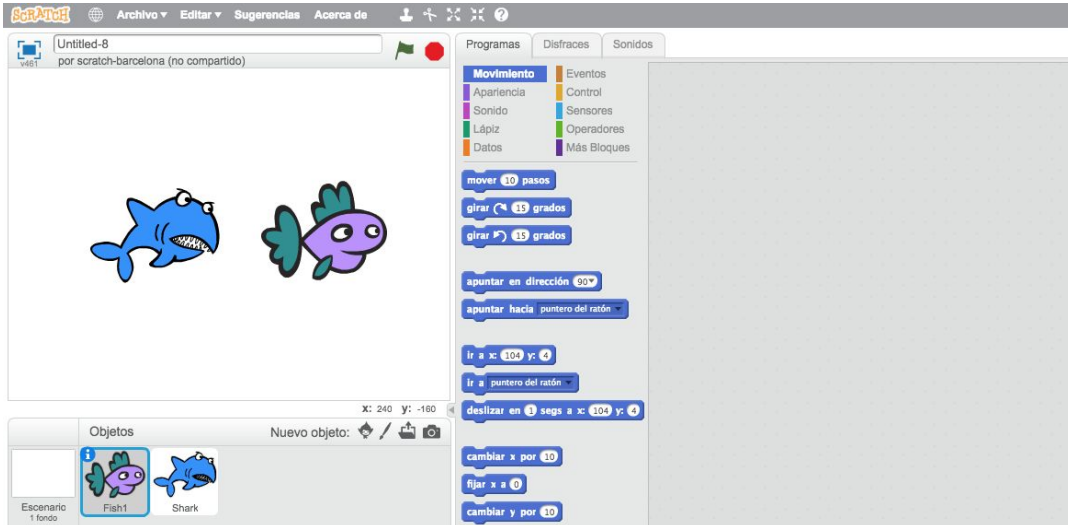




## Persecució amb Vides i Game Over - Fitxa 2

### PART 1

1. Pujarem dos personatges per fer una persecució.



2. Organitzarem la persecució, el peix seguirà el nostre ratolí i el tauró seguirà el peix.



3. El tauró anirà cap al peix.



