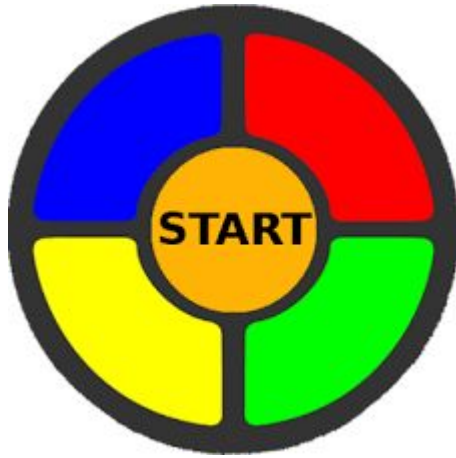
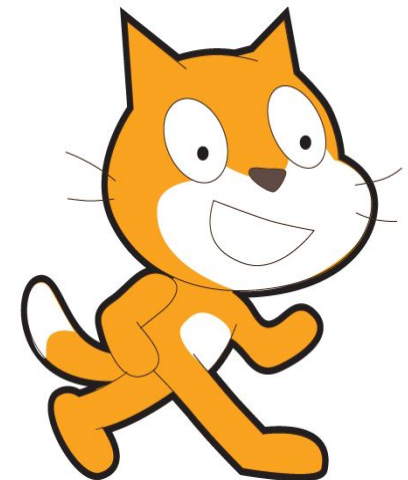




El Joc del SIMON

L'encàrrec és programar el joc del Simon

La codificació



Passos fets fins ara

- ✓ Botons de color creats
- ✓ Boto Start creat
- ✓ Fons d'escenari pujat
- ✓ Fons de Missatges creats
- ✓ Constants creades e inicialitzades



Consell

Quan ens trobem davant d'un projecte sense personatge director, assignem aquesta funció a l'escenari, és dir les instruccions que gestionen la **lògica principal les posarem a l'escenari**.

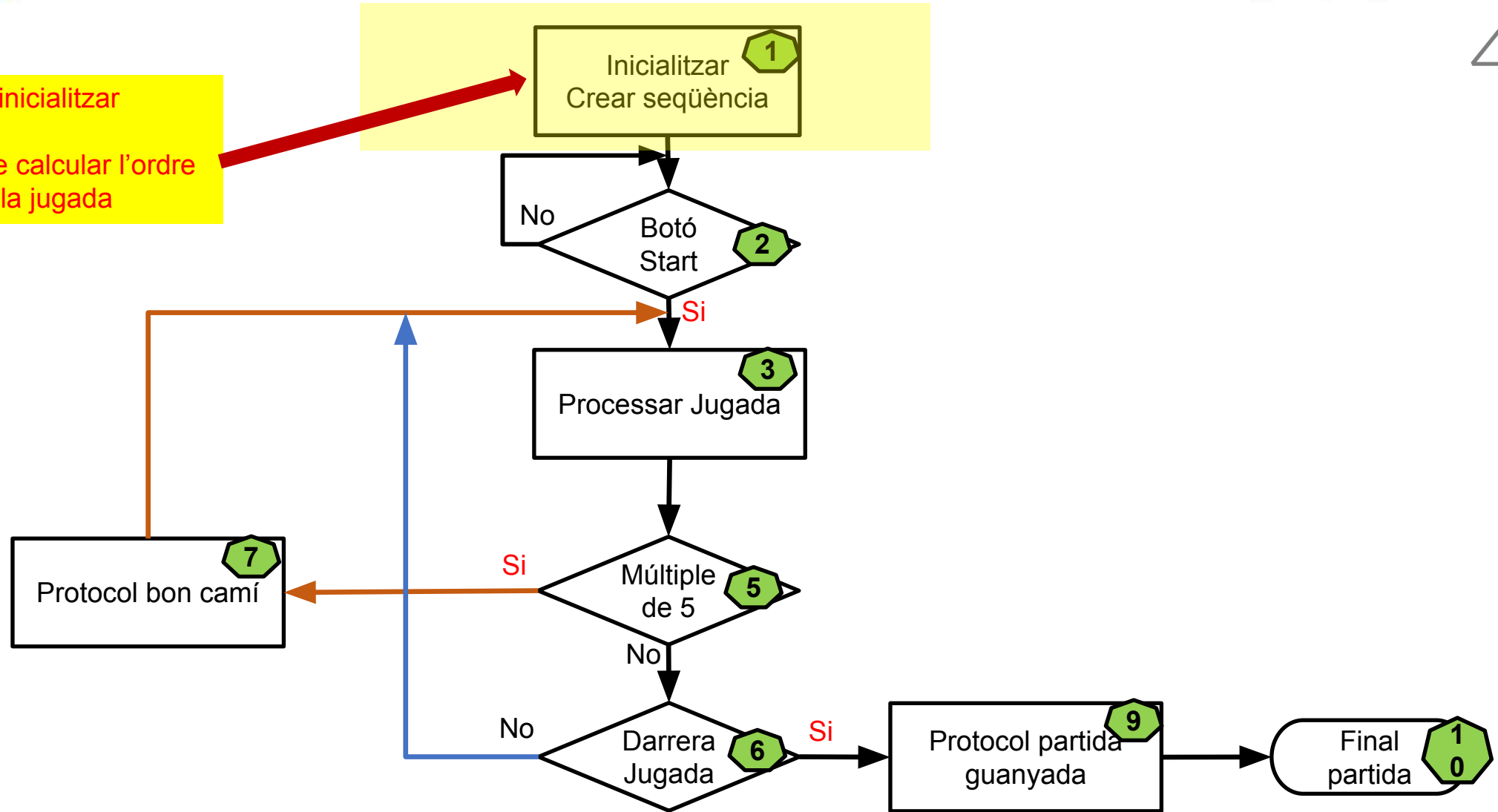
Per fer més fàcil la comprensió del codi **crear blocs propis**

