

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat

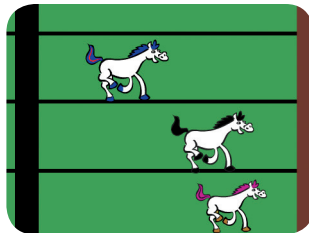
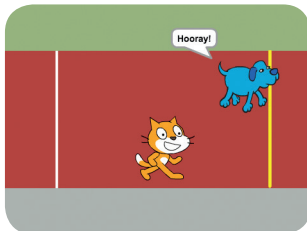


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes del Joc de Curses



Crea un joc en el qual dos personatges competeixen en una cursa.

Targetes del Joc de Curses

Utilitza les targetes en aquest ordre:

- 1 Comença la Cursa**
- 2 Preparats!**
- 3 Arribar a la meta**
- 4 Tria un corredor**
- 5 Afegeix un So**
- 6 Anima la Cursa**
- 7 Corre contra l'Ordinador**

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



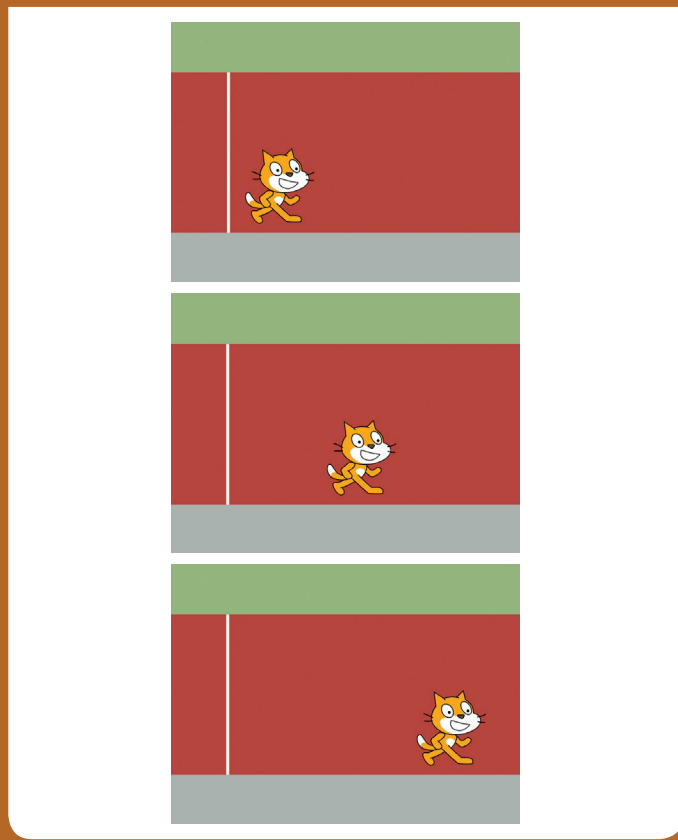
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Comença la Cursa

Fes que el teu personatge es mogui en una pista.



Joc de Curses

1

SCRATCH

Comença la Cursa

scratch.mit.edu/racegame

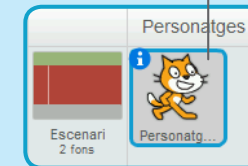
PREPARA-HO



Tria un fons.



Clica per a seleccionar el gat.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.

quan la tecla **espai** es premi

mou-te 5 passos

— Prova diferents números per a canviar la velocitat.

PROVA-HO

Prem la tecla **espai** per a moure el personatge.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



