

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat

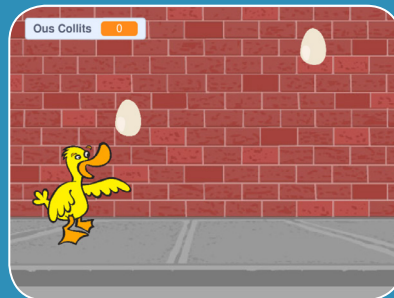
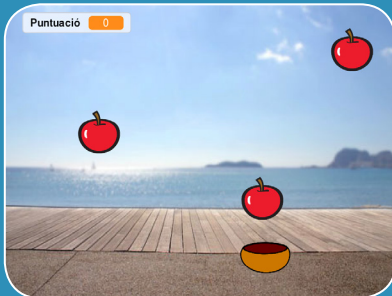


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes del Joc d'Encistellar



Crea un joc en què has d'atrapar objectes que cauen del cel.

Targetes del Joc d'Encistellar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Situa't a dalt
2. Deixa-ho caure
3. Mou la cistella
4. Atrapa-ho!
5. Porta el Compte
6. Punts Extres
7. Has Guanyat!

scratch.mit.edu

ScrATCH

Paquet de 7 targetes

scratch.mit.edu

ScrATCH

Paquet de 7 targetes

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



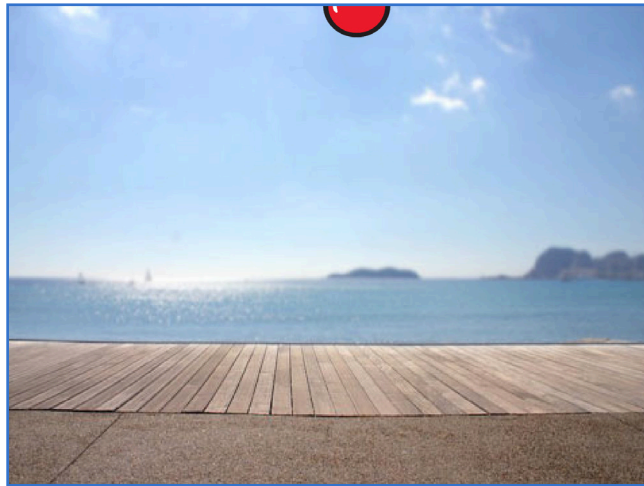
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Situa't a dalt

Comença des d'un lloc aleatori de la part superior de l'Escenari.



Joc d'Atrapar

1

Scratch

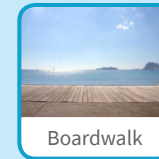
Situa't a dalt

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Escull un fons, com per exemple Boardwalk.



Boardwalk



Tria un personatge, com ara Apple.

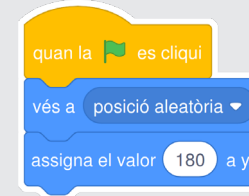


Apple

AFEGEIX AQUEST CODI



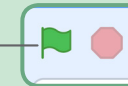
Apple



Escriu **180** per anar a la part superior de l'Escenari.

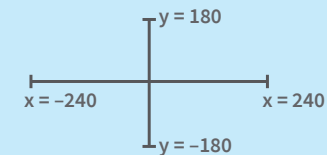
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



AJUDA EXTRA

y és la posició vertical a l'Escenari.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior

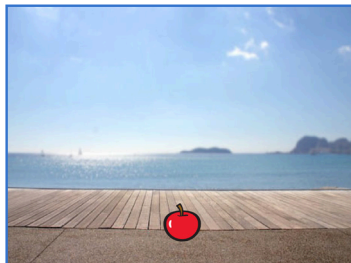
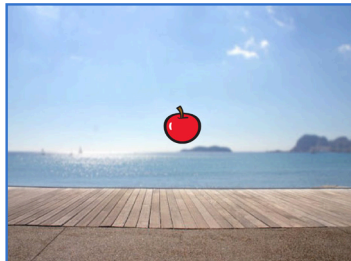
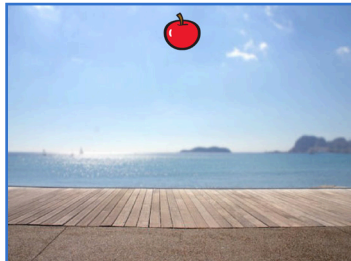


3. Retalla per la línia

Deixa-ho caure



Deixa caure el teu personatge.



