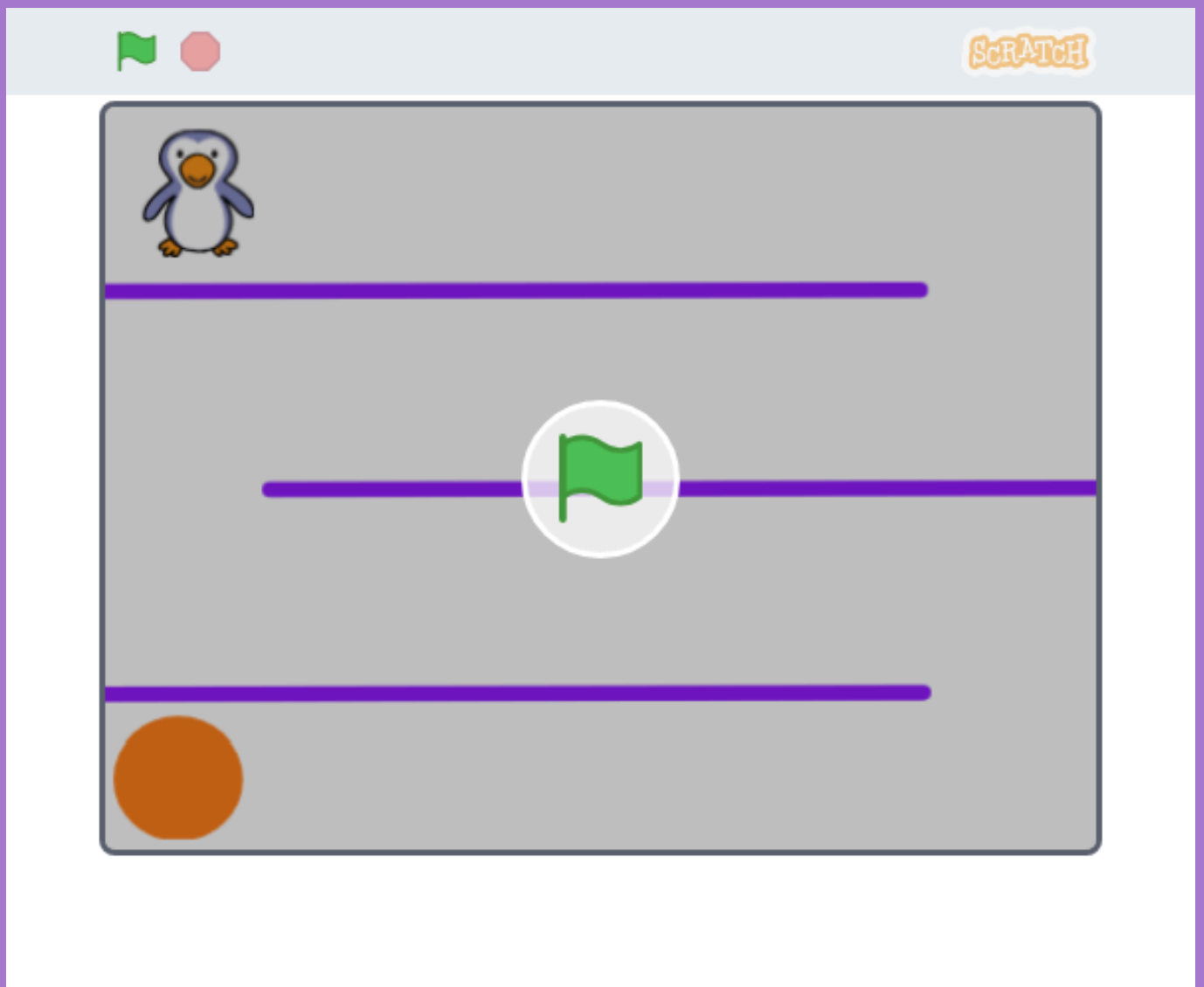
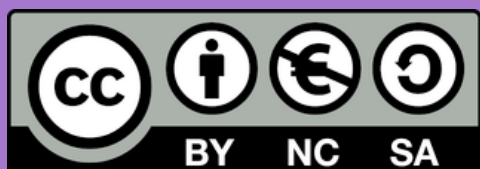


Laberint



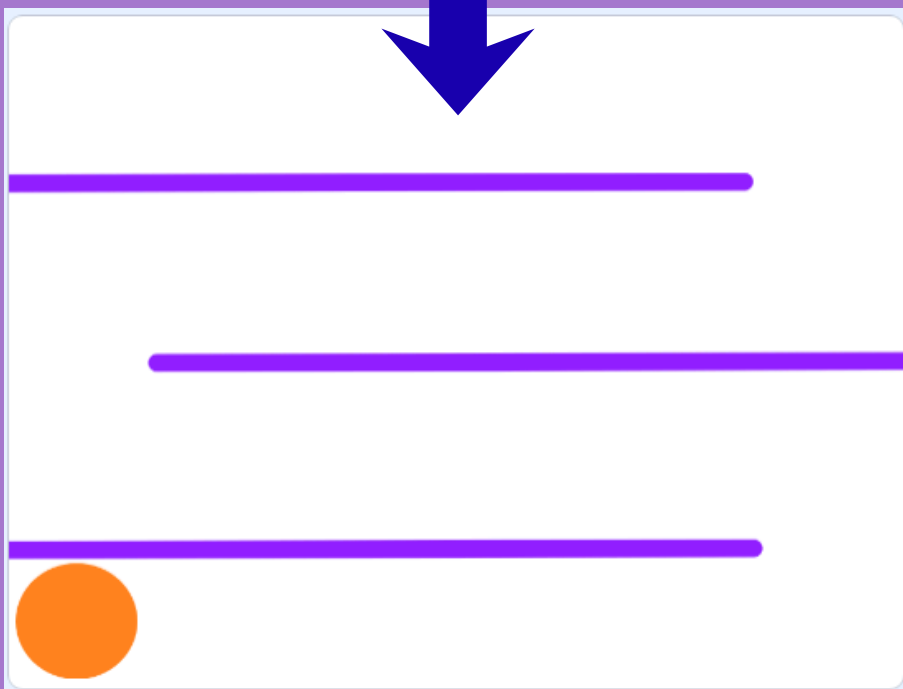
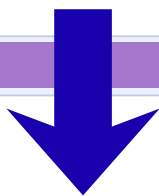
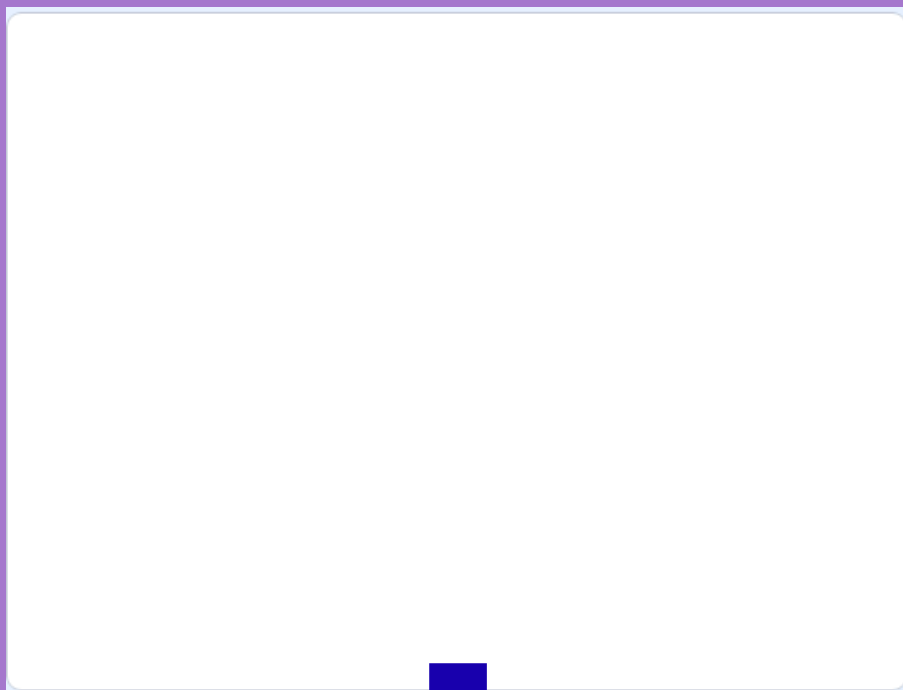
Laberint

1. Crear el fons.
2. Elegeix el personatge.
3. Moure amb Makey Makey.
4. Tocar les parets.
5. Missatge de victòria.

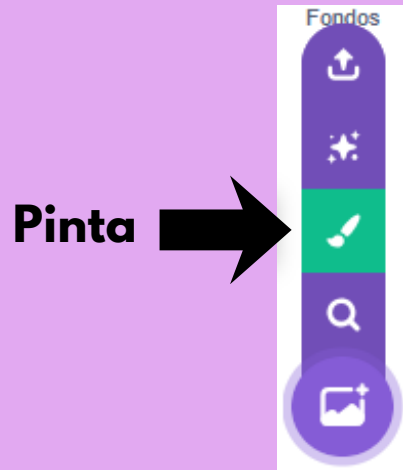


1. Crear el fons

Pinta el teu laberint en el fons.



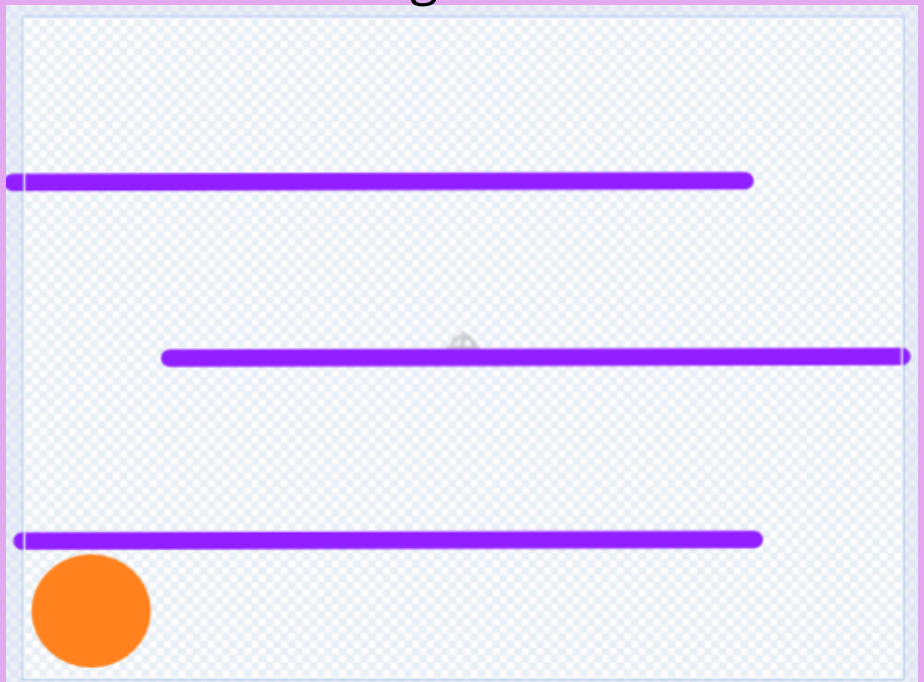
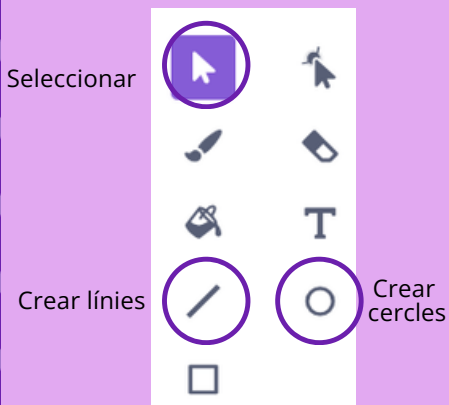
Crear el fons



1. Pressiona en **Fons**

Creua un laberint com el següent o similar:

Utilitza les
ferramentes



RECORDA:

- Deixa suficient espai per tal que el teu personatge pugui caminar tranquil·lament.
- No t'oblides de crear el cercle final d'un color diferent.



2. Elegeix el personatge

Elegeix el personatge del joc



Elegeix el personatge

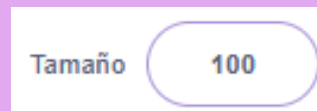
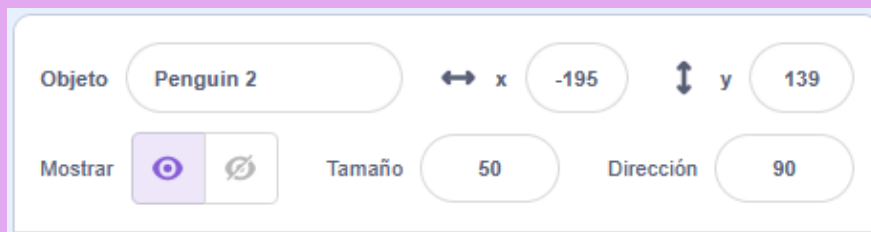


Elegeix un personatge



Com per exemple **Penguin 2** o un altre que t'agrada.

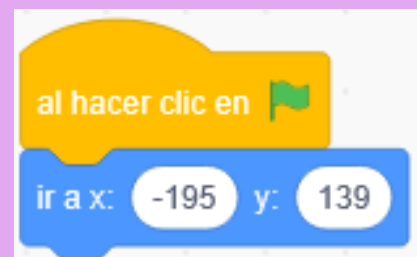
Canvia la grandària del teu personatge perquè pugui recórrer els passadissos del laberint



Situar el personatge a l'inici del laberint



PROGRAMA

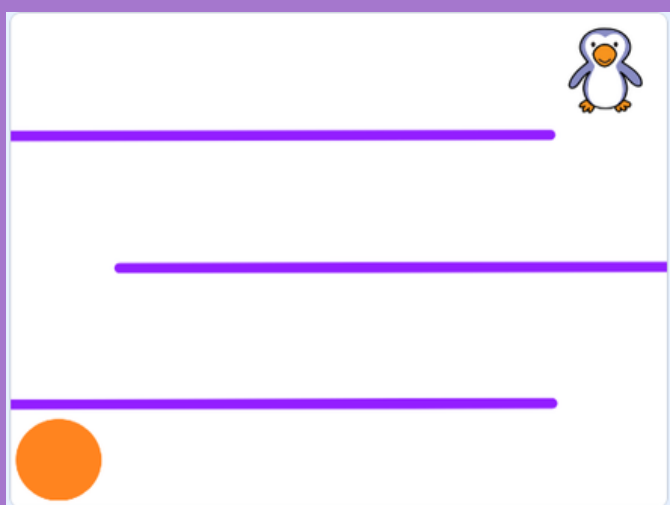
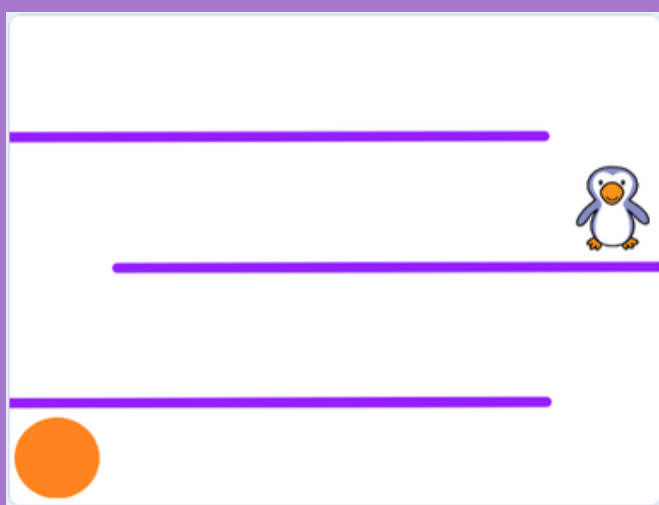
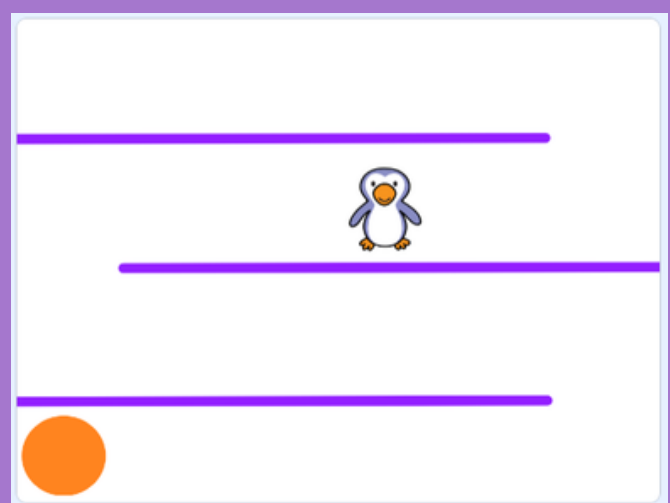
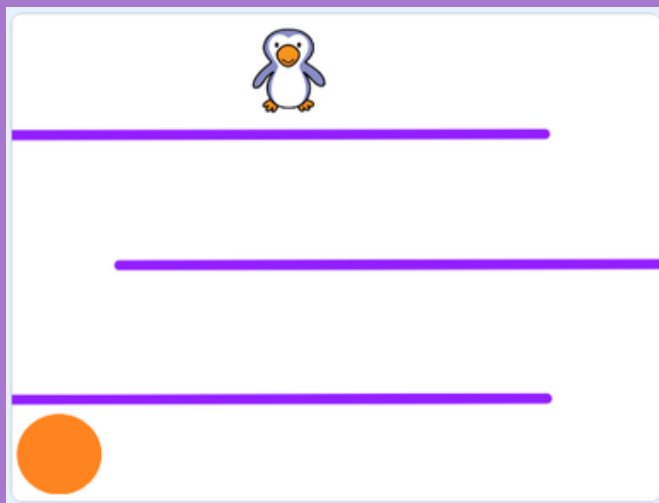


Canvia els números per tal que el personatge aparegui a l'inici del laberint



3. Moure amb Makey Makey

Utilitza les fletxes de la placa Makey Makey per a moure el personatge.



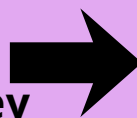
Moure amb Makey Makey

Activa el bloc Makey Makey

1. Pressiona en:



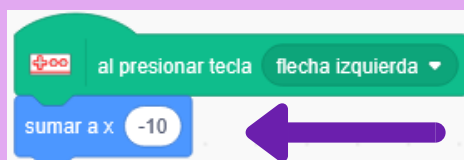
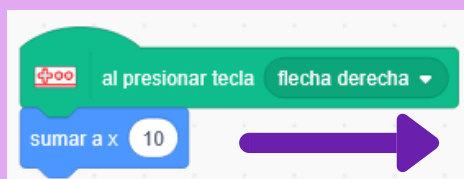
Elegeix
Makey Makey



PROGRAMA

CANVIA X

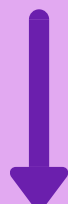
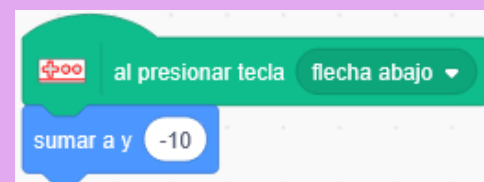
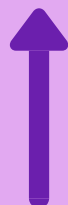
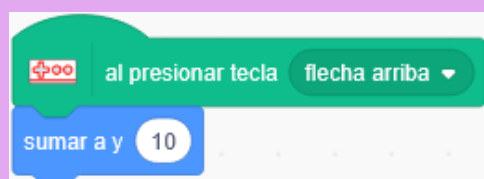
Mou el personatge de costat a costat



Escriu menys per anar a l'esquerra.

CANVIA Y

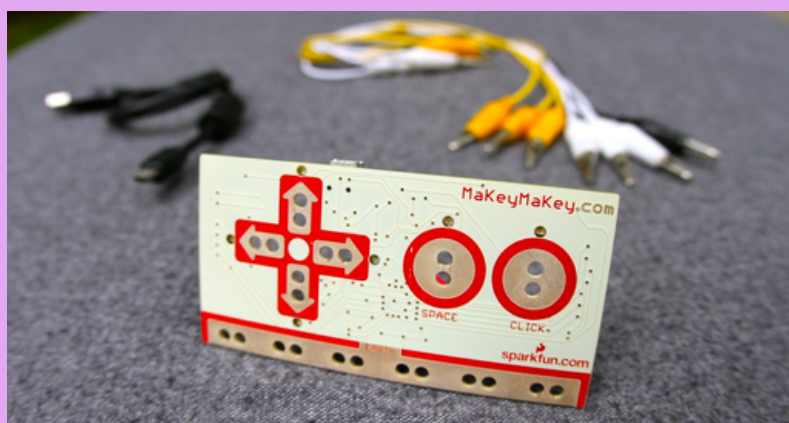
Mou el personatge dalt i baix



Escriu menys per anar cap avall.

1. **Connecta la placa Makey Makey** a l'ordinador.
2. Posa un dit d'una mà en la "**presa de terra**" (EARTH) i un dit de l'altra mà en les **fletxes**.
3. Una vegada comprovat que funciona, **posa els cables cocodrils** i torna-ho a provar.

PROVA



4. Tocar les parets

Quan el personatge toque les parets de color del laberint ha de tornar a l'inici.



Tocar les parets

PROGRAMA

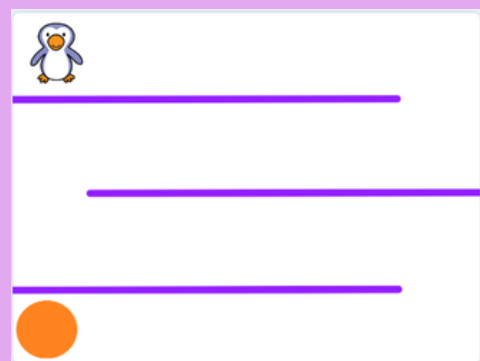
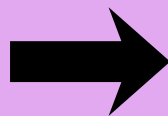
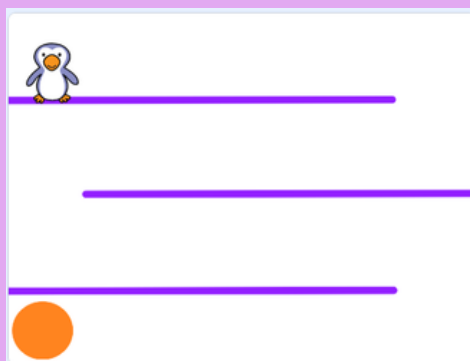


```
al hacer clic en [bandera verde]
ir a x: -195 y: 139
por siempre
  si ¿tocando el color [rojo] ? entonces
    ir a x: -195 y: 139
```

Has d'indicar els **mateixos números** que has posat a l'**inici**.

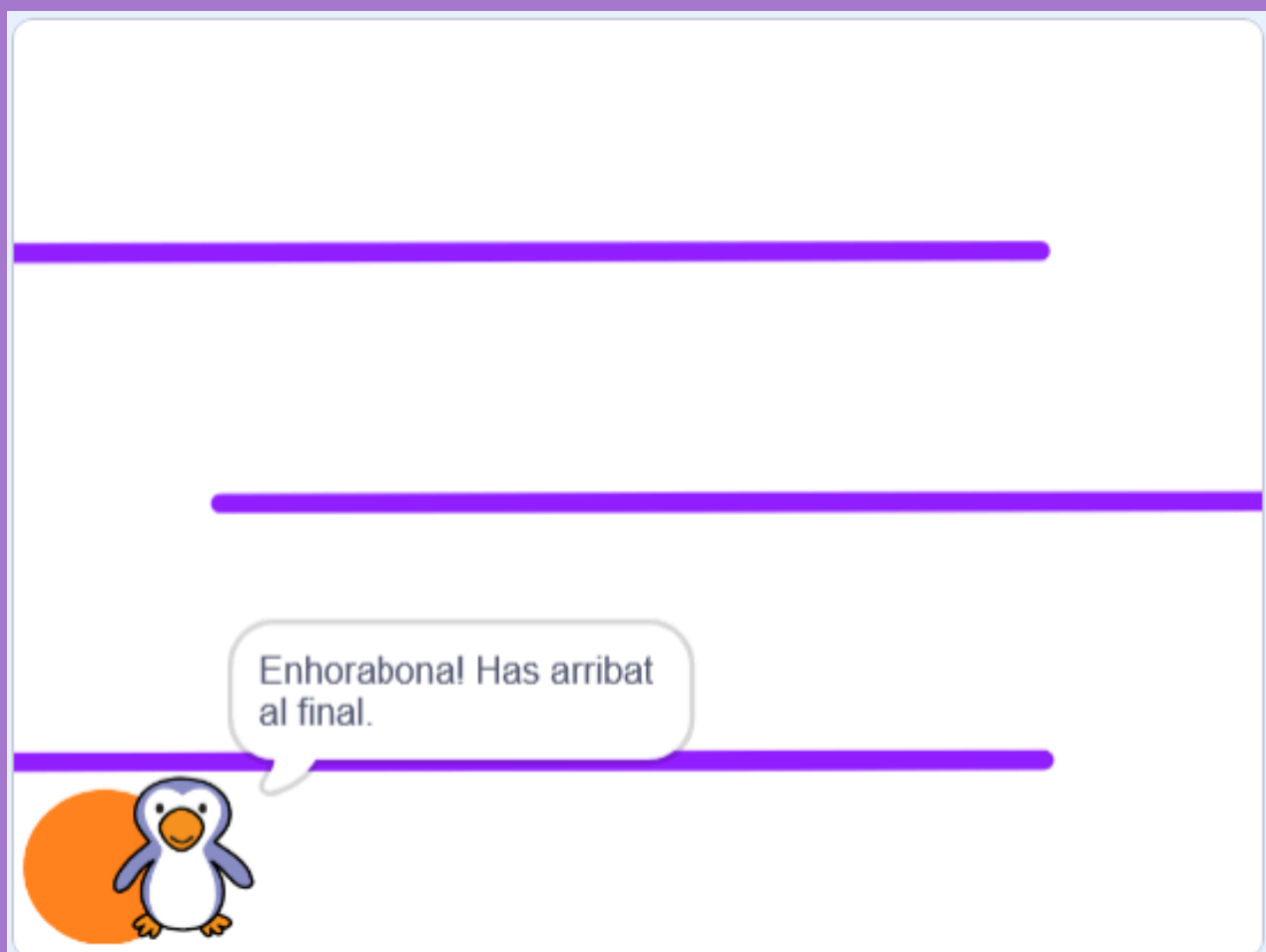
PROVA

Clica en la **bandera verda** i prova que quan **toque la paret** del laberint, torna a l'**inici**.



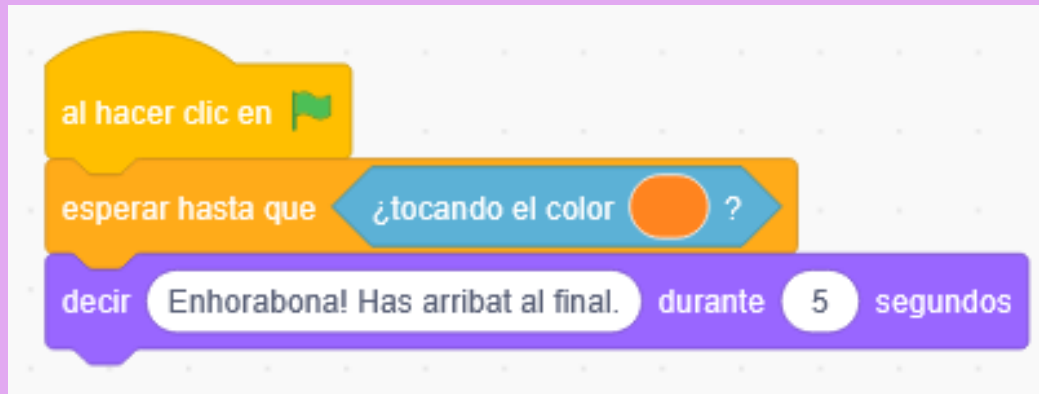
5. Missatge de victòria

Mostra un missatge quan el personatge arriba al final del laberint i toca el cercle.



Missatge de victòria

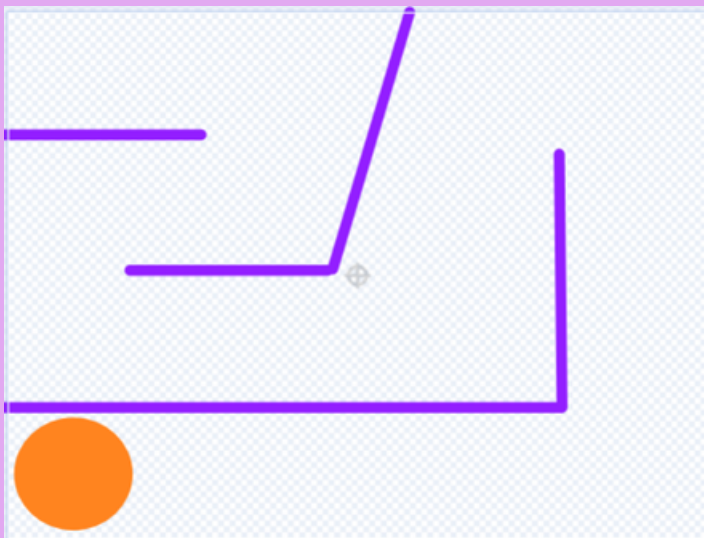
PROGRAMA



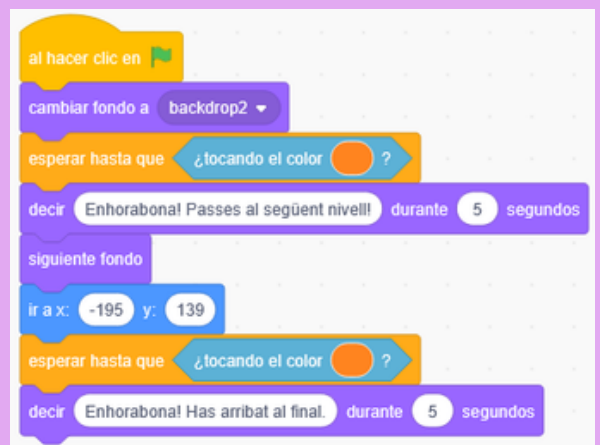
NIVELL AVANÇAT

Afegeix un nou nivell (crea un nou laberint (escenari) i digues que quan arribe al final, passe al nou escenari i el personatge torne a l'inici.

NOU ESCENARI



PROGRAMACIÓ



[Veure joc de Scratch](#)