A cada pas que fem verificarem que estem obtenint el resultat desitjat

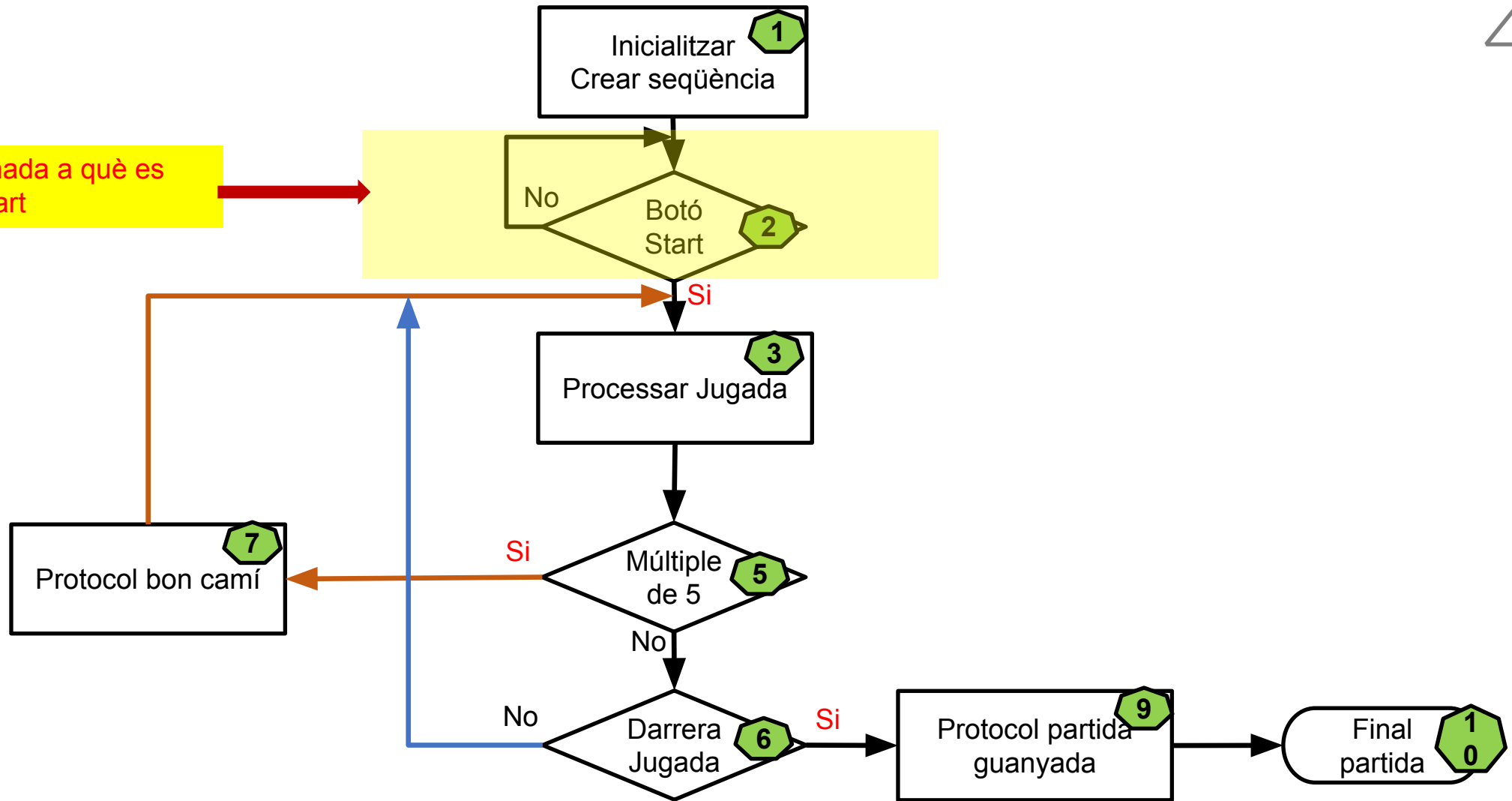


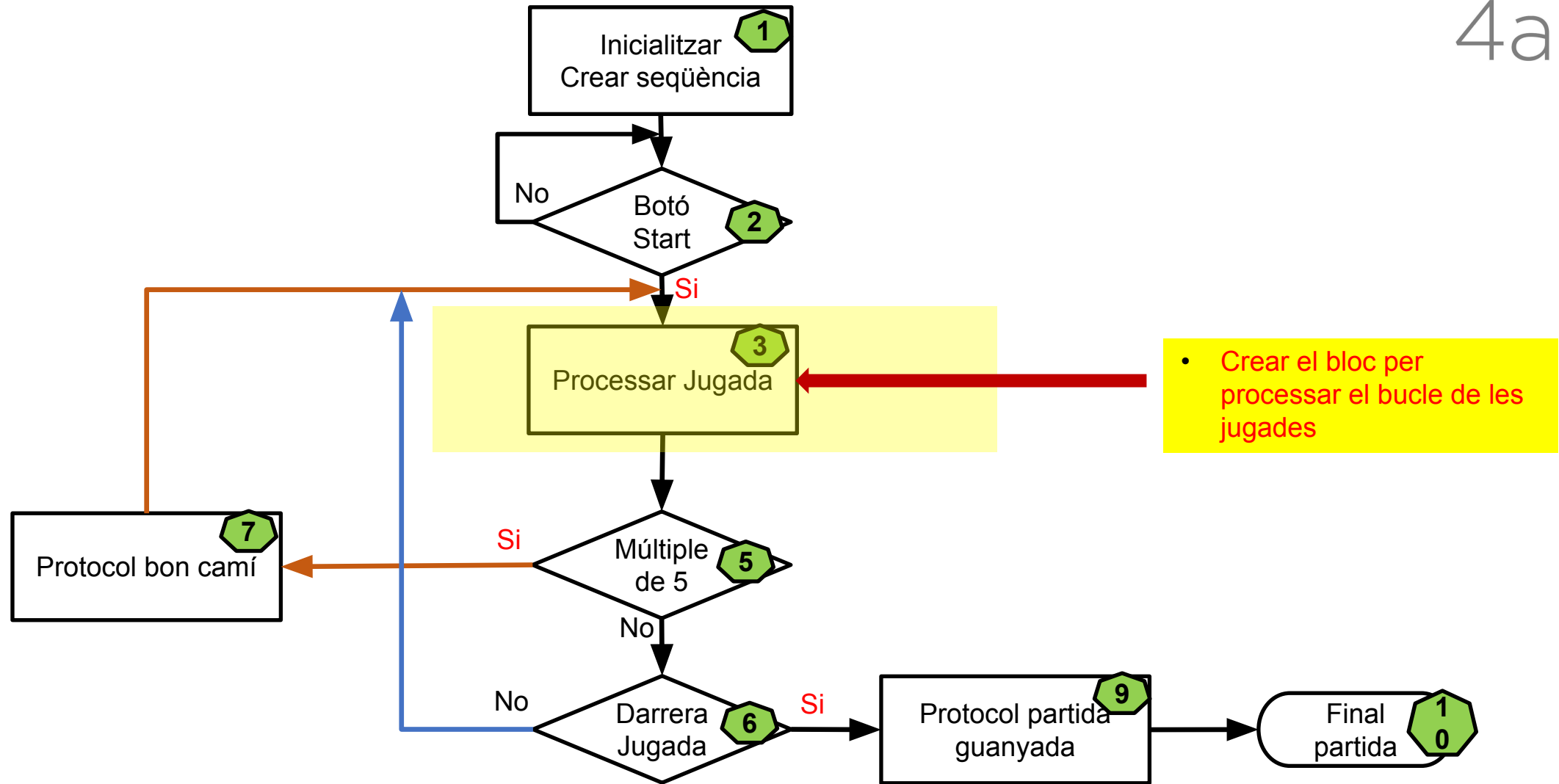
