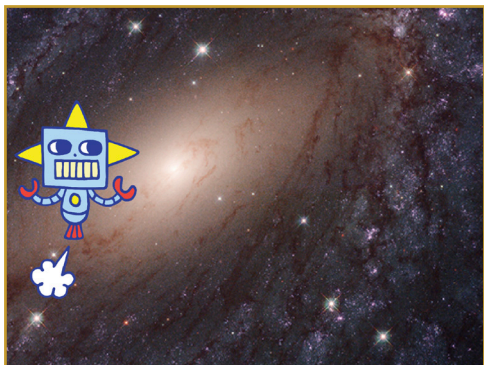
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Mou-te a Esquerra i Dreta

Prem les tecles de les fletxes per a moure't a dreta i esquerra.



Joc d'atrapar

1

Scratch

## Mou-te a Esquerra i Dreta

scratch.mit.edu

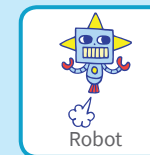
### PREPARA-HO



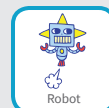
Escull un fons.



Tria un personatge.



### AFEGEIX AQUEST CODI



quan la tecla fletxa dreta es premi

suma 10 a x

Escull fletxa dreta.

quan la tecla fletxa esquerra es premi

suma -10 a x

Escriu un signe "menys" per a moure't cap a l'esquerra.

### PROVA-HO

Prem les tecles de fletxes.

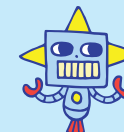


### CONSELL

x és la posició a l'Escenari d'esquerra a dreta.

Escriu un nombre negatiu per a moure't a l'esquerra.

suma -10 a x



Escriu un nombre positiu per a moure't a la dreta.

suma 10 a x

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



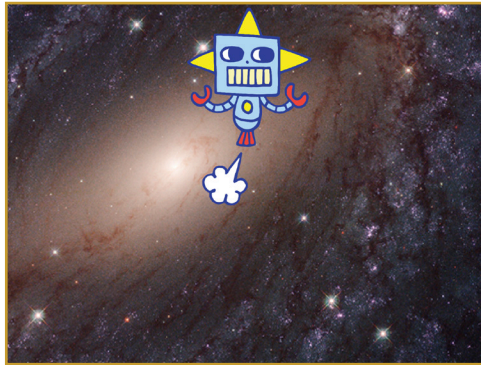
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Mou-te Amunt i Avall

Prem les tecles de fletxes per a moure't amunt i avall.



Joc d'atrapar

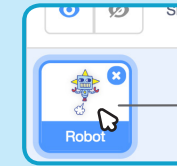
2

Scratch

## Mou-te Amunt i Avall

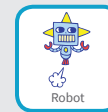
scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Clica el teu personatge per a escollir-lo.

### AFEGEIX AQUEST CODI



quan la tecla fletxa amunt es premi

suma 10 a y

Escull **fletxa amunt**.

Usa **suma a y** per moure't cap amunt.

quan la tecla fletxa avall es premi

suma -10 a y

Escull **fletxa avall**.

Escriu un signe "menys" per moure't cap avall.

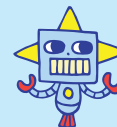
### PROVA-HO

Prem les tecles de fletxes.



### CONSELL

y és la posició a l'Escenari de dalt a baix.



suma 10 a y

Escriu un nombre positiu per a moure't cap amunt.



suma -10 a y

Escriu un nombre negatiu per a moure't cap avall.

# Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



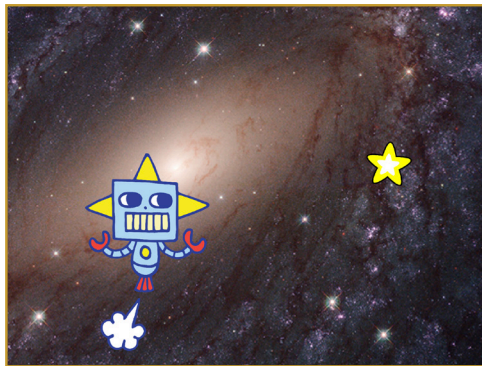
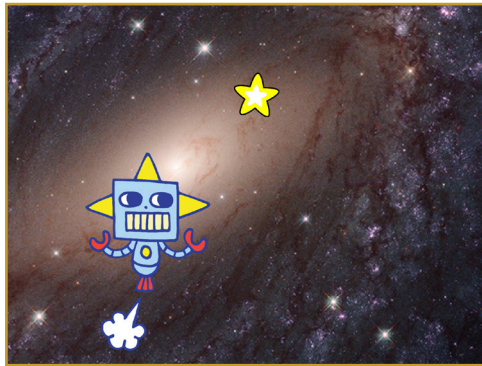
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Atrapa una Estrella