Joc d'Atrapar

2

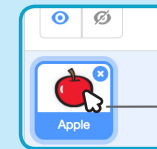


Deixa-ho caure

scratch.mit.edu

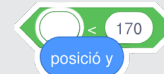


PREPARA-HO



Clica per a seleccionar **Apple**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Insereix el bloc **posició y** en aquest bloc verd d'Operadors.



Escriu el signe "menys" per tal que caigui.

Comprova si està a la part inferior de l'Escenari.

Torna a la part superior de l'Escenari.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal de Stop per a aturar-ho.

AJUDA EXTRA

Utilitza



per a moure't amunt i avall.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



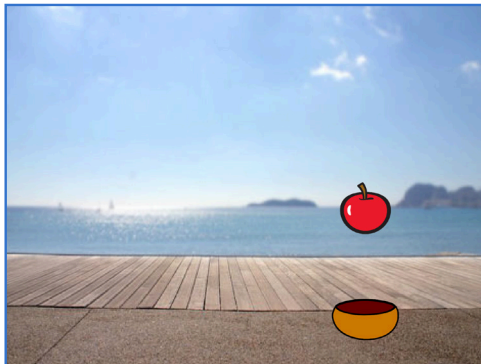
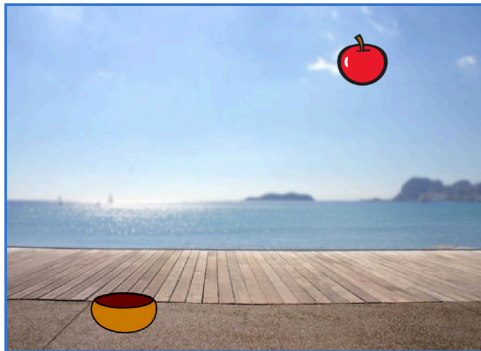
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Mou el recol·lector

Prem les tecles del teclat per tal que el recol·lector es mogui a dreta i esquerra.



Joc d'Atrapar

3

Scratch

Mou la cistella

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Tria un recol·lector, com Bowl.

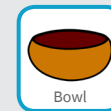


Bowl



Arrossega el bol a la part inferior de l'Escenari.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Bowl

```
quan la bandera verda es cliqui
per sempre
  si tecla fletxa dreta premuda? llavors
    suma 10 a x
  si tecla fletxa esquerra premuda? llavors
    suma -10 a x
```

Tria la **fletxa dreta** del menú desplegable.

Tria la **fletxa esquerra** del menú desplegable.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem les tecles de les fletxes per a moure el recol·lector.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



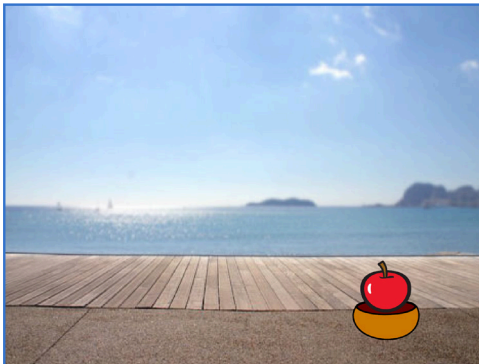
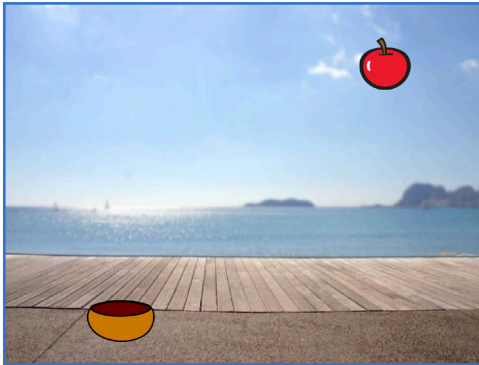
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Atrapa-ho!

Atrapa el personatge que cau.



