

Deures Estiu Programació

Recorda que pel Setembre no hi ha examen de recuperació, per recuperar l'assignatura hauràs de compartir una carpeta amb el google drive. Aquesta carpeta ha de tindre les següents característiques:

Recuperació Setembre 2017-2018, Nom i cognoms, classe. El termini màxim de entrega és l'hora la qual s'estipuli examen. Dintre de carpeta hauràs de crear altres dues: la primera li posaràs el nom de HTML i la segona Scratch.

Dintre de la Carpeta HTML

Hauràs de penjar un fitxer d'una pagina web que tingui les següents condicions:

- Diferents tipus i tampany de lletres.
- Color del fons diferent al blanc
- Inserir com a mínim 2 imatges
- Un parell d'enllaços externs

Temàtica lliure

Dintre la carpeta de Scratch

Hauràs de realitzar 5 projectes:

1. Creació d'un laberint
2. Ping/Pong
3. Arkanoid
4. Esquivar cotxes contra direcció.
5. Space Invader

Instruccions

Joc del Laberint

Què volem fer?

Es tracta d'un joc molt fàcil de fer. La clau està a dibuixar un bon laberint al començament (no ho portin d'Internet perquè a l'hora d'importar-ho es pixelin una mica i sobretot les parets del laberint no queden totes del mateix color la qual cosa fa que no reboti el personatge). Llavors anem a anar a Escenari i amb l'eina línia i la tecla SHIFT atapeïda vaig a dibuixar el laberint de forma tal que tingui una entrada i una sortida i que els camins siguin prou amples perquè passi el personatge.

Objectes

- Animal
- Plat de menjar

Escenari

- Laberint
- Hem guanyat!

Notes

- Quan es guany s'ha d'enviar un missatge a l'escenari de "hem guanyat"
- Quan es perdi s'ha d'enviar un missatge a l'escenari de "game over"

2.- Pong

Què volem fer?

El joc del Pong per a 2 jugadors.

Objectes

- 2 jugadors
- Una pilota

Escenari

- Camp Jugador
- 1 guanya
- Jugador 2 guanya

Variables

- Jugador 1 (seran els punts que va sumant)
- Jugador 2 (seran els punts que va sumant)

Notes

- Quan guany el Jugador 1 s'ha d'enviar un missatge a l'escenari 1 de "guanya Jugador 1"

- Quan guany el Jugador 2 s'ha d'enviar un missatge a l'escenari 2 de "guanya Jugador 2".
- Recorda que la pilota haurà de rebotar si toca alguna de les vores del nostre escenari.

3.- Arkanoid

Què volem fer? Trencar tots els maons que surten al nostre escenari

Objectes

- Paleta Pilota
- Maó

Escenari

- Escenari amb estrelles
- Game over

Variables

- Punts

Notes

- Cada cop que trenquis un maó hauràs d'enviar un missatge "maotrenca", perquè la pilota canviï de direcció.
- Hauràs d'amagar els maons quan els toqui la pilota
- Hauràs d'enviar un missatge "Game Over" quan la pilota toqui la línia de la part inferior de l'escenari.

Esquivar cotxes

Què volem fer? Haig de fer arribar el meu cotxe a la meta, sense xocar amb els altres que venen.

Objectes

- El meu cotxe amb 2 disfresses: una normal i altra en flames.
- 3 cotxes
- Cartell d'arribada o meta

Escenari

- L'escenari principal ha de tenir un color a dalt, perquè el cotxe baixi si toca aquest color i un altre a baix, perquè pugui si toca aquest color
- Escenari Has Guanyat
- Escenari Game Over

Notes

- Hauràs d'enviar un missatge "Game Over" quan et toqui algun cotxe, i fer que el cotxe canviï a la disfressa en flames.

- Hauràs d'enviar un missatge "Guanyar" si arribes a la meta.

Space Invader

Què volem fer? Anem a replicar el clàssic joc de la nau que li dispara als marcians.

Objectes

- Nau
- Bala
- Marcia (farem 1 i després els duplicarem)

Escenari

- Escenari amb estrelles
- Has guanyat
- Game over

Variables

- Punts

Notes

- En rebre "Game Over" el que fem és canviar el fons a vas perdre i ... quan guanyem? Quan els punts arribin a 120 o sigui que hem eliminat a tots els nostres enemics.