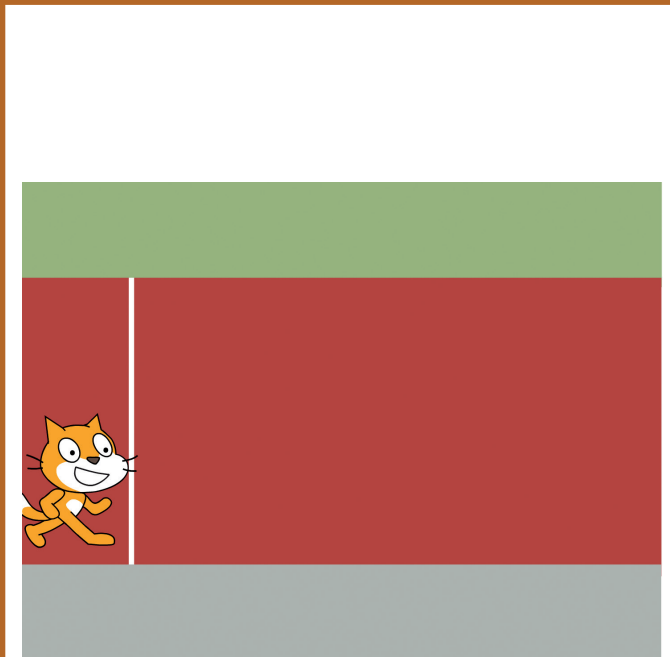
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Preparats!

Tria un punt de partida per al teu personatge.

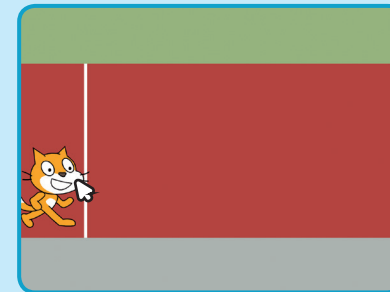


Preparats!

scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Arrossega el teu personatge al punt que vulguis de l'Escenari.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan la  es premi

vés a x: -200 y: -45

— Estableix la posició inicial. (Els teus números poden ser diferents.)

PROVA-HO

Prem la tecla **espai** per a moure el teu personatge.

Clica la bandera verda per a tornar a l'inici.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



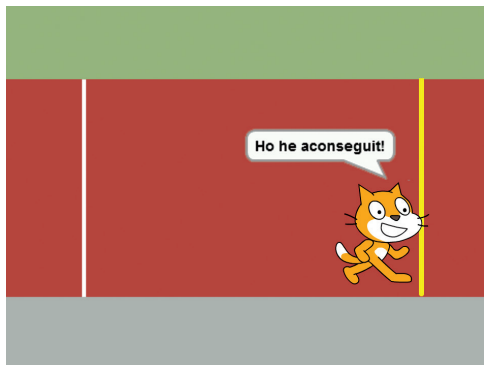
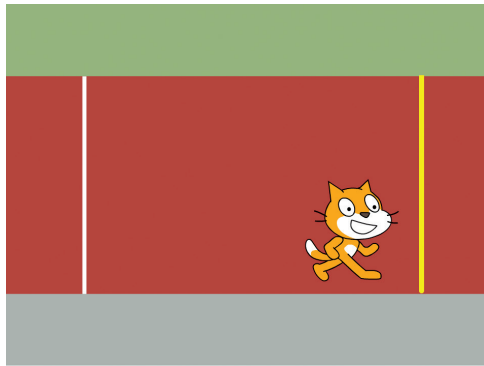
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Arribar a la meta

Fes que el teu personatge faci alguna cosa quan arribi a la meta.

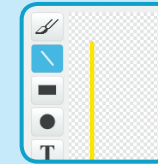
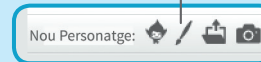


Arribar a la meta

scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Clica el pinzell per a dibuixar un personatge nou.



Selecciona l'eina **Línia** i dibuixa una línia.

(Per a poder fer la línia recta, mantingues premuda la tecla Shift mentre traces la línia).

Arrossega la línia (Personatge2) on vulguis de l'Escenari.



AFEGEIX AQUETS BLOCS

Clica per a triar el gat.



Clica la pestanya **Programes**.

quan la tecla **espai** es premi

mou-te **5** passos

si **tocant** Personatge2 llavors

digues Ho he aconseguit! durant **2** segons

Escull **Personatge2**.

Afegeix aquests blocs.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Vés prement la tecla **espai** fins que arribis a la meta!