Lògica principal

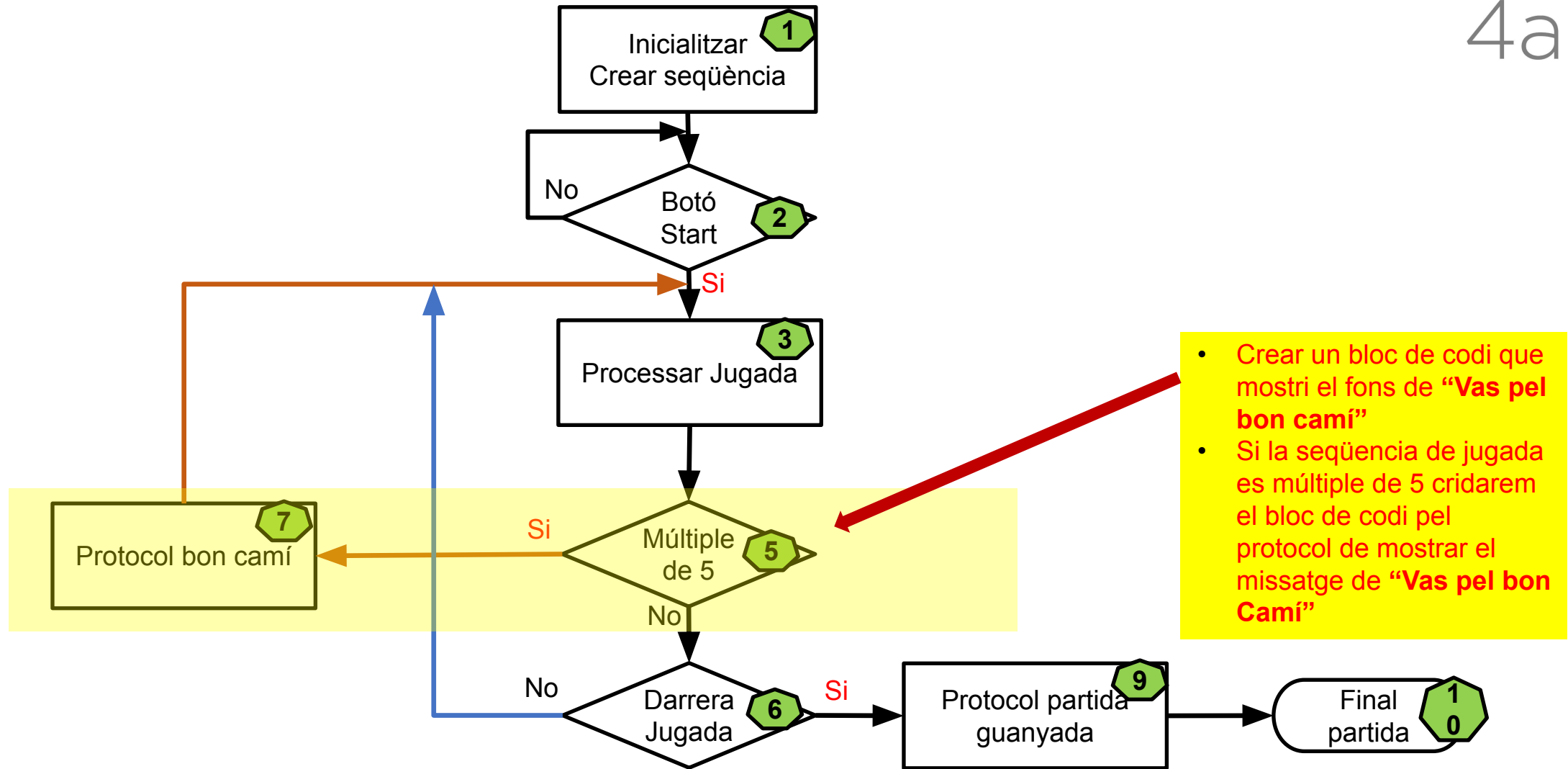
- Crear el bloc d'inicialitzar
- Crear el bloc de calcular l'ordre dels colors per la jugada

