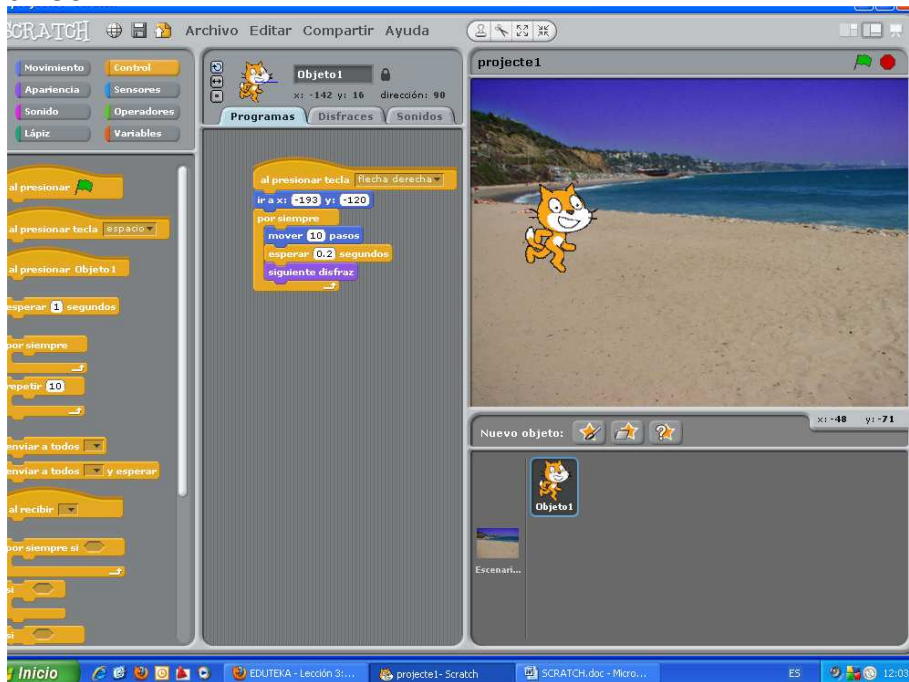


SCRATCH

Para bajarse el Scratch: <http://scratch.mit.edu/>

Tutorial en línea: <http://www.eduteka.org/ScratchLeccion02.php>

0-ESCENARI



Activitat 1: Desplaçar un objecte en línia recta

-Nou objecte → Pintar un Objecte nou → pintar una pilota



-Pintar el fons de qualche color o Importar una imatge qualsevol



-Col·locar el cercle al centre de l'escenari
-Escriure el programa (cada vegada que pitgem la bandera verd, l'objecte es desplaça 10 passos)



Activitat 2: Fixar un objecte a un lloc

-Dibuixa una pilota i prova de moure'l a qualche lloc de l'escenari.

Fixa't en els números que surten abax i a la dreta de l'escenari, són les coordenades de l'objecte



-Escriure el programa per fixar la posició del cercle (x=0 i y=0 són el centre de l'escenari)
-Pitja en la bandera verd per executar el programa

Activitat 3: Desplaçar un objecte en línia recta i que reboti

- Pintar una pilota
- Col·locar el cercle a l'esquerra de l'escenari
- Escriure el programa. Fixa't en els números, que són les coordenades de l'objecte

```
al presionar [bandera verde]
por siempre
  fijar x a -234
  fijar y a 0
  deslizar en 2 segs a x: 243 y: 0
  rebotar si está tocando un borde
  deslizar en 1 segs a x: -230 y: 0
```

```
al presionar [bandera verde]
por siempre
  fijar x a -225
  fijar y a 0
  deslizar en 2 segs a x: 0 y: 170
  deslizar en 2 segs a x: 225 y: 0
  deslizar en 2 segs a x: 0 y: -170
  deslizar en 2 segs a x: -230 y: 0
```

Activitat 4: Fer que un objecte reboti en les 4 parets.

- Dibuixa una pilota
- Escriu el programa. Fixa't què passa si canvies la quantitat de segons (accelera o frena)

```
al presionar [bandera verde]
fijar tamaño a 100 %
repetir 3
  fijar x a -225
  fijar y a 0
  deslizar en 2 segs a x: 0 y: 170
  cambiar tamaño por 50
  deslizar en 2 segs a x: 225 y: 0
  cambiar tamaño por 100
  deslizar en 2 segs a x: 0 y: -170
  cambiar tamaño por 150
  deslizar en 2 segs a x: -230 y: 0
  cambiar tamaño por 200
```

Activitat 5: Fer que el cercle variï la grandària

- Dibuixa una pilota
- Escriu el programa
- Fixa't que ja no es fa servir el bloc "Per sempre" Sino el bloc "Repetir x vegades".

