

# Canvia el color

Prem una tecla per canviar el color del personatge.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

1

SCRATCH

# Canvia el color



PREPARA'T

Nou personatge:



Tria un personatge de la galeria.

O dibuixa'n un de nou.

PROVA AQUESTS BLOCS

quan la tecla **espai** es premi

augmenta l'efecte **color** en **25**

FES-HO!



Prem la barra d'espai per canviar colors.

PISTA EXTRA

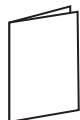
Pots triar diferents efectes des del menú:

augmenta l'efecte **color** en **25**

o escriure-hi un valor diferent i tornar a prémer la barra d'espai.

Per treure els efectes, fes clic al botó d'stop.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Mou-te al ritme

Balla al ritme de la percussió.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

2

SCRATCH

# Mou-te al ritme

PREPARA'T

Nou personatge:

Tria una ballarina  
o qualsevol altra imatge.

PROVA AQUESTS BLOCS

```
quan la bandera es premi
per sempre
  mou-te 30 passos
  toca el tambor 1 durant 0.5 pulsacions
  mou-te -30 passos
  toca el tambor 2 durant 0.5 pulsacions
```

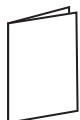
Escriu-hi aquest valor.

Fes clic per canviar el so del tambor.

FES-HO!

Fes clic a la bandereta verda per començar.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



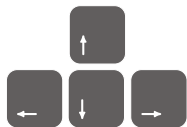
2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Mou amb el teclat

Utilitza el teclat per moure el teu personatge.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

3

SCRATCH

# Mou amb el teclat



PROVA AQUESTS BLOCS

quan la tecla fletxa amunt es premi

apunta en direcció 0

mou-te 10 passos

quan la tecla fletxa avall es premi

apunta en direcció 180

mou-te 10 passos

quan la tecla fletxa esquerra es premi

apunta en direcció -90

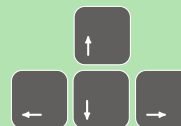
mou-te 10 passos

quan la tecla fletxa dreta es premi

apunta en direcció 90

mou-te 10 passos

FES-HO!



Prem les tecles del cursor per moure!

PISTA EXTRA

El teu personatge es posa cap per avall?  
Pots canviar el seu estil de rotació.

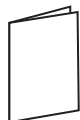
fixa la rotació a esquerra-dreta

esquerra-dreta

no giris

al voltant

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Digues alguna cosa

Què vols que digui el teu personatge?



Ei! No sabia que els hipopòtams volessin!

<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

4

SCRATCH

# Digues alguna cosa



PREPARA'T

Nou personatge:

Selecciona un personatge.

PROVA AQUESTS BLOCS

quan es cliqui aquest personatge

digues **Ei! No sabia que els hipopòtams volessin!** durant **2** segons

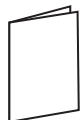
Escriu alguna cosa.

FES-HO!



Fes clic al personatge per començar.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



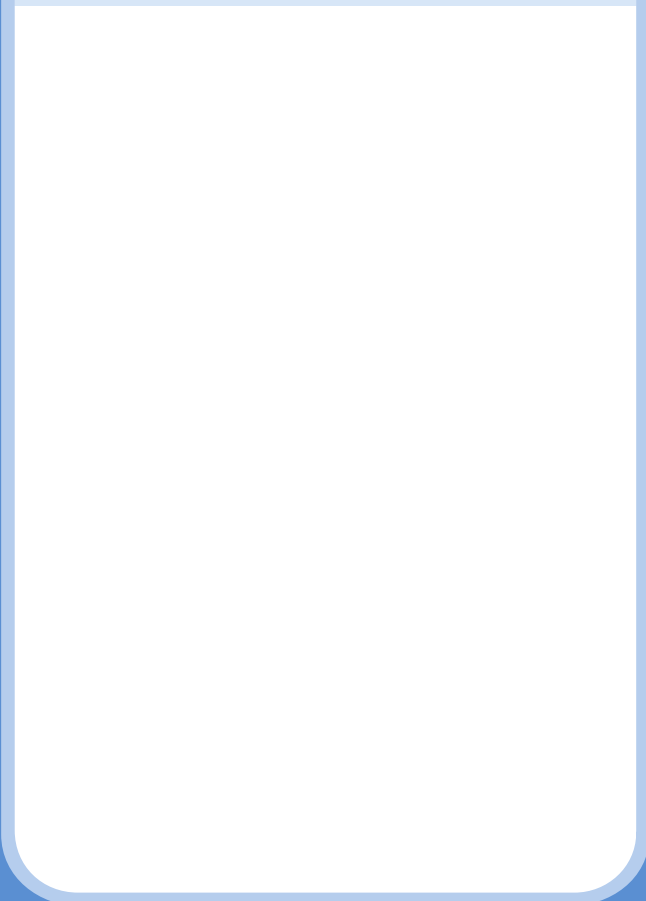
2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Lliscar

