

1. OBJECTIUS DE L'ACTIVITAT

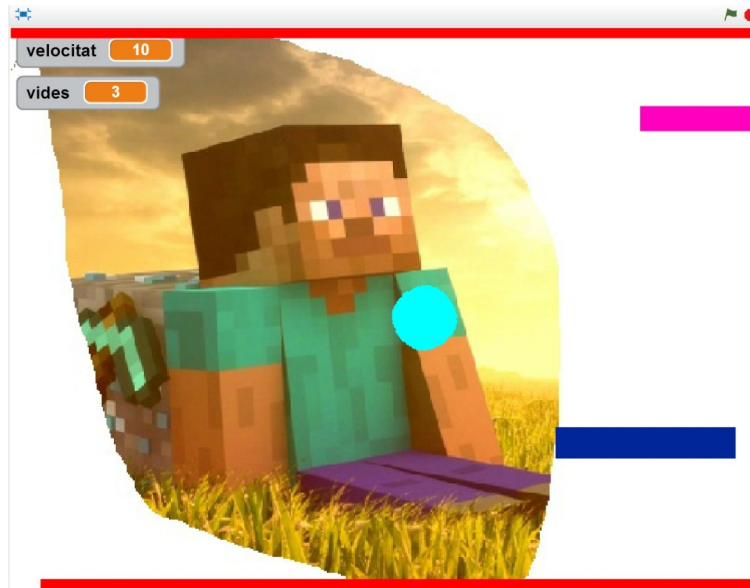
Alguna vegada t'has preguntat còm s'ho fan els dissenyadors de videojocs?

Programar és una tasca més complicada del que sembla, però quan acabes amb aquestes activitats seràs un gran expert.

Per començar dissenyarem uns jocs senzills i després tu decidiràs fins on vols arribar, el límit és la teva imaginació!!

Aquestes són unes mostres de còm pot quedar el joc que et proposem, però compte, has de seguir tots els passos!!





2. SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

Cada activitat (un total de 5), s'ha de fer en una sessió de classe. Si no pots acabar-la serà una tasca per a casa.

3. AVALUACIÓ

ACTIVITAT	PUNTS	OBSERVACIONS
Activitat 1: Usuari	2	Obligatòria
Activitat 2: Personatge	2	
Activitat 3: Fons	2	
Activitat 4: El teu primer pong	2	
Activitat 5: Ara et toca a tu	Fins 2 punts	Optativa. Per pujar nota

4. ACTIVITAT 1: CREA EL TEU PROPI USUARI A SCRATCH

A la primera activitat us heu de crear el vostre usuari scratch.

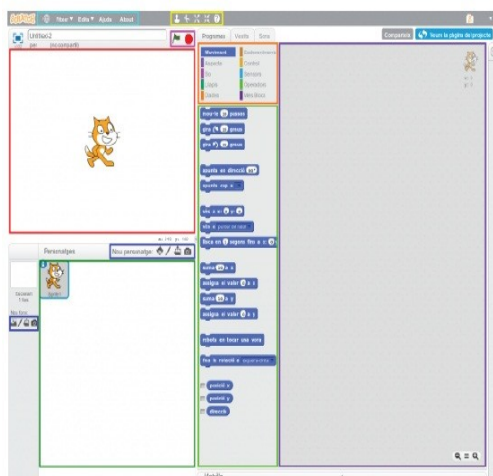
RECORDEU ANOTAR USUARI I CONTRASENYA A L'AGENDA!!

- Escribiu al google: “scratch mit edu”
- Feu clic a la web: <http://scratch.mit.edu>
- Fes clic i segueix les instruccions:



- Quan tinguis l'usuari creat envia una impressió de pantalla a l'activitat 1 de Moodle per a que la professora t'ho avaluï.

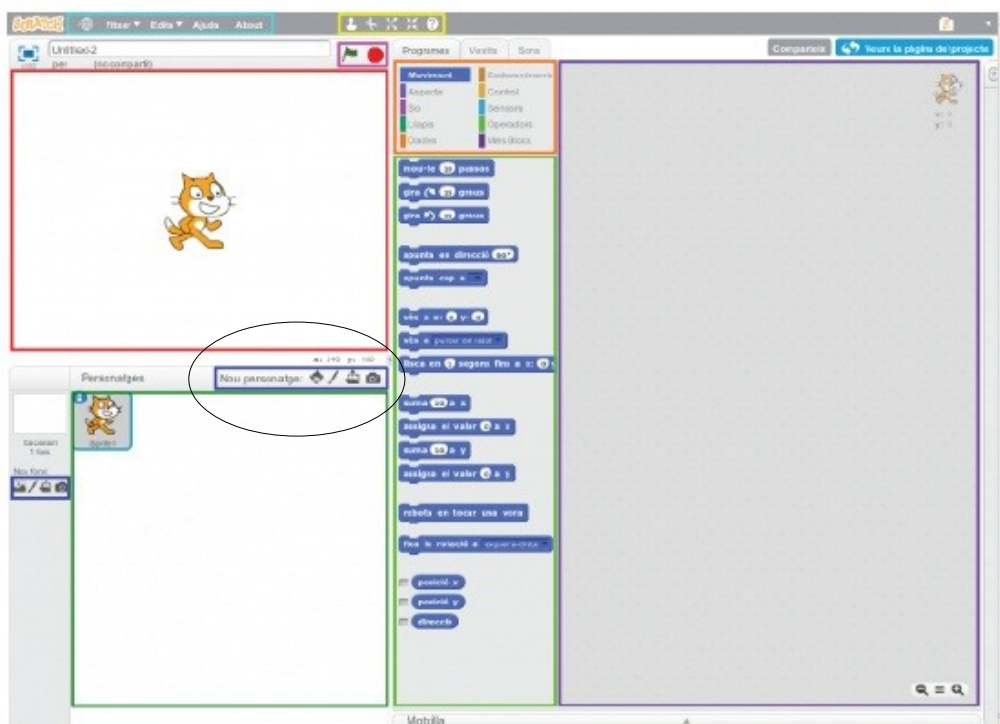
Aquest és l'aspecte de l'espai de treball, per accedir-hi has de prémer a



5. ACTIVITAT 2: CANVIA EL PERSONATGE

A l'activitat 2 eliminaràs el personatge del gatet i en posaràs un altre de la galeria, també pots inserir una imatge des d'internet o fins i tot una foto teua i ser el personatge del teu propi videojoc!!

Per a fer-ho fixa't en la part inferior dreta de la pantalla:



Si et poses damunt del gatet el podràs eliminar prement la creueta.

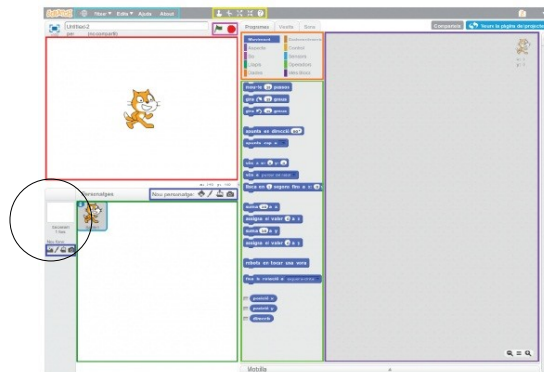
Si et poses a Nou personatge (marcat a la imatge) pots triar pujar-lo o dibuixar-lo.

Quan ho tinguis envia una impressió de pantalla a l'activitat 2 del Moodle i ja ho tens, a per la tercera!!

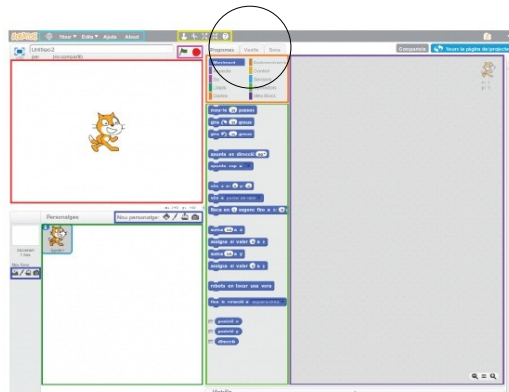
6. ACTIVITAT 3: CREA EL TEU PROPI FONTS

També podem canviar l'escenari de fons, per a que no sigui blanc, a l'igual que en els personatges pots triar-lo de la galeria o bé pujar el teu propi fons des d'un arxiu del teu ordinador (que prèviament et pots haver baixat d'internet)


Per crear el teu fons has de fer clic a la part esquerra de la imatge (marcada dins la rodona)



En prémer la pestanya del mig (que indica "fons") ja pots crear-lo.



Imprimeix la pantalla amb el teu escenari i penja la tasca a l'activitat 3 del Moodle.

	SCRATCH: DISSENYA ELS TEUS PROPIS JOCS A L'ORDINADOR		Curs: 1r ESO
			581_901

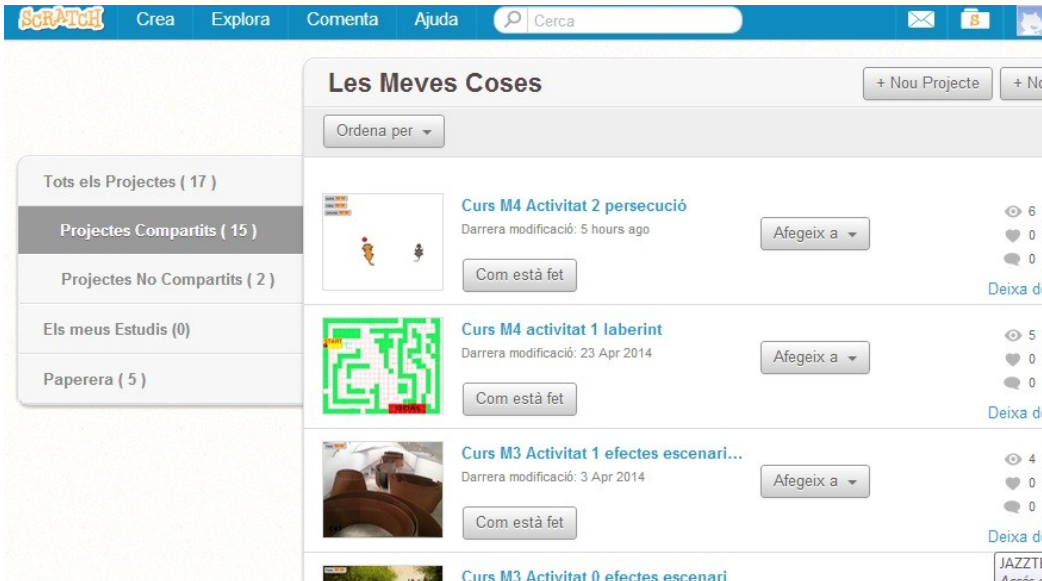
7. ACTIVITAT 4: EL TEU PRIMER JOC “EL PONG”

Crea un nou projecte i anomena'l “Pong-nom” (en nom posa el teu nom i el teu cognom sense espais)

Veuràs que et dona l'opció de compartir-lo.

Comparteix el projecte (d'aquesta forma quan l'acabis podràs lliurar l'enllaç a l'activitat 4 del moodle)

Hauria de quedar similar a:



El nom del projecte seria: PONG-EL TEU NOM I COGNOM
(per exemple pong-mariasanchis)

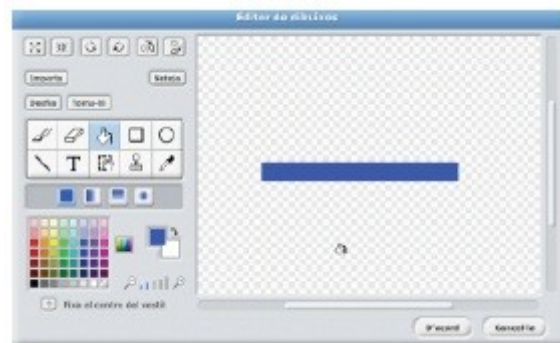
Entra al teu projecte

Borra el personatge del gatet

Crea un nou personatge que sigui una pilota



Crea un nou personatge que sigui una barra



Si vols pots personalitzar el fons (opcional).



Ara anem a fer els programes per a cada personatge:

QUÈ VOLEM?

La pilota s'ha de moure assolel i a l'atzar

Nosaltres hem de moure la barra amb les fletxes del teclat

Quan la barra i la pilota es troben, la pilota ha de fer alguna cosa, quina?
Ha de rebotar en la barra.

A continuació s'explica còm es fan els programes. T'has de posar en cada personatge a la pestanya programes i introduir el programa indicat.

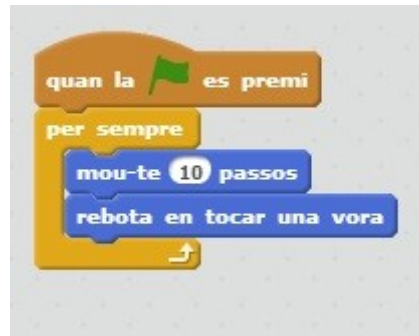
Aquest programa s'ampliarà a l'activitat següent, però de moment ja és suficient, quan ho tinguis lliura l'enllaç del projecte compartit a l'activitat 4 del moodle.



CÓM HO FEM?

Programa per a la pilota

Primer: moure la pilota assoles i a l'atzar



Introdueix el programa.

Cada ordre la trobes dins la carpeta del seu color, per exemple dins la carpeta marró “Esdeveniments” trobem “premer la bandera verda”:



Busca totes les ordres i introdueix el programa indicat

Ara prem la bandera verda i prova el teu programa.

Segon: que interaccione amb la barra i quan la trobe canvie la direcció

Hem aconseguir que la pilota es mogui a l'atzar, però no interacciona amb la barra.

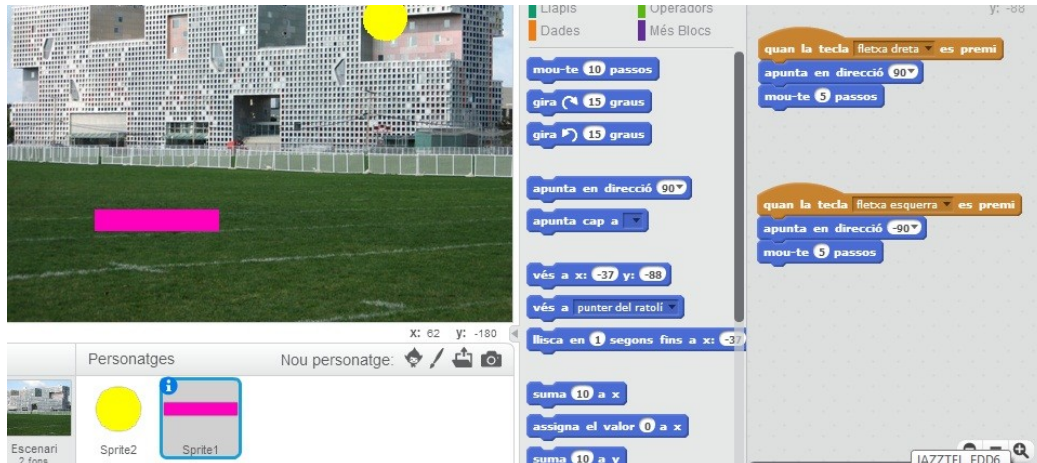
Amb la següent modificació aconseguiràs que quan toque la barra canvie la direcció en 180°.



Prem la bandera verda, quan toqui la barra canviarà la direcció, però com movem la barra?

Ens n'adonem que encara falta un programa més, hem de poder moure la barra amb les fletxes del teclat, com ho aconseguim? Al següent punt t'ho explica.

Programa per a la barra

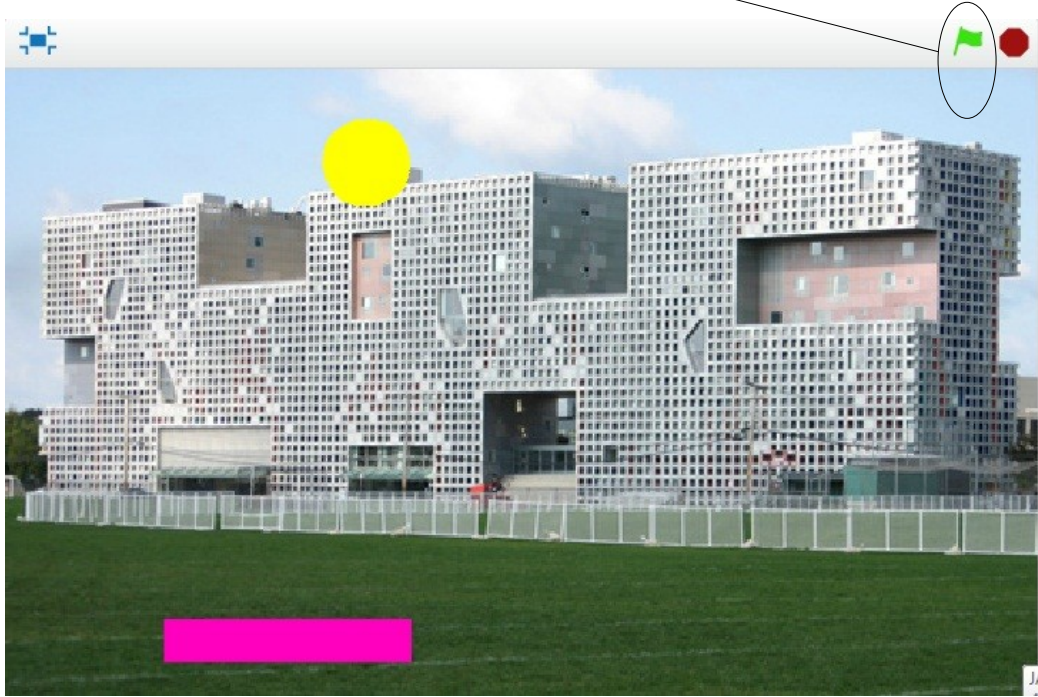


Seleccionem el personatge barra i a la dreta introduïm el programa tal i com s'indica (cada ordre està dintre les carpetes del seu color).



Amb aquest programa aconseguim moure la barra amb les fletxes.

Ara prem la bandera verda i juga una estona.



Mous la barra amb les fletxes del teclat i cada vegada que la pilota toque la barra rebotarà.

Ja pots lliurar l'enllaç del projecte compartit a l'activitat 4 del moodle.

Pots provar a variar la velocitat de la pilota o de la barra.

Si aquest programa t'ha semblat molt senzill, t'engresquem a que continues amb l'activitat 5, la imaginació és el límit!!!



8. ACTIVITAT 5: ARA ÉS EL TEU TORN

Amb tot el que has après ara ja pots crear el teu propi joc, hi ha de moltes formes, de persecució, laberints, etc. També pots completar el joc del pong de l'activitat 4, afegint vides, una altra barra...

A scratch hi ha compartits més de quatre milions de jocs, troba el que més t'agradi i personalitza'!!

Nota: aquesta activitat és optativa per pujar nota.



ENHORABONA, SI HEU ARRIBAT FINS AQUÍ JA SOU PROGRAMADORS AMB MEDALLA. ARA JA PODEU DEIXAR VOLAR LA VOSTRA IMAGINACIÓ I CREAR ELS VOSTRES PROPIS VIDEOJOCSS!!!