Activitat 6: canviar "la disfressa" de "l'Sprite"

- Tria la imatge del moix que surt per defecte.
- Escriu el programa i observa com camina

```
al presionar [bandera verde]
ir a x: -200 y: -70
por siempre
  mover 15 pasos
  siguiente disfraz
  esperar 1 segundos
```

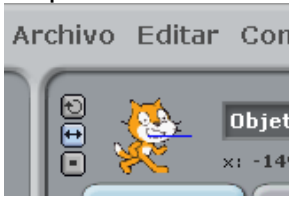
Activitat 7: Iniciar l'acció amb una tecla (sense fer servir la bandera verda)

- Tria la imatge del moix que surt per defecte.
- Escriu el programa

```
al presionar tecla flecha derecha
cambiar el disfraz a Mario2
mover 5 pasos
esperar 0.1 segundos
cambiar el disfraz a Mario1
mover 5 pasos
esperar 0.1 segundos
```

Activitat 8: Mirar a esquerra o dreta

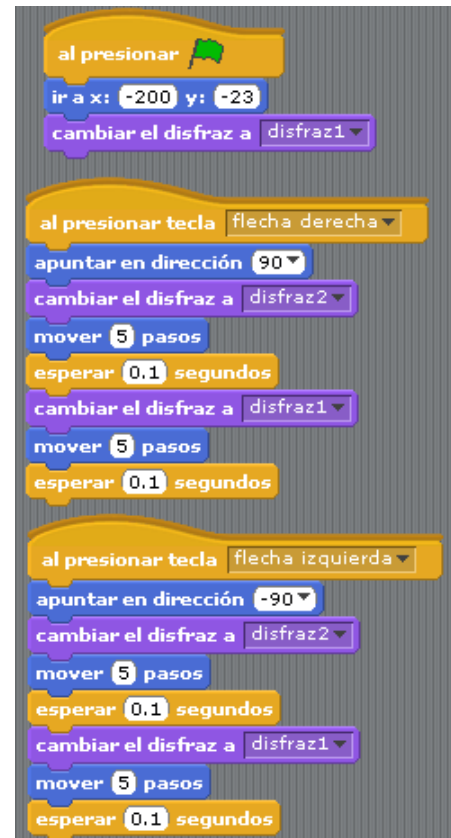
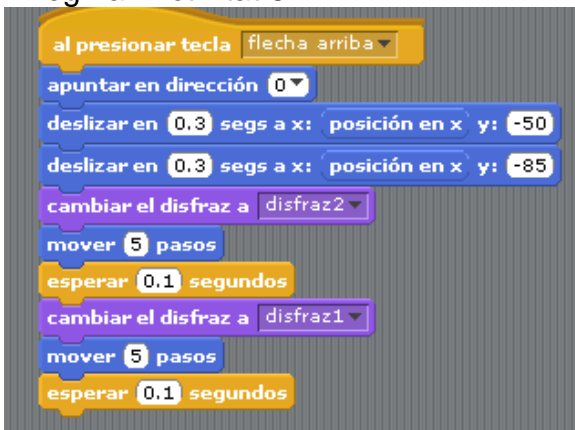
- Triau el moix que surt per defecte
- Primer s'ha de conseguir que el moix només miri a esquerra o a dreta: Pitja el quadre de les fletxes



-Escriu el programa

Activitat 9: Saltar

-Afegir a l'Activitat 8:

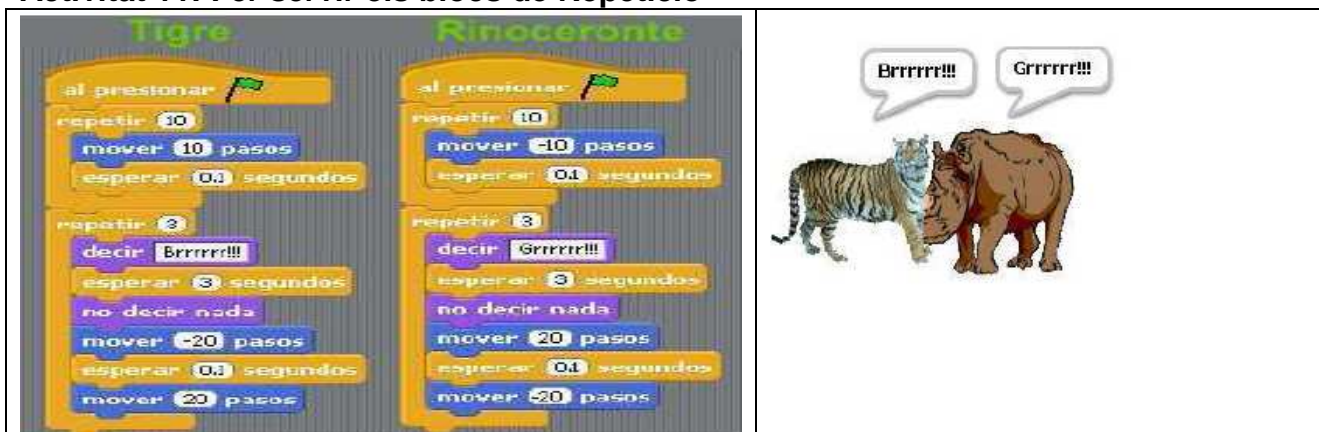


Activitat 10: Fer servir els blocs de "Decir" o "Pensar"

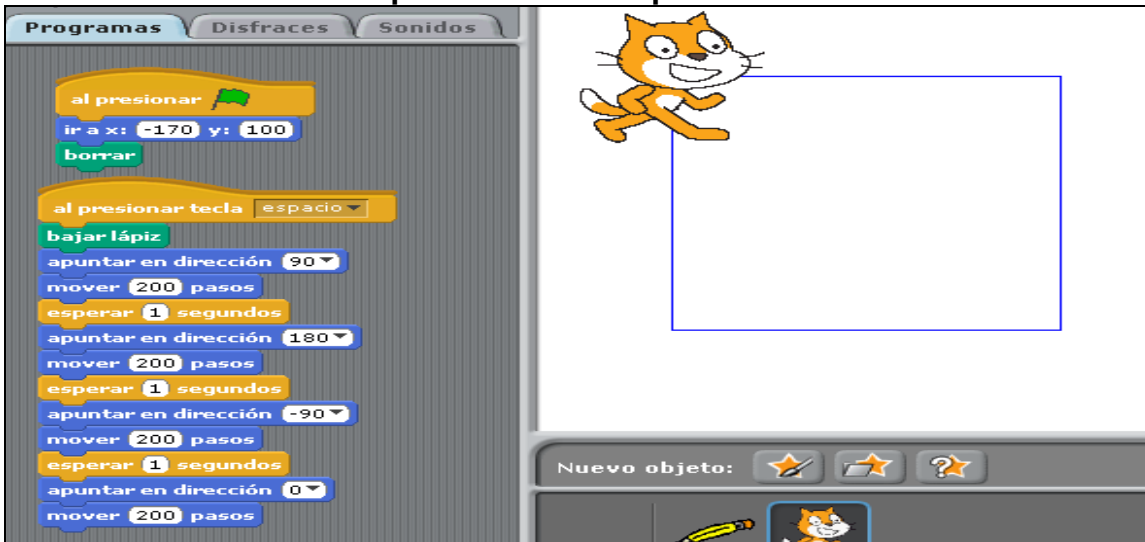
Per escriure el programa del tigre has de pitjar en el dibuix del tigre de sota l'escenari, y per escriure el del rinoceronte has de pitjar en el rinoceront.