Mou suauament d'un punt fins a un altre.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

5

SCRATCH

# Lliscar



### PREPARA'T

Nou personatge:



Importa un vestit, o dibuixa el teu propi personatge

### PROVA AQUESTS BLOCS

quan la bandera es premi

llisca en 1 segons fins a x: 20 y: 80

Prova diferents valors.

llisca en 1 segons fins a x: 10 y: -20

llisca en 1 segons fins a x: -110 y: -100

durada

posició horitzontal

posició vertical

### FES-HO!

Fes clic a la bandereta verda per començar.

### PISTA EXTRA

Per veure les posicions x i y del personatge:



Fes clic a la **i**. Les posicions x i y es veuen aquí.



x:-240 y:180

x:240 y:180

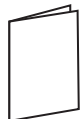
x:0 y:0

x:-240 y:-180

x:240 y:-180

Aquí hi ha les posicions x i y de l'escenari.

## Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Segueix el ratolí

Segueix el punter del ratolí.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

6

SCRATCH

# Segueix el ratolí



PREPARA'T

Nou personatge:



Tria el gat o un altre personatge.

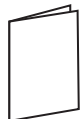
PROVA AQUESTS BLOCS

```
quan la bandera es premi
per sempre
  apunta cap a punter del ratolí
  mou-te 3 passos
```

FES-HO!

Fes clic a la bandereta verda per començar.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Balla el 'Twist'

Toca un clip de so i fes girar el cos.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

7

SCRATCH

# Balla el 'Twist'



PREPARA'T

Nou personatge:

Tria una imatge o una persona preparada per ballar.

Nou so:

Tria o grava un clip de so.  
Que sigui curt!

PROVA AQUESTS BLOCS

```
quan la tecla d es premi
  toca el so human beatbox2
  fixa l'efecte girar a 50
  espera 0.25 segons
  fixa l'efecte girar a 0
  espera 0.25 segons
```

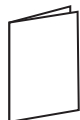
Tria l'efecte 'girar' del menú.

FES-HO!

D

Prem la tecla per començar.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Remolí interactiu

Gira una foto movent el ratolí.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

8

SCRATCH

# Remolí interactiu



PREPARA'T

Nou personatge:

Tria l'esquirol o una altra imatge per girar-la.

PROVA AQUESTS BLOCS



Insereix aquí el bloc RATOLÍ X

Tria l'opció 'girar' del menú.

FES-HO!

Fes clic a la bandereta verda per començar.

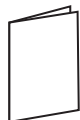
PISTA EXTRA

Fixa't com canvien els valors mentre mous el ratolí.

Nou personatge:

x: 150 y: 100

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.

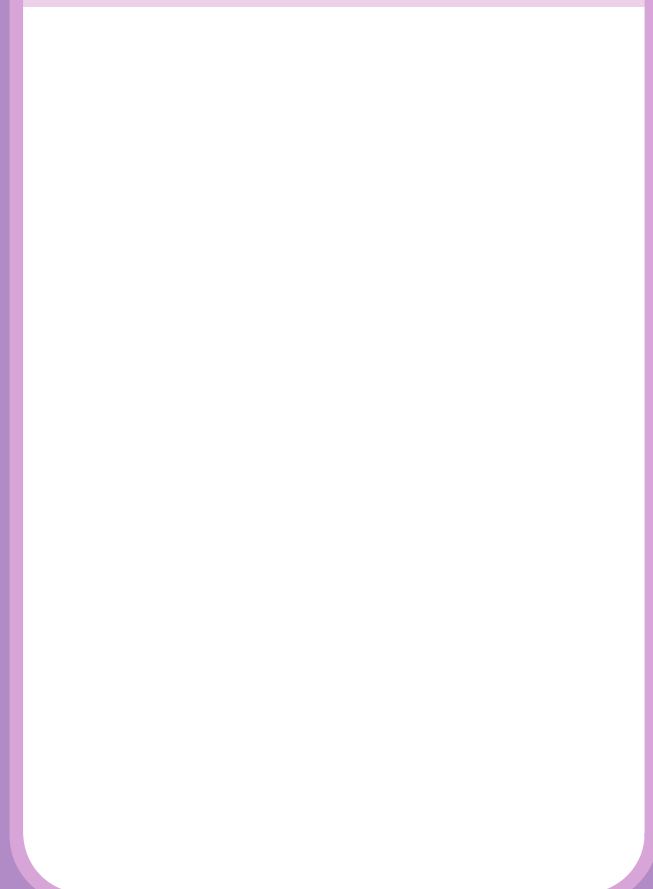


3. Retalla per la línia.



# Animat-ho!

Fes una animació senzilla.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

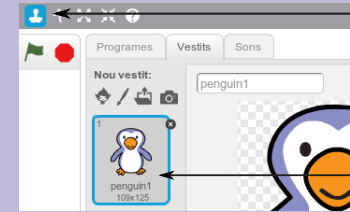
9

SCRATCH

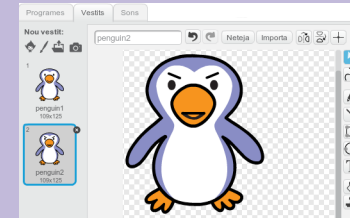
# Animat-ho!



