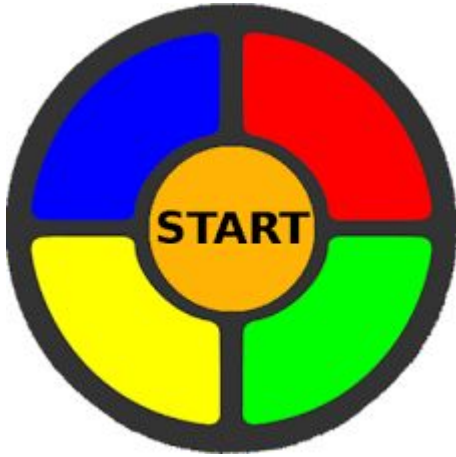
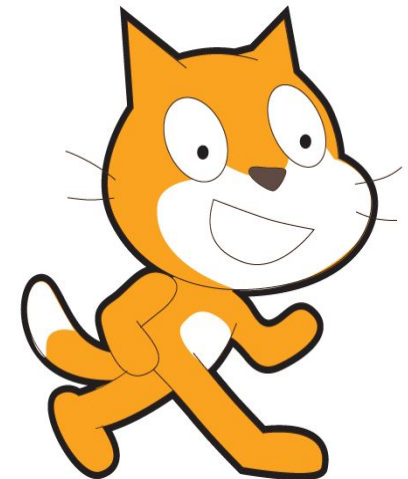




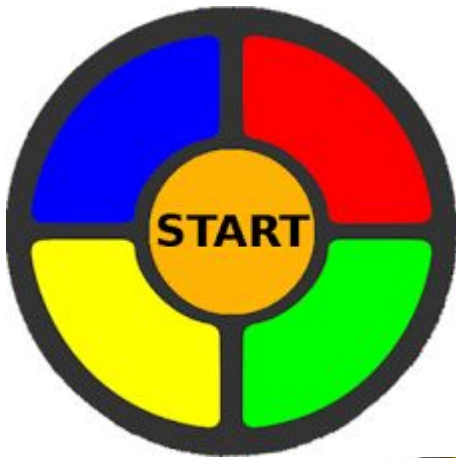
El Joc del SIMON

L'encàrrec és programar el joc del Simon

Introducció i Planificació



Models diferents



La forma de jugar al SIMON

- El joc comença quan es polsa el boto de **INICI**
- Es juga utilitzant botons de colors
- El joc va mostrant una seqüència de colors que el jugador te que repetir respectant l'ordre que proposa el programa
- Cada vegada que fem una partida, la seqüència de colors ha de ser diferent.
- Comença amb una seqüència de 2 colors, i a cada jugada va afeixin un nou color a la seqüència
- Si el jugador la repeteix correctament fa una nova jugada

La forma de jugar al SIMON

- Si no ho repeteix correctament, escriu el missatge “no has arribat al final” i el numero de colors que ha encertat i sona una musica de perdedor
- OPCIONAL: Si ho repeteix correctament i el numero de colors es múltiple de 5 sona una musica de guanyador hi diu el numero de colors que ha repetit i el missatge “portes xx colors correctes, a per 5 mes”
- Si arriba a 20 colors repetits correctament, sona la musica de guanyador i el missatge “Has guanyat”