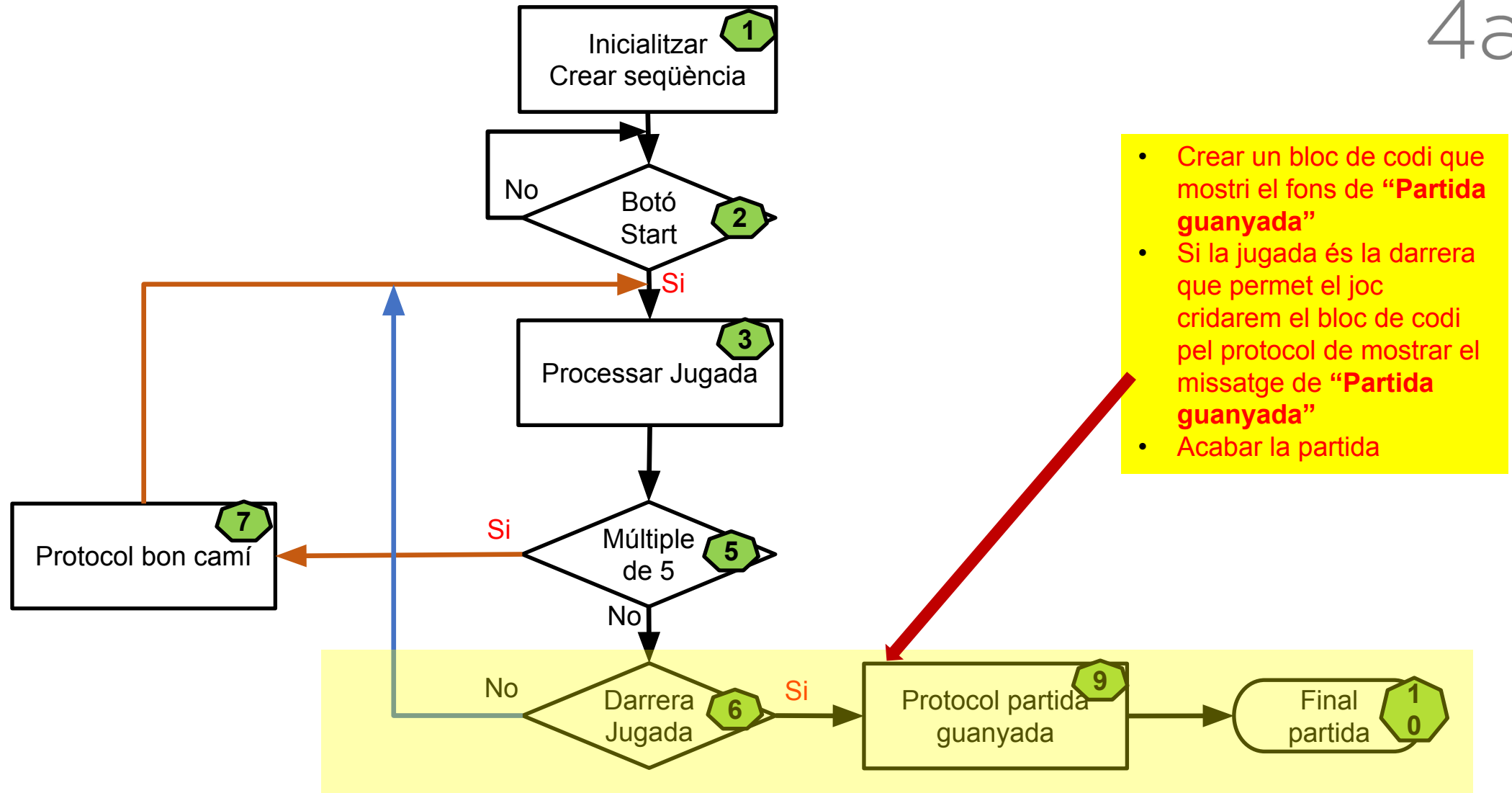


- Acció condicionada a què es cliqui el botó start









Bucle de les jugades

Una gran diferencia



Variable amb valor 0 (Zero), dins te aquest caràcter i la seva longitud es 1



Variable amb valor espai, dins te aquest caràcter i la seva longitud es 1



Variable amb tot el contingut esborrat, dins no te cap caràcter i la seva longitud es 0 (zero)



Bona practica

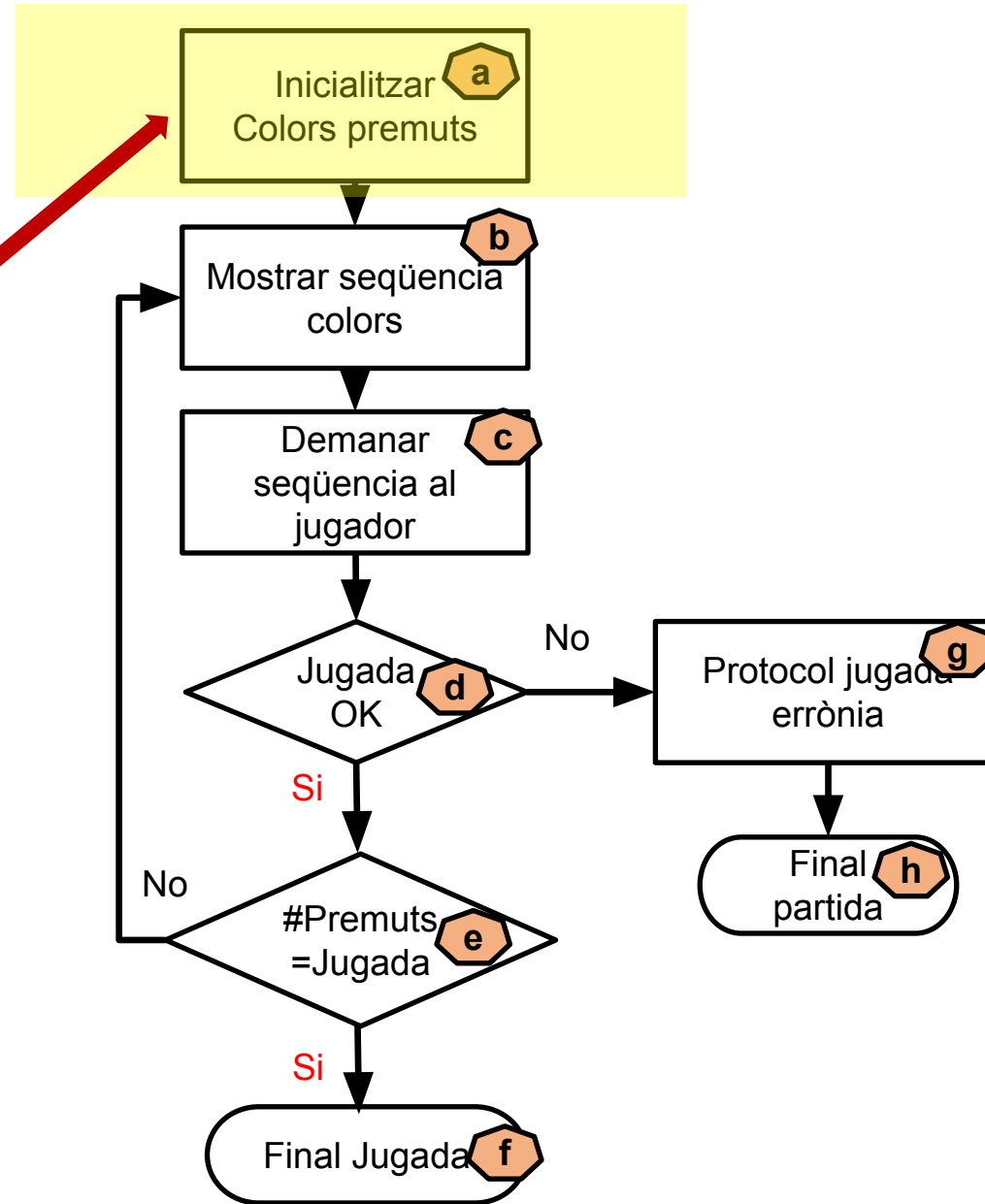
- Crear una variable de Nom **BUIDA** que la inicialitzem al principi de cada projecte totalment buida.
- Aquesta variable la farem servir per posar altres buides i així estar segurs de que no tenim un espai