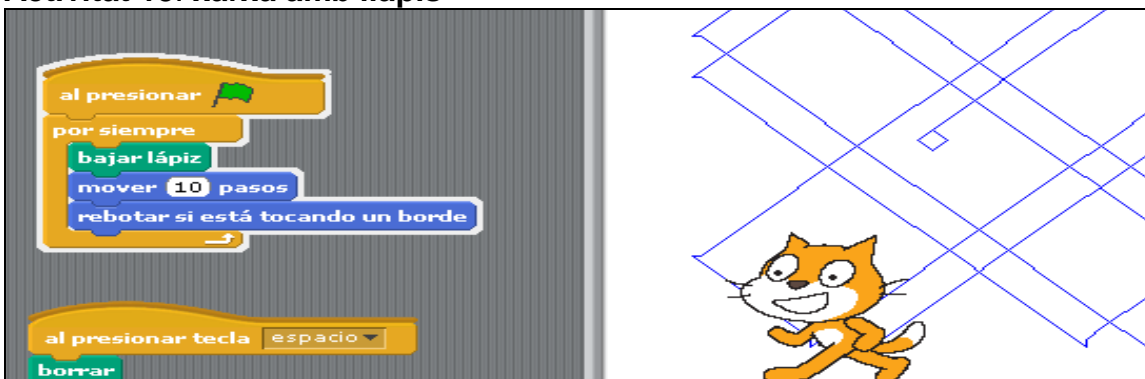
Activitat 11: Fer servir els blocs de Repetició



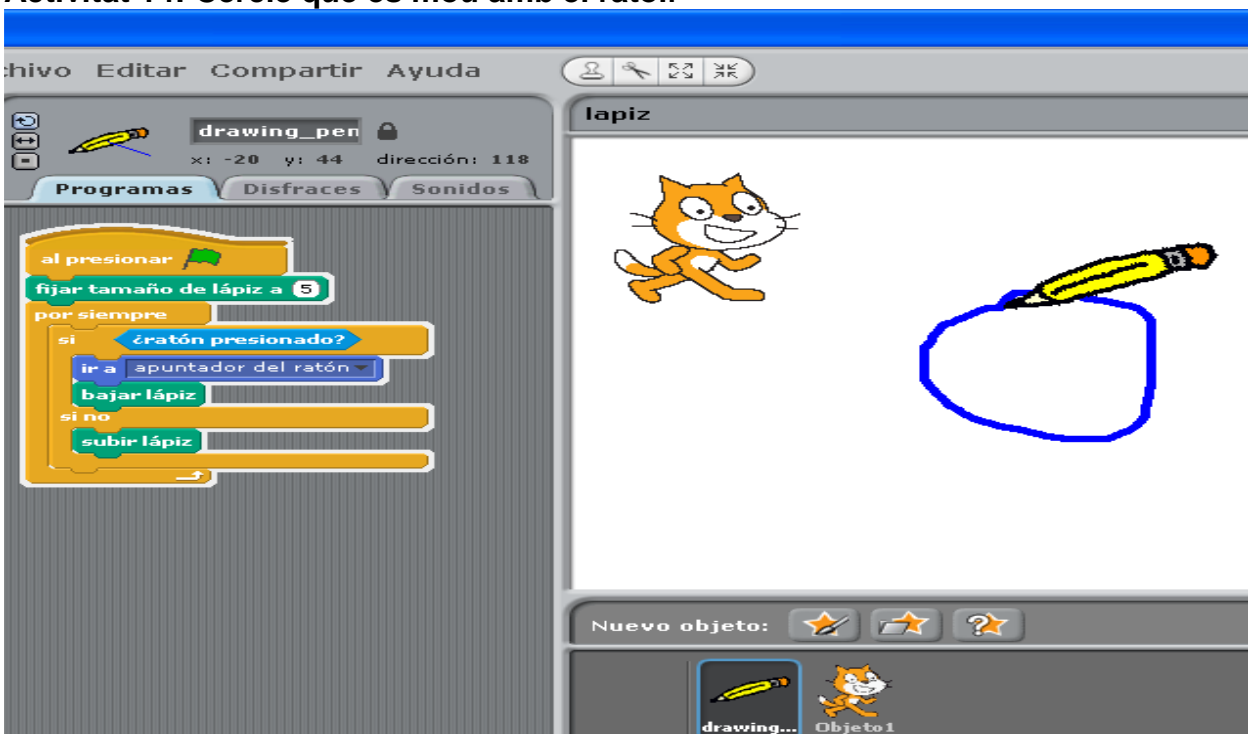
Activitat 12: Dibuixar un quadrat amb el llàpis