Abans de començar

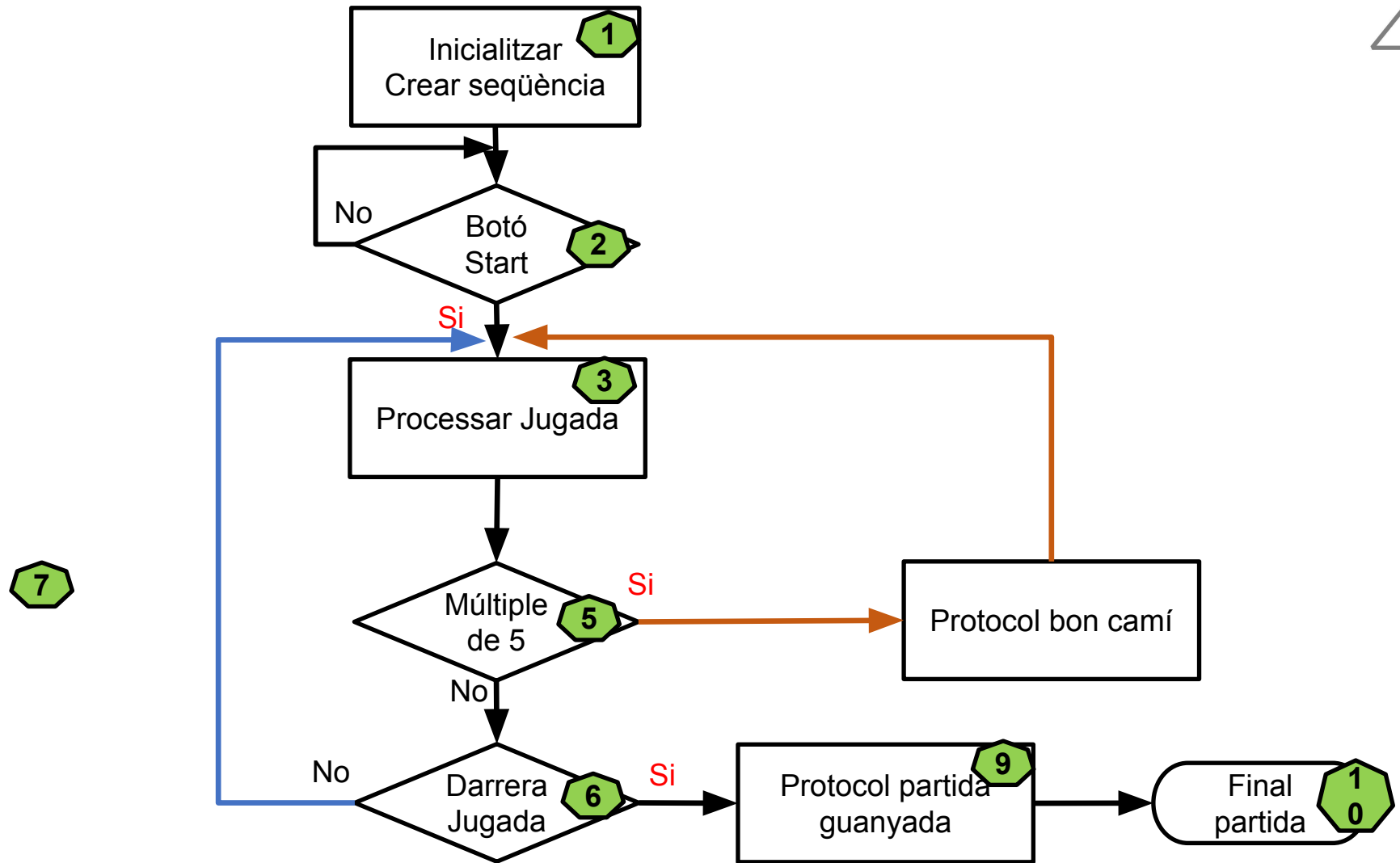
Ens hem de respondre diferents qüestions:

- Quants colors tindrà el nostre SIMON
- Quins colors tindrà?
- Quina distribució de colors tindrem?
- Tindrem boto de començar?
- Quina forma tindran els nostres botons?
- Quan personatges necessitem?