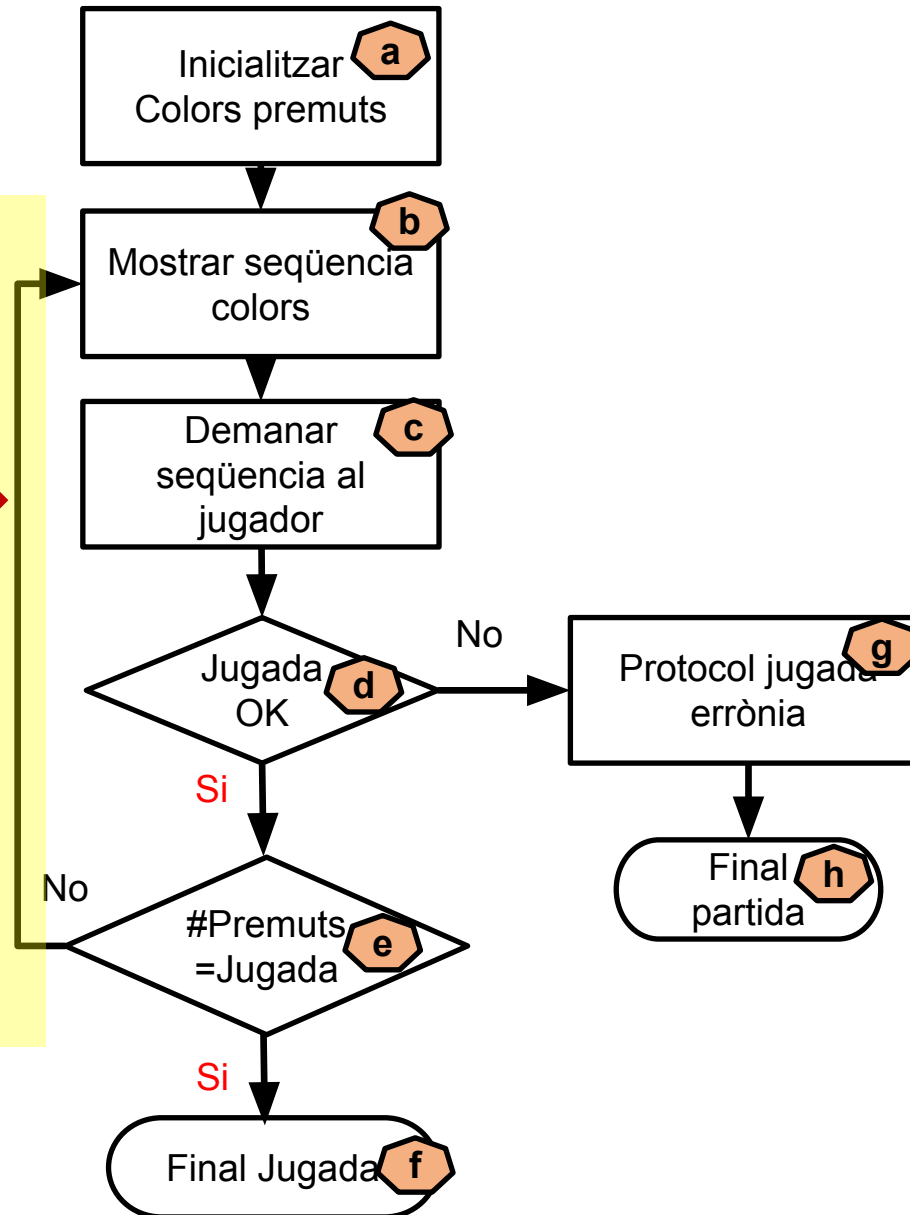
Quan una variable l'utilitzem per emmagatzemar seqüències normalment s'inicialitza **buida**

- A una variable guardarem els colors que premi el jugador, per començar la inicialitzarem
- També utilitzarem una variable per saber en quina jugada estem