Activitat 13: xarxa amb llàpis



Activitat 14: Cercle que es mou amb el ratolí



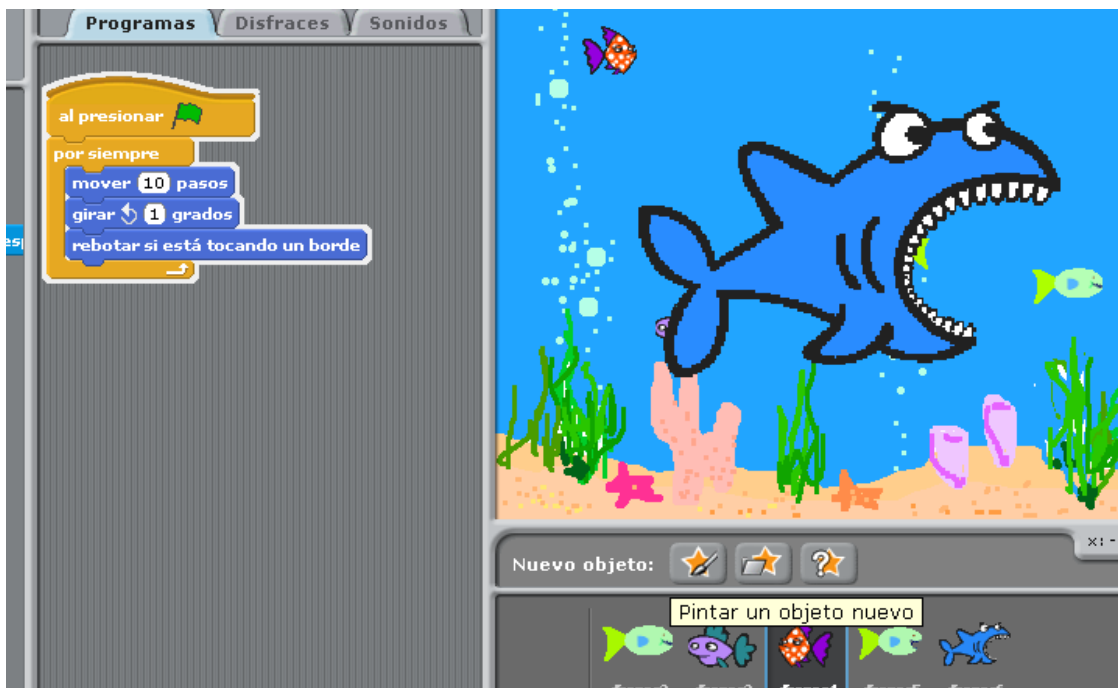
Activitat 15: Pecera amb diversos Sprite

-Programa del peix gran



11-

-Programes de cada peix petit: varia el nombre de pasos i de graus



12-PREGUNTANDO DIRECCIONES

```
al prémer   
canvia el vestit a peu1  
apunta en direcció 90  
vés a x: -25 y: -1  
digues Pots indicar-me com arribar a la Casa Milà? durant 5 segons  
canvia el vestit a peu1  
vés a x: 210 y: 33  
pregunta Com vols anar? A Peu=0, En Cotxe=1, En Bus=2, En Tren=3 i espera  
si resposta = 0  
canvia el vestit a peu1  
vés a x: 210 y: 33  
llisca 1 segons fins a x: -12 y: -77  
apunta en direcció 137  
llisca 1 segons fins a x: -190 y: 117  
si resposta = 1  
canvia el vestit a cotxe  
vés a x: 210 y: 33  
apunta en direcció 137  
llisca 1 segons fins a x: 102 y: 146  
apunta en direcció 49  
llisca 1 segons fins a x: -60 y: -22  
apunta en direcció 135  
llisca 1 segons fins a x: -181 y: 111  
si resposta = 2  
canvia el vestit a bus  
vés a x: 210 y: 33  
apunta en direcció 66  
llisca 1 segons fins a x: 81 y: -2  
apunta en direcció 134  
llisca 1 segons fins a x: -75 y: 153  
canvia el vestit a peu1  
vés a x: -90 y: 141  
llisca 1 segons fins a x: -173 y: 176  
apunta en direcció 68  
llisca 1 segons fins a x: -215 y: 147  
si resposta = 3  
canvia el vestit a metro  
vés a x: 210 y: 33  
apunta en direcció 67  
llisca 1 segons fins a x: -61 y: -115  
apunta en direcció 129  
llisca 1 segons fins a x: -74 y: -93  
apunta en direcció -143  
llisca 1 segons fins a x: -38 y: -48  
apunta en direcció 138  
llisca 1 segons fins a x: -198 y: 131  
digues Gràcies!! Ja he arribat durant 2 segons
```



13-AGREGAR SONIDOS (formato WAV)