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



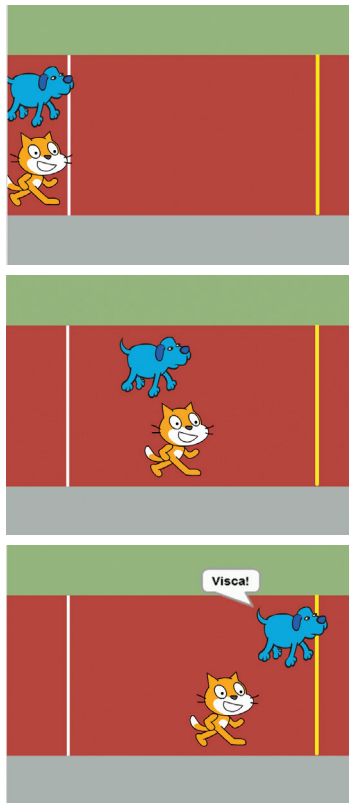
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Tria un Corredor

Afegeix un altre personatge amb qui competir.



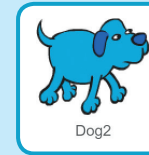
Tria un Corredor

scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Escull un altre personatge per a ser el 2n corredor.

Nou Personatge:



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Arrossega el teu personatge on vols que comenci.

quan la  es premi

vés a x: -200 y: 60

Tria la tecla **fletxa dreta** o qualsevol altra tecla.

quan la tecla **fletxa dreta** es premi

mou-te 5 passos

si **tocant Personatge2** llavors

digues **Visca!** durant 2 segons

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem la tecla **espai** i la tecla **fletxa dreta** per a fer córrer la cursa als teus personatges.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



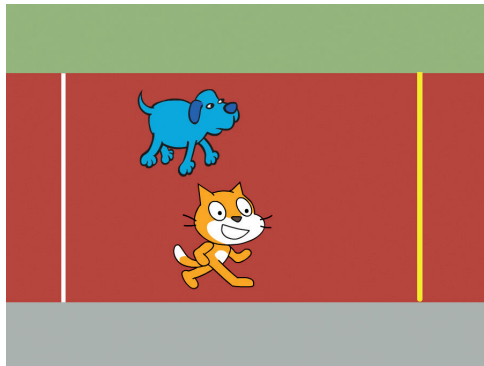
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Afegeix un So

Reproduceix un so quan algú guanyi la cursa.



Joc de Curses

5

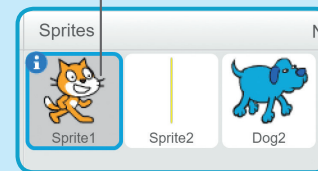
SCRATCH

Afegeix un So

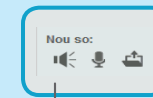
scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el gat.



Clica la pestanya **Sons**.



Tria un so de la llibreria de Sons que expressi alegria.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



Afegeix aquest bloc per a reproduir el so.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem la tecla **espai** fins que creuis la meta!

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



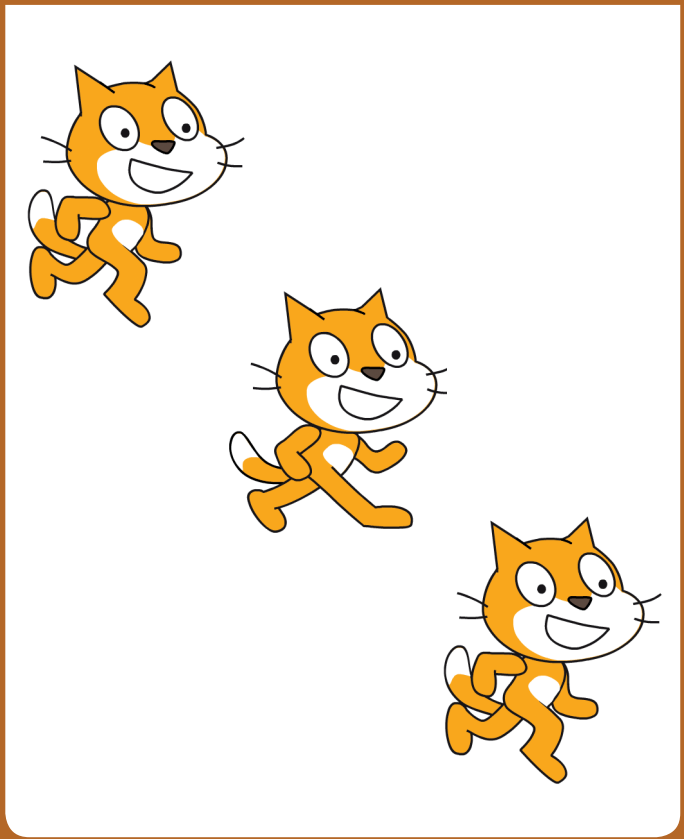
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Anima la Cursa