## PREPARA'T



Fes clic a l'eina per duplicar (tampó).



Fes clic al personatge per duplicar el vestit.

Utilitza les eines de dibuix per modificar el nou vestit.

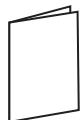
## PROVA AQUESTS BLOCS

```
quan la bandera es premi
per sempre
  canvia el vestit a penguin1
  espera 0.5 segons
  canvia el vestit a penguin2
  espera 0.5 segons
```

## FES-HO!

Fes clic a la bandereta verda per començar.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Animació en moviment

Anima un personatge mentre es mou.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

10

SCRATCH

# Animació en moviment



PREPARA'T

Nou personatge:

Fes clic per obrir la galeria de personatges.



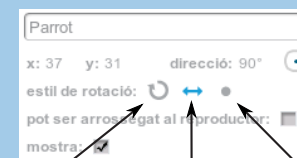
Tria un personatge que tingui dos o més vestits.

PROVA AQUESTS BLOCS

```
quan la bandera es premi
per sempre
  següent vestit
  espera 0.5 segons
  mou-te 5 passos
  rebota en tocar una vora
```

El teu personatge està cap per avall?  
Pots canviar el seu estil de rotació.

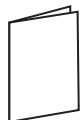
PISTA EXTRA



Fes clic a la

tot al voltant    esquerra-dreta    sense rotació

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

# Botó sorpresa



Fes el teu propi botó.



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

11

SCRATCH

# Botó sorpresa

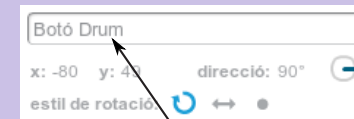



PREPARA'T

Nou personatge:



Tria un tambor (de la categoria 'Coses').



Fes clic a la .

Pots canviar el nom del personatge.

PROVA AQUESTS BLOCS

```
quan es cliqui aquest personatge
  augmenta l'efecte color en 25
  toca el tambor nombre a l'atzar entre 1 i 18 durant 0.2 pulsacions
  augmenta l'efecte color en -25
```

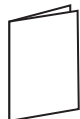
Insereix el bloc **NOMBRE A L'ATZAR**.

FES-HO!



Fes clic per veure (i escoltar) el que fa.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.

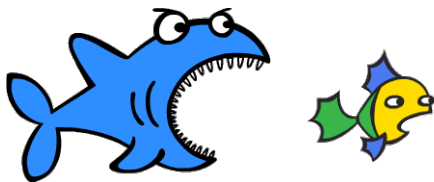
# Mantén la puntuació

Afegeix puntuació al teu joc.

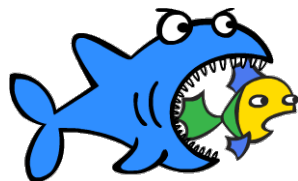
punts 0



punts 0



punts 1



<http://scratch.mit.edu>  
Traducció: Dept. Ensenyament - Àrea TAC

12

SCRATCH

# Mantén la puntuació

punts 1



Programes Vestits Sons

Moviment  
Aspecte  
So  
Llapis  
Dades

Esdeveniments  
Control  
Sensors  
Operadors  
Més Blocs

Crea una Variable  
Crea una Llista

Nova Variable

Nom de la Variable: punts

Per a tots els personatges  Només per aquest personatge

Núvol variable (desat al servidor)

OK Cancel·lar

PREPARA'T

Tria la categoria 'Dades'.

Fes clic a Crea una Variable

Escriu 'punts' com a nom de variable i fes clic a OK.

PROVA AQUESTS BLOCS

quan la bandera es premi

assigna a punts el valor 0

per sempre

gira nombre a l'atzar entre 1 i 10 graus

mou-te 5 passos

si tocant Fish2 llavors

augmenta punts en 1

toca el so chord

mou-te -100 passos

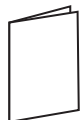
Utilitza el menú desplegable per triar el personatge que estàs perseguint.

Augmenta els punts en 1.

FES-HO!

Fes clic a la bandereta verda per començar.

Fes la targeta



1. Doblega la targeta per la meitat.



2. Posa-hi pega pel darrere.



3. Retalla per la línia.