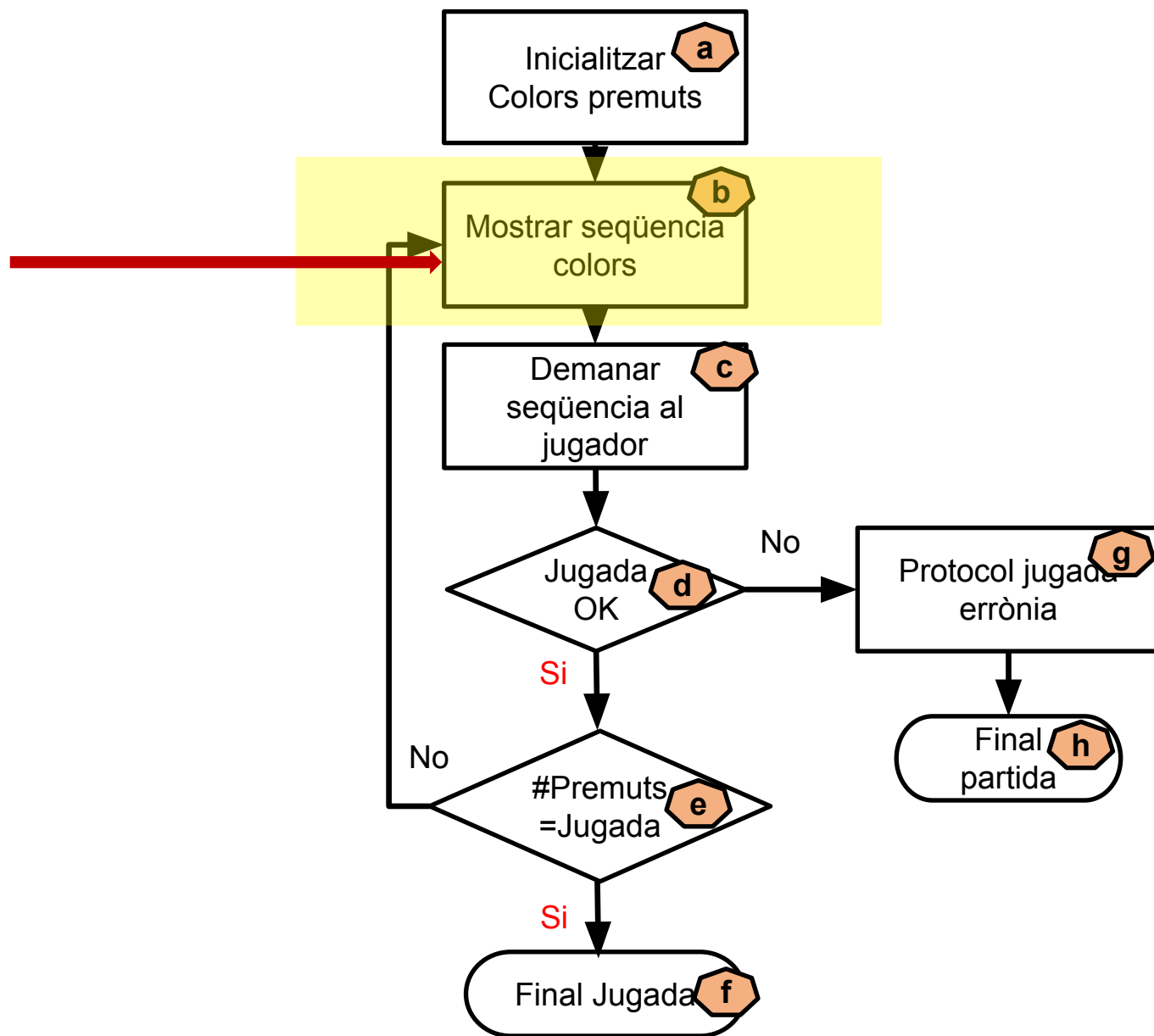
Quan una variable l'utilitzem per contar, normalment s'inicialitza a **zero**



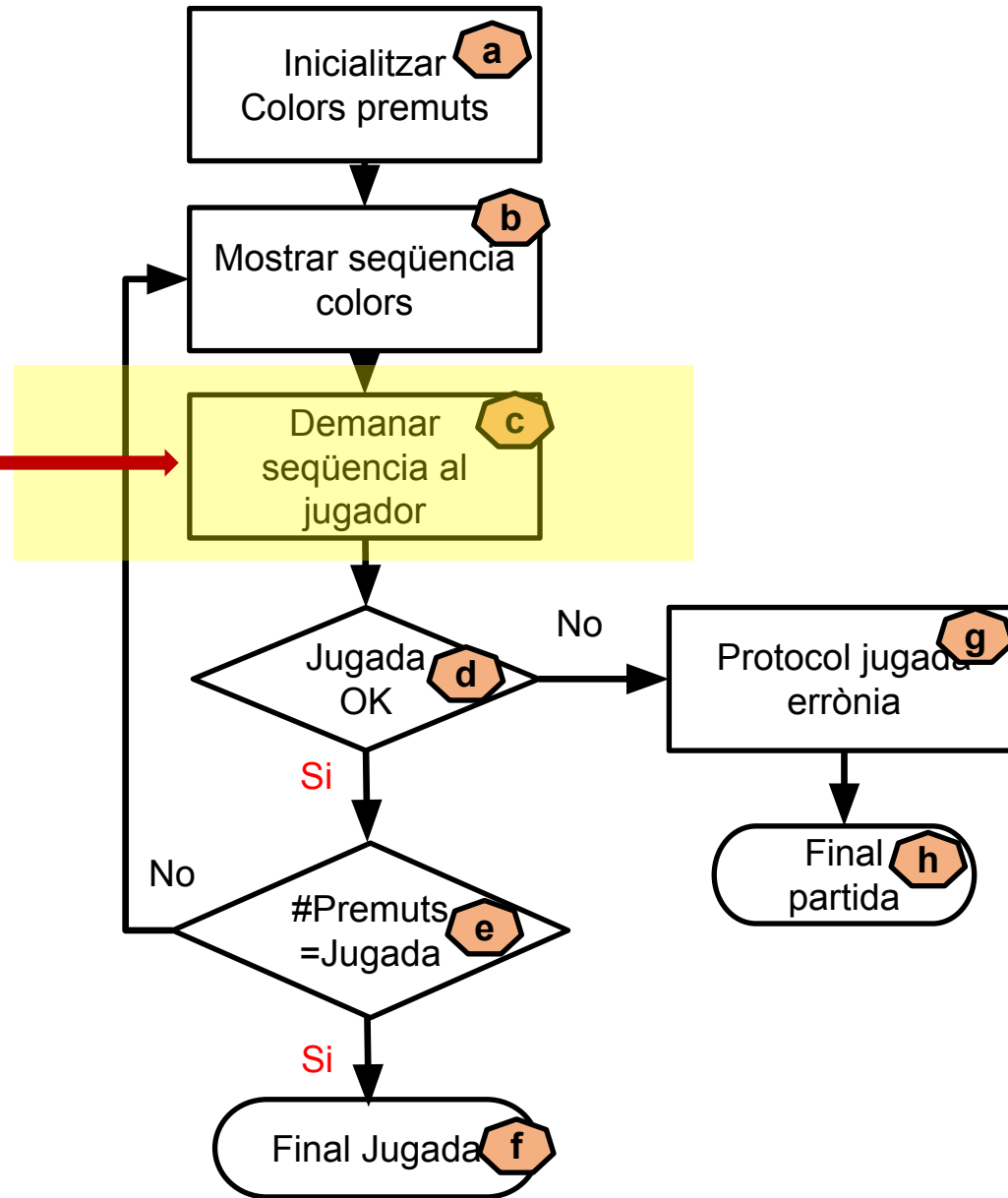
- Bucle que es dona tates voltes com jugades màximes te el Joc