Joc d'Atrapar

4

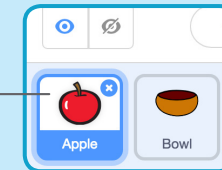
Scratch

Atrapa-ho!

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar **Apple**.



AFEGEIX AQUEST CODI



Escull **Bowl** del menú desplegable.

Tria un so.

AJUDA EXTRA



Sons
Clica la pestanya Sons si vols escollir un so diferent.



Després tria un so de la Biblioteca de Sons.



Codi
Clica la pestanya Codi quan vulguis afegir més blocs.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior

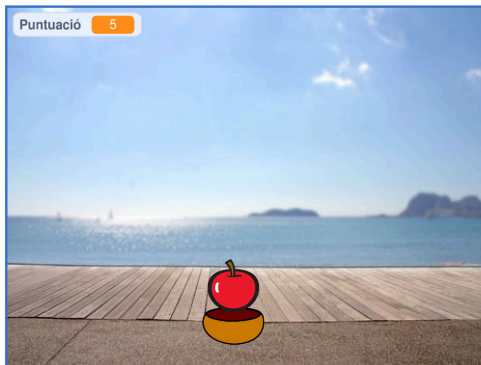
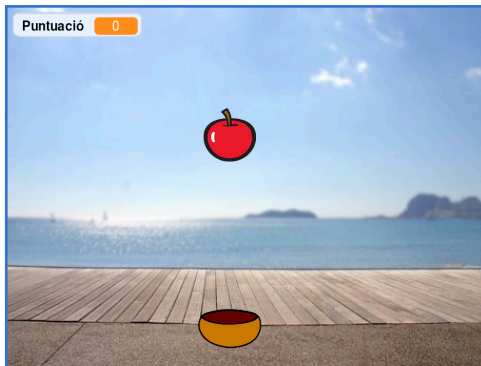


3. Retalla per la línia

Porta el Compte



Afegeix un punt cada cop que atrapis l'objecte que cau.



Joc d'Atrapar

5

Scratch

Porta el Compte

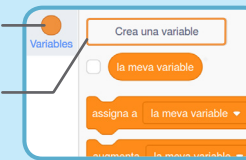
scratch.mit.edu



PREPARA-HO

Escull **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable**.



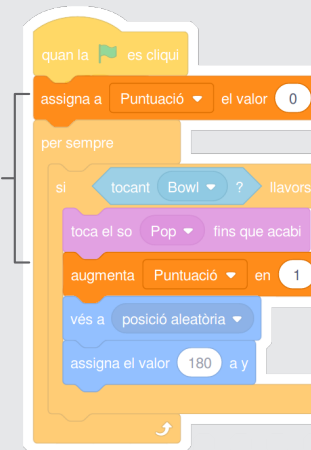
Anomena a aquesta variable **Puntuació** i clica **OK**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Afegeix dos nous blocs al teu codi:



Escull **Puntuació** del menú desplegable.



Afegeix aquest bloc per a posar la puntuació a 0.

Afegeix aquest bloc per a augmentar la puntuació.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Després, recull pomes per a aconseguir punts!

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



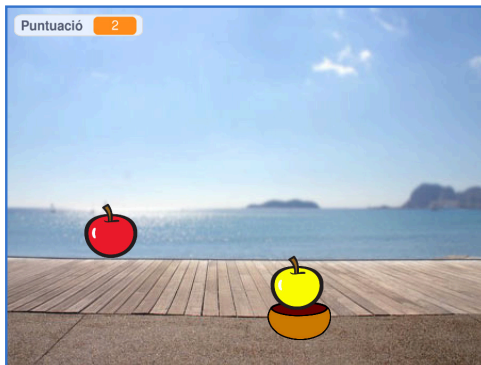
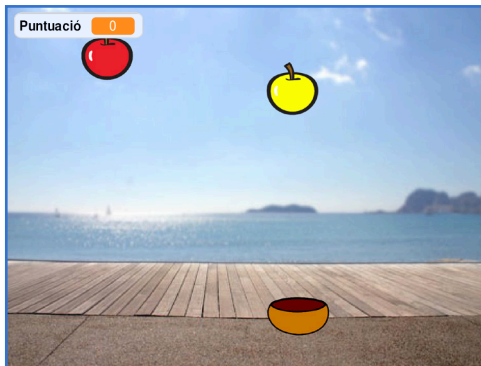
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Punts Extres

Aconsegueix punts extra
atrapant personatges daurats.