Afegeix un personatge a atrapar.



Joc d'atrapar

3

Scratch

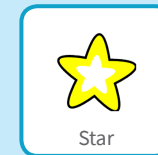
## Atrapa una Estrella

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

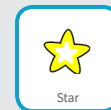


Tria un personatge a perseguir, com l'estrella.



Star

### AFEGEIX AQUEST CODI



quan la  es cliqui

per sempre

Escriu un nombre petit (com 0.5) per a fer-lo lliscar més ràpidament.

llisca en  segons fins a

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal de Stop per a parar.



# Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



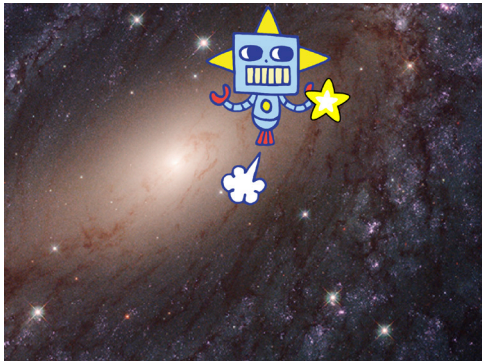
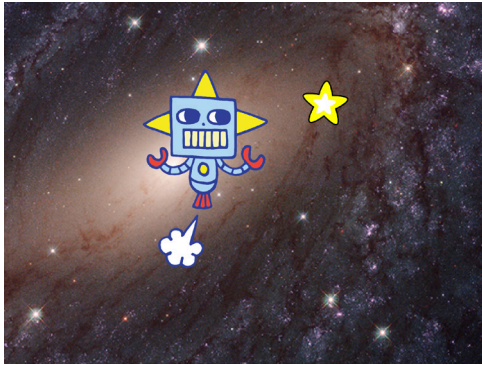
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Toca un So

Fes sonar un so quan el teu personatge toqui l'estrella.



Joc d'atrapar

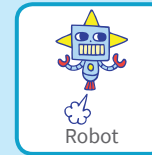
4

Scratch

## Toca un So

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Clica per a escollir el Robot.

Sons

Clica la pestanya de Sons.

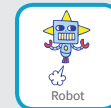


Escull un so de la Biblioteca de Sons, com Collect.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



quan la bandera es cliqui

per sempre

si **tocant Star** llavors

toca el so **Collect** fins que acabi

Insereix el bloc **tocant** en el bloc **si / llavors**.

si **tocant Star**

llavors

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



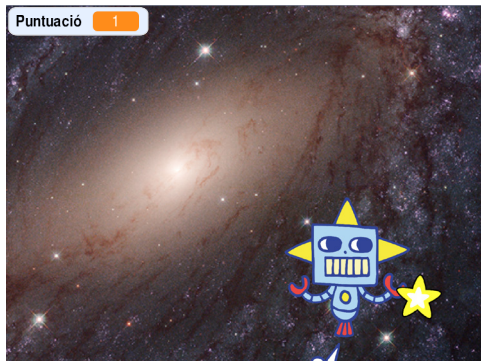
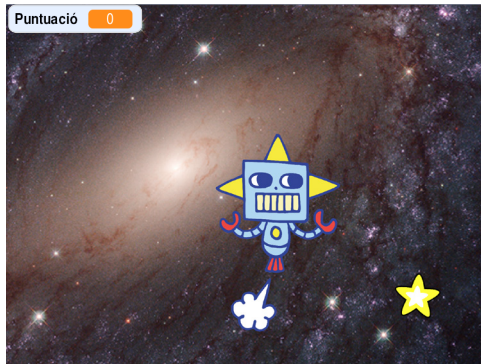
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Afegeix Puntuació

Aconseguix punts quan toquis l'estrella.



Joc d'atrapar

5

SCRATCH

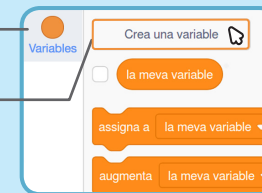
## Afegeix puntuació

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

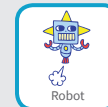
Tria **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable.**

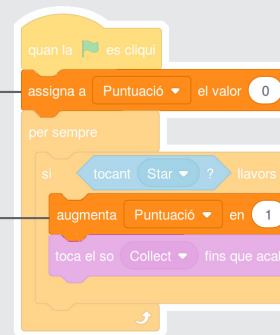


Anomena aquesta variable **Puntuació** i aleshores clica **D'acord.**

### AFEGEIX AQUEST BLOC



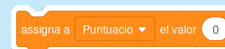
Seleccionat **Puntuació** del menú.



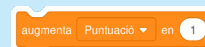
Afegeix aquest bloc per a reiniciar la puntuació.

Afegeix aquest bloc per a augmentar la puntuació.

### CONSELL



Usa el bloc **assigna a la meva variable** per a reiniciar la puntuació a zero.



Usa el bloc **augmenta la meva variable** per a augmentar la puntuació.

# Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



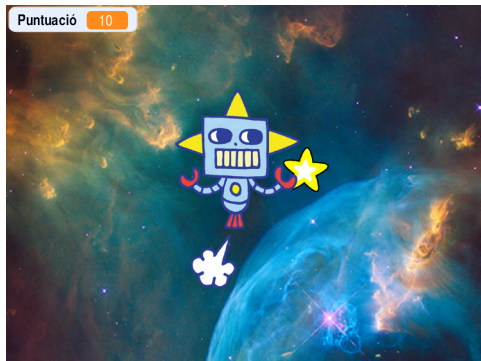
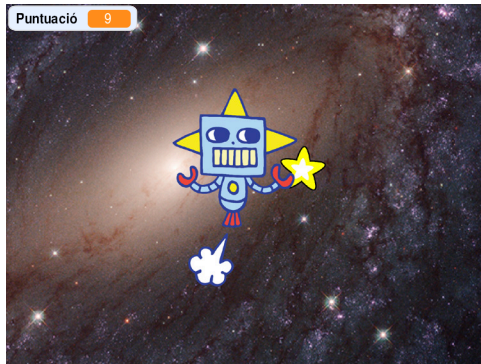
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Apuja el Nivell!

Vés al següent nivell.



Joc d'atrapar

6

Scratch

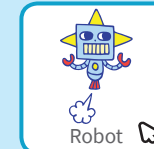
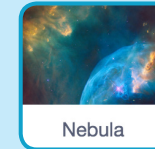
## Apuja el Nivell!

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

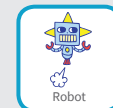


Escull un segon fons, com Nebula.



Selecciona el personatge Robot.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Insereix el bloc **Puntuació** al bloc iguals de la categoria Operadors.

quan la es cliqui

canvia el fons a

Escull el teu primer fons.

espera fins

canvia el fons a

Escull el fons al qual canviar.

quan l'escenari canviï al fons

toca el so fins que acabi

Tria un so.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a iniciar el joc!



# Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Missatge de Victòria

Mostra un missatge quan vagis al següent nivell.



Joc d'atrapar

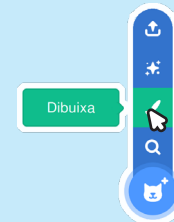
7

Scratch

## Missatge de Victòria

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Usa l'eina **Text** per a escriure un missatge, com ara "Nivell Superior!"



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

### AFEGEIX AQUEST CODI

NIVELL SUPERIOR  
Nivell Superior!

quan la bandera es cliqui

amaga't

Amaga el missatge al començament.

quan l'escenari canviï al fons

Nebula

Tria el fons pel següent nivell.

mostra't

Mostra el missatge.

espera 2 segons

amaga't

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a jugar el teu joc.