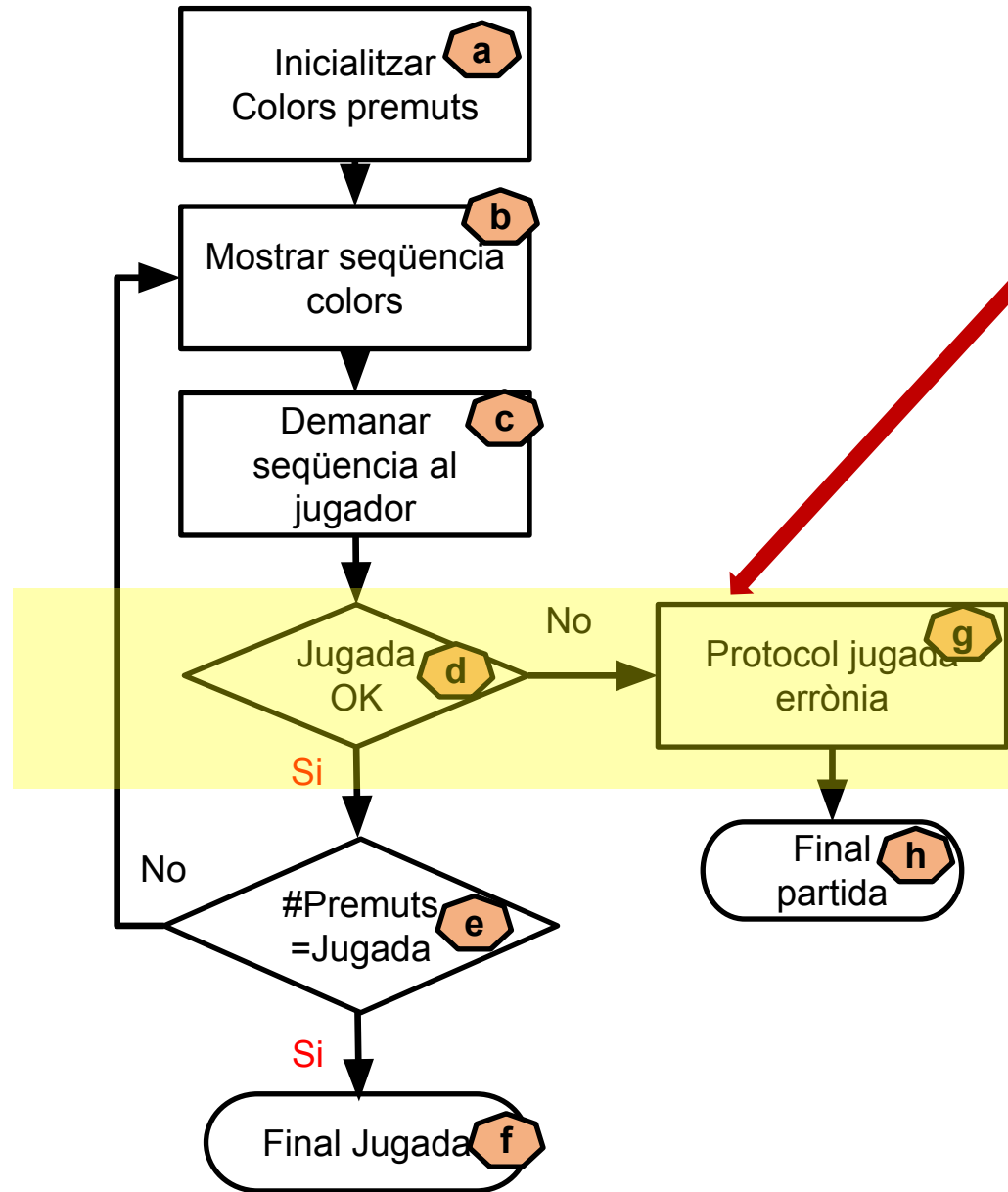


- Mostrar colors com numero de bucle que estem, A cada volta se incrementa un color mes.
- Agafem el color que li pertoca de la secuencia que hem calculat al principi del programa



