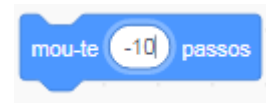
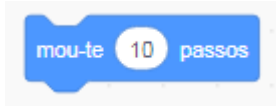


N'Scratch sempre avança

N'Scratch sempre avança

Recorda que ja saps fer anar el personatge avant i arrere.



Fins i tot hi posaves una petita animació:



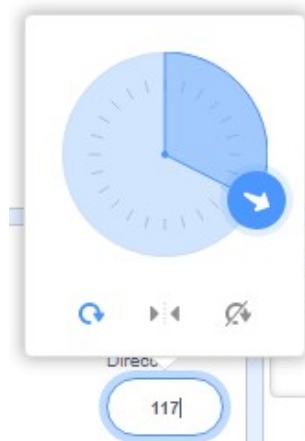
Fixa't en el bloc que fa la iteració. Veus que no indica quantes iteracions ha de fer? Prova-ho i observa que passa.

Arribats aquí, per aturar el programa hauràs de pitjar la icona

Per evitar que “desapareixi” de l'escenari afegirem un altre bloc. Posa-ho al seu lloc i observa que fa el programa.



Si trobes que sempre està fent el mateix camí comprova en quina direcció està caminant. Si posa 90 o -90, canvia-la a qualsevol altra valor (ho pots fer amb nombres o gràficament)





Nom: Data: Curs/Grup:

N'Scratch interacciona

Ara afegeix un altre personatge i posa-hi el mateix codi. Tan és si ho copies (arrossegant) o si ho tornes a construir. Prova com funciona.



Veuràs que eventualment es creuen el personatges dins l'escenari. Si vols que passi alguna cosa quan es produeix aquesta situació haurem de posar algun tipus de “sensor” i llavors fer alguna cosa. Per fer això necessitarem dos blocs nous més:

	Fixa't en la forma del bloc. Aquesta forma indica una condició , una circumstància que es pot produir o no.
	Aquest bloc ens permet comprovar si passar alguna condició (fixa't en la forma del buit) i fer l'acció que estigui dins el bloc.

Ex. 1. Amb aquestes eines intenta que passi “alguna cosa” quan es toquin.
Entrega la captura i l'enllaç de la teva proposta de solució.

Proposta de solucions:

“Interacció”