Joc d'Atrapar

6

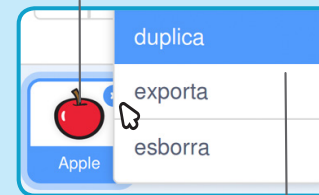
Scratch

Punts Extres

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

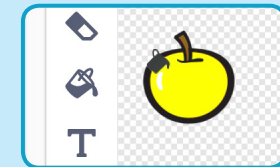
Per a duplicar el personatge, fes clic amb el botó dret del ratolí (Mac: ctrl+clic) a la miniatura, i escull **duplica**.



Selecciona **duplica**.

Vestits

Clica la pestanya Vestits.



Pots fer servir les eines de dibuix per a personalitzar el personatge extra.

AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



```
quan la bandera es cliqui
  assigna a Puntuació el valor 0
  per sempre
    si tocant Bowl llavors
      toca el so Pop fins que acabi
      augmenta Puntuació en 2
      vés a posició aleatòria
      assigna el valor 180 a y
```

Escriu quants punts es guanyen atrapant el personatge extra.

PROVA-HO

Atrapa el personatge extra per a incrementar la teva puntuació!

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



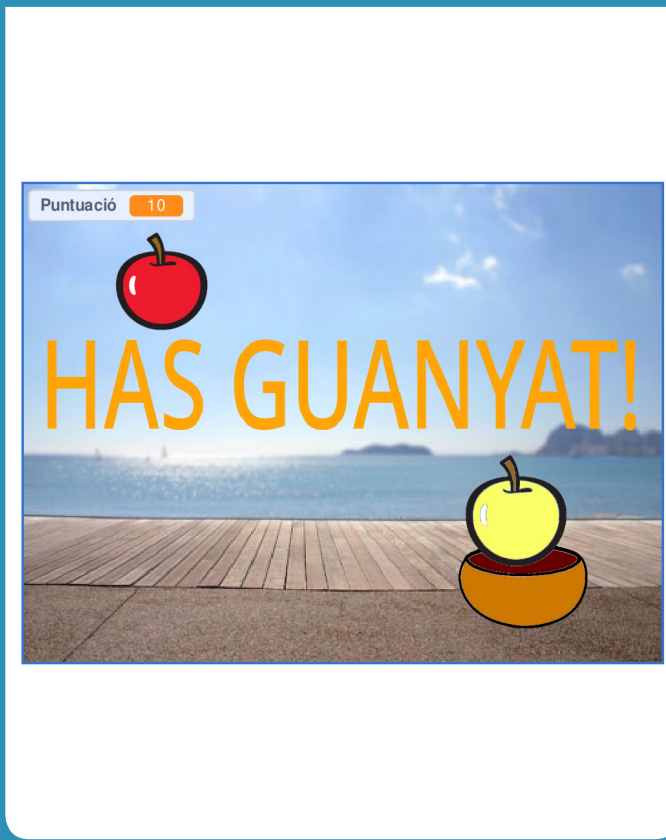
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Has Guanyat!

Fes que aparegui un missatge victoriós quan guanyis prou punts.



Joc d'Atrapar

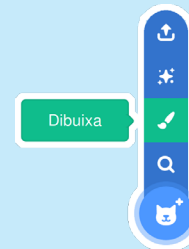
7

Scratch

Has Guanyat!

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

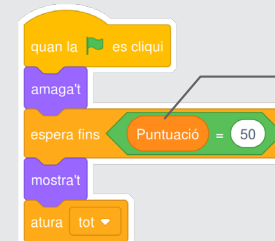
Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has Guanyat!"



Pots canviar el color, mida i l'estil de la font.

AFEGEIX AQUEST CODI

Clica la pestanya Codi.



Insereix el bloc **Puntuació** de la categoria Variables.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins que facis prou punts per tal de guanyar!