Els blocs de lògica

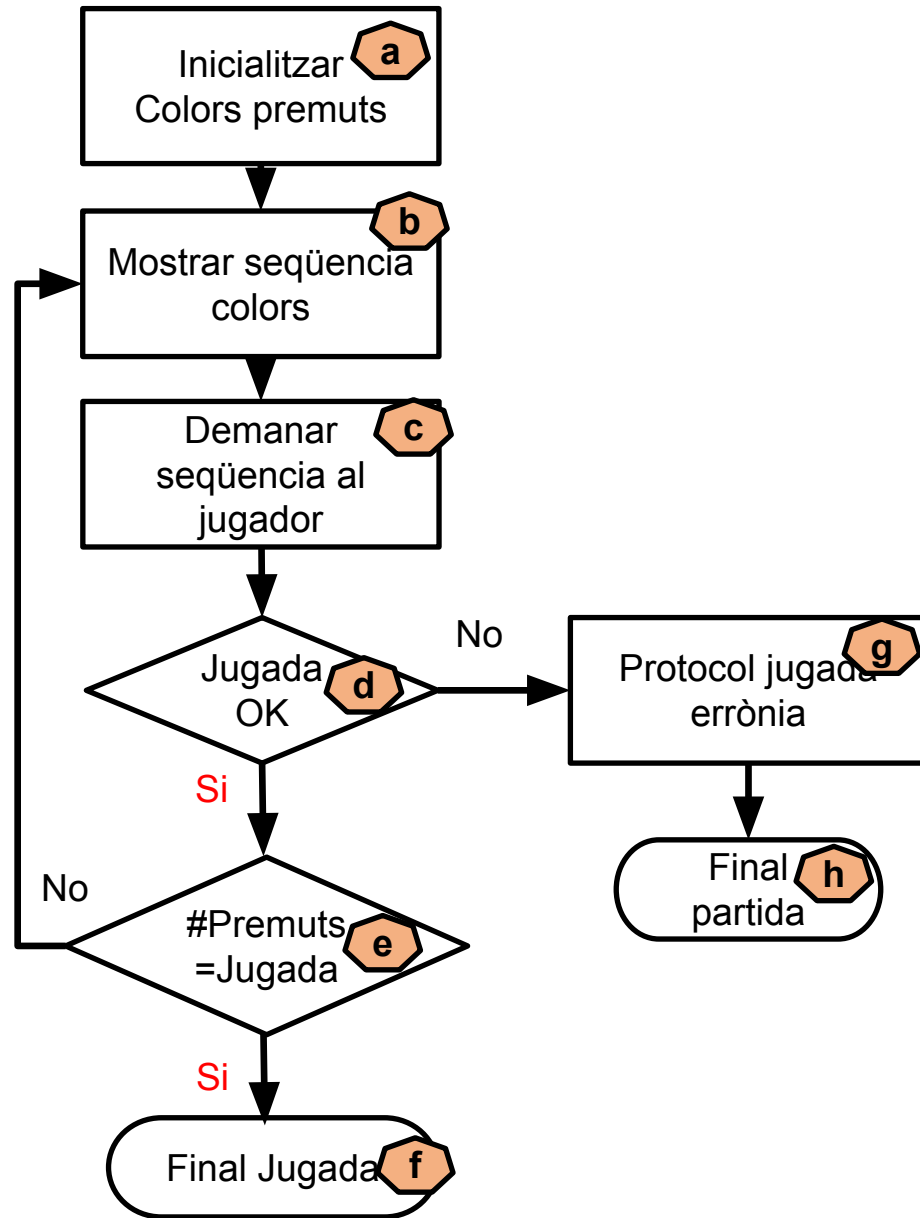
En quin ordre hem de fer les coses

- Crear els personatges: i per color en funció del numero de colors que hem decidit tindrà el joc (el estàndard son 4), i el boto de inici.
- Inicialitzar: calcular el ordre de colors per les 20 jugades màximes de la partida (NOTA: en un futur seran 50)
- Esperar a que el jugador toqui el boto de inici
- Fer un bucle tantes repeticions com jugades màximes tingui el joc
- Si arribem al numero de jugades màximes farem el **protocol de partida guanyada**



Que fem per cada jugada

- Repetim la seqüència de colors del numero de jugada en que estem
- Capturem els colors que polsa el jugador
- Per cada pulsació verifiquem si el color es el mateix que li hem proposat en aquella posició
- Si es erroni fem el **protocol de jugada errònia** i finalitzen la partida
- Si arribem a una jugada encertada i es múltiple de 5 fem el **protocol de anem pel bon camí**



Activitats (1)

1. Crear el 4 colors:
 - Seleccionar formes, assignar-li el nom segons el color
 - Seleccionar els colors per cada forma
 - Fer 2 variants de cada color una suau i l'altre lluent (vestits)
 - Escollir els tamany
 - Situar la posició (x, y son iguals canviant el signe en funció del quadrant)
 - Crear bloc inicialització
 - Escollir el so a fer quan canviem la lluento de cada color



Activitats (2)

1. Crear el Boto Start
 - Seleccionar forma
 - Posar text
 - Escollir Tamany
 - Situar posició al centre dels cercles
 - Crear bloc inicialització
2. Crear fons escenari
 1. Seleccionar el fons



Activitats (3)

1. Cercar les imatges de fons del escenari per
 - Missatge de jugada errònia
 - Missatge de partida guanyada
 - Missatge de vas pel bon Camí

2. Cercar un so per cada imatge de fons

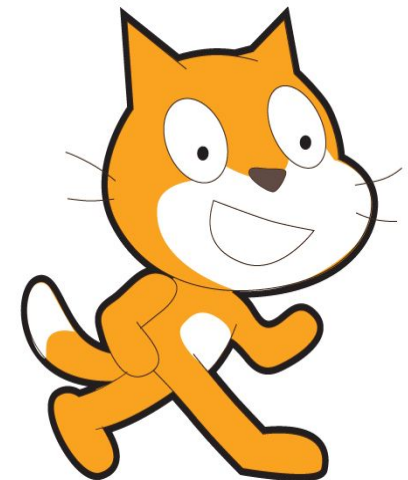


Activitats (4)

1. Crear variables per valors constants i després inicialitzar-les:
 - Buida
 - Jugades Màximes (inicialitzar-lo a 20)
 - Quantitat de colors (inicialitzar-lo a 4)

El Joc del SIMON

Iniciació al Scratch



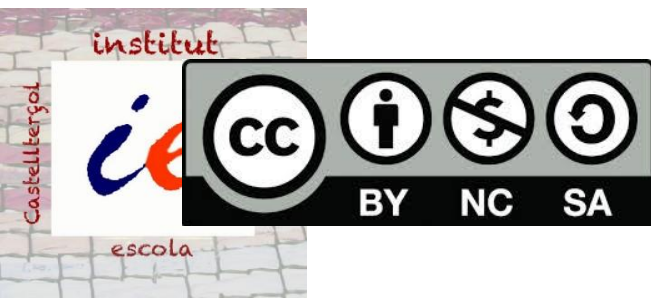
Agraïments i Contribucions i Llicència

Les diapositives estan sota el Copyright **2021** © **Steam4all**, i estan disponibles públicament sota una llicència **Creative Commons Attribution 4.0**. amb l'obligació de mantenir aquesta última diapositiva en totes les còpies de el document, o una part, per complir amb els requeriments d'atribució de la llicència.

Si fas un canvi, ets lliure d'afegir el teu nom i organització a la llista de col·laboradors en aquesta pàgina on siguin publicats els materials.

Han contribuït a la creació d'aquest material

- Joaquin Jimenez Godoy
- Eusebi Calonge
- Tony Barbosa
- Maria Teresa Miras



<https://steam4all.eu>