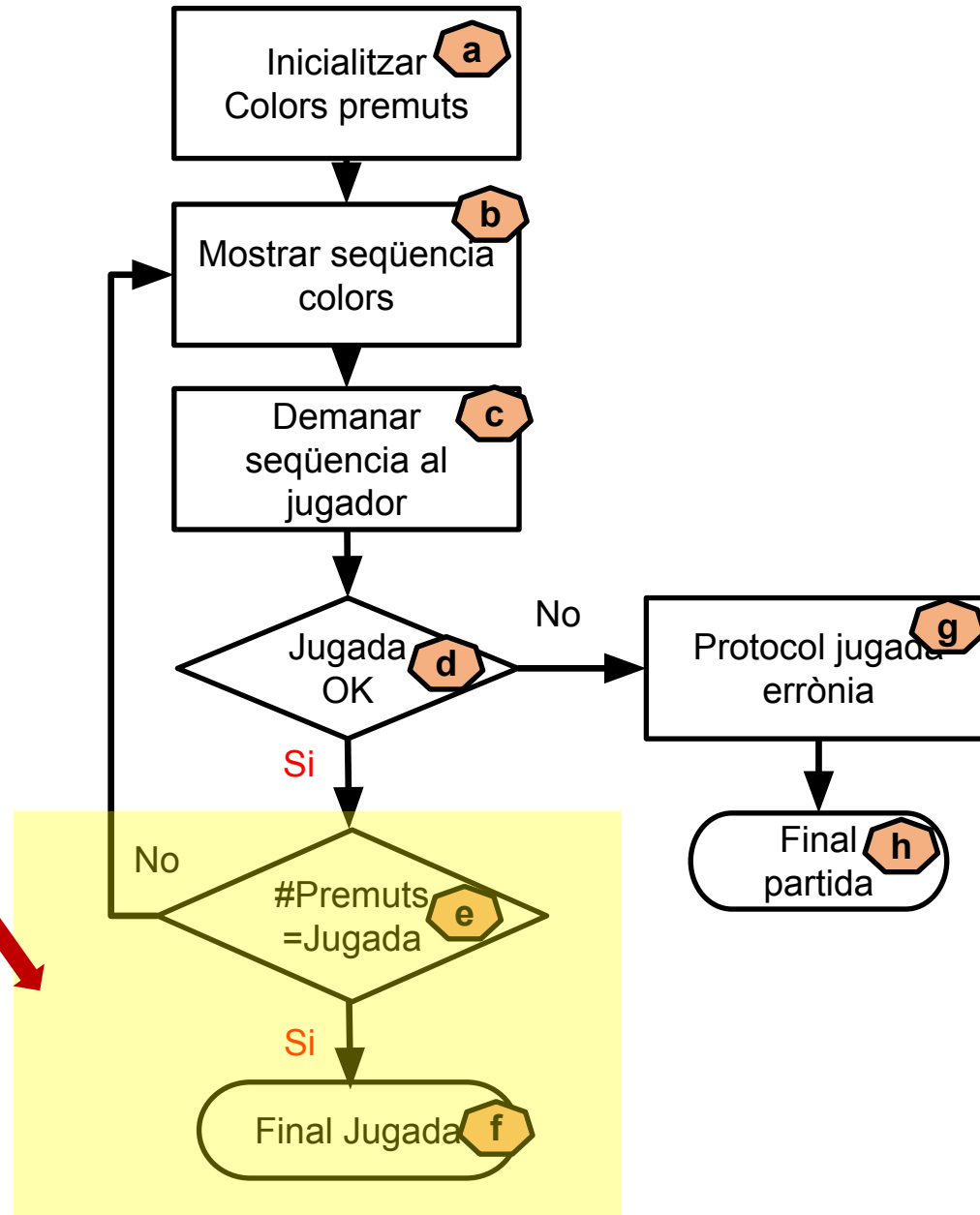
- Fa el bucle demanant que el jugador premi la seqüència de colors
- A cada color li enviarem un missatge perquè el mostri, si el codi de color és el seu.





- Crear un bloc de codi que mostri el fons de "Jugada errònia"
- Comprovarem a cada iteració si la seqüència de colors premuda és igual a la mostrada, si no ho es, cridarem el bloc de codi pel protocol de mostrar el missatge de "Jugada errònia"
- Finalitzarem la partida.

- Si hem arribat a la volta corresponent a les jugades que hem de fer
- Finalitzarem la jugada.



A cada color hem de tenir

- Un grup d'instruccions per mostrar el seu color
- Un grup d'instruccions per detectar que es prem el color i l'enregistra



Activitats (5)

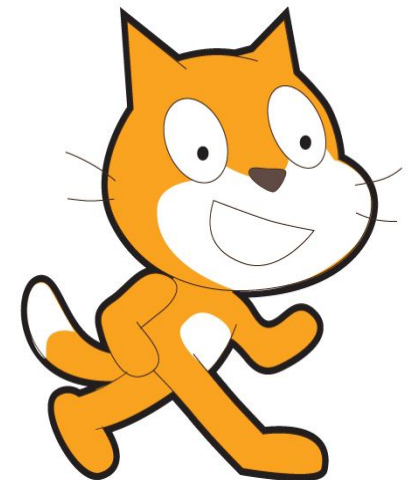
- Color actual
- Color premut pel jugador
- Colors per la jugada
- Comptador Jugades
- Comptador Jugada en curs
- Jugada en Curs

Variables que hauríem de tenir creades

- Quantitat de colors
- Quantitat de jugades màximes
- Colors per la jugada
- Colors polsats pel jugador
- Constant Buida
- Comptador Jugades
- Comptador Jugada en curs
- Comptador de treball
- Color actual
- Color premut pel jugador
- Jugada en Curs

El Joc del SIMON

Iniciació al Scratch



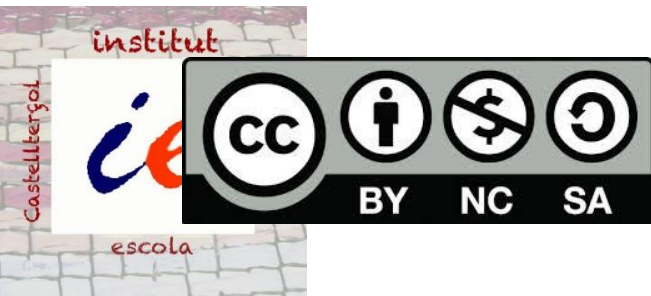
Agraïments i Contribucions i Llicència

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>