Canvia el vestit del teu personatge per tal que sembli que corre.



Joc de Curses

6

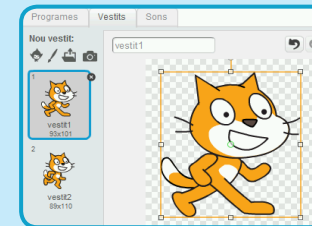
Scratch

Anima la Cursa

scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Clica la pestanya **Vestits** per a veure els vestits del teu personatge.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



```
quan la tecla espai es premi
  mou-te 5 passos
  seguint vestit
si tocant Personatge2 llavors
  digues Ho he aconseguit! durant 2 segons
  toca el so cheer
```

Afegeix aquest bloc per a anar canviant vestits.

PROVA-HO

Prem la tecla **espai**.

AJUDA EXTRA

Pots animar qualsevol personatge que tingui més d'un vestit.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



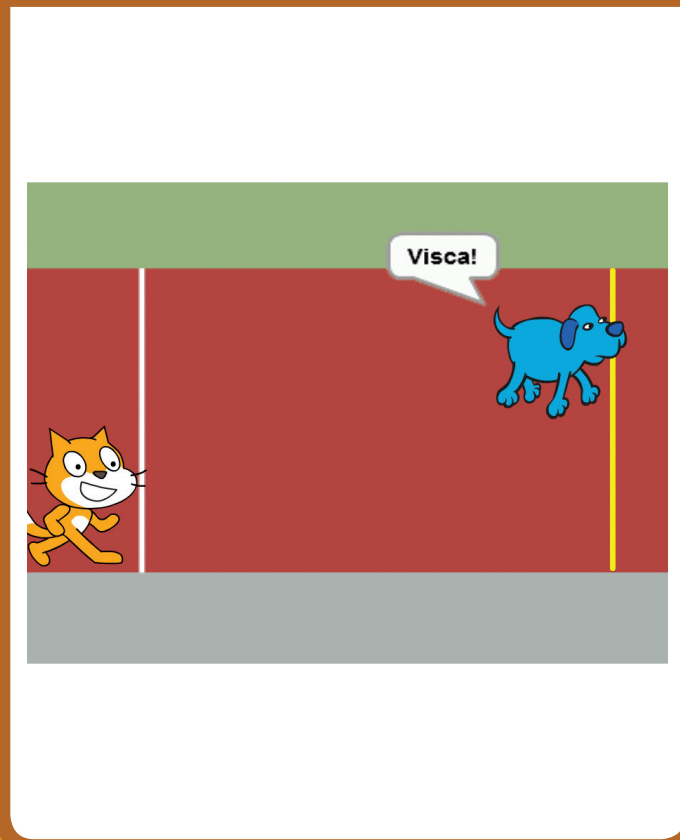
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Corre contra l'Ordinador

Corre contra un personatge que es mou automàticament.



Joc de Curses

7

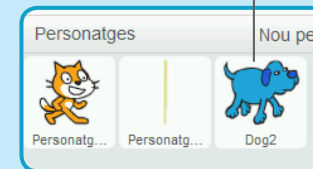
SCRATCH

Corre contra l'Ordinador

scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Tria el personatge que vols que es mogui automàticament.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Prova a posar-hi un nombre petit de segons per a córrer més.

quan la  es premi

vés a x: -200 y: 60

llisca en 7 segons fins a x: 140 y: 60

digues **Visca!** durant 2 segons

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem la tecla **espai** per a moure l'altre personatge.