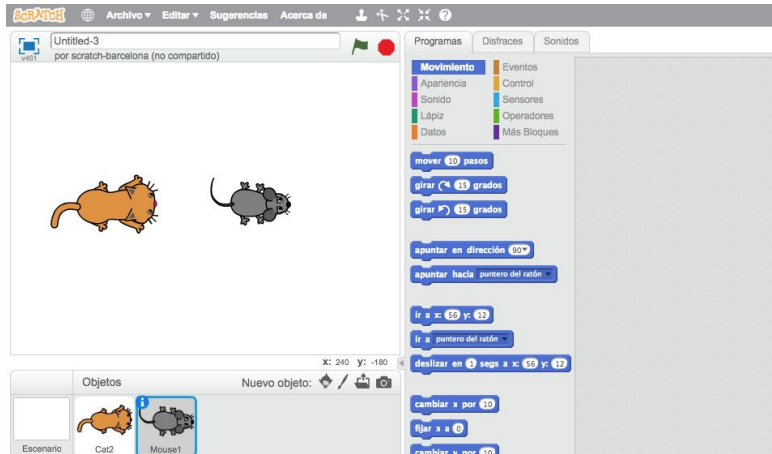




La persecució- Fitxa 1

PART 1

1. Esborrem el gat de Scratch
2. Agafem dos personatges (gat i ratolí)



3. El ratolí personatge li direm que **sempre** segueixi el punter del ratolí. I es mogui 8 passos.



4. Al gat li direm que sempre apunti cap al Mouse1 (ratolí personatge) i que es mogui a menys velocitat, 2 passos.



5. Pressionem la bandera per jugar!



PART 2

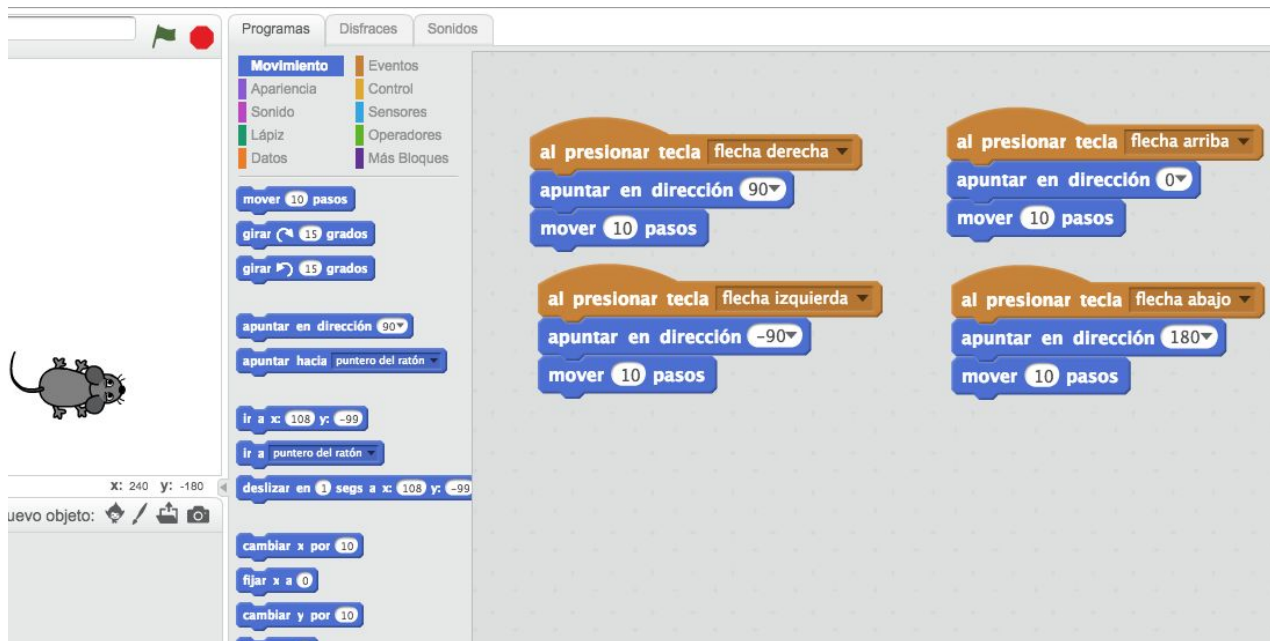
6. Continuarem el joc, programant-li al nostre gat, que quant toqui el ratolí digui “nyam nyam”

Afegirem a dins del per sempre la condició:



7. Ara podem programar el ratolí personatge amb les tecles.

Esborrem el codi del ratolí i posem les següents ordres:



8. Ara ja podem fugir del gat utilitzant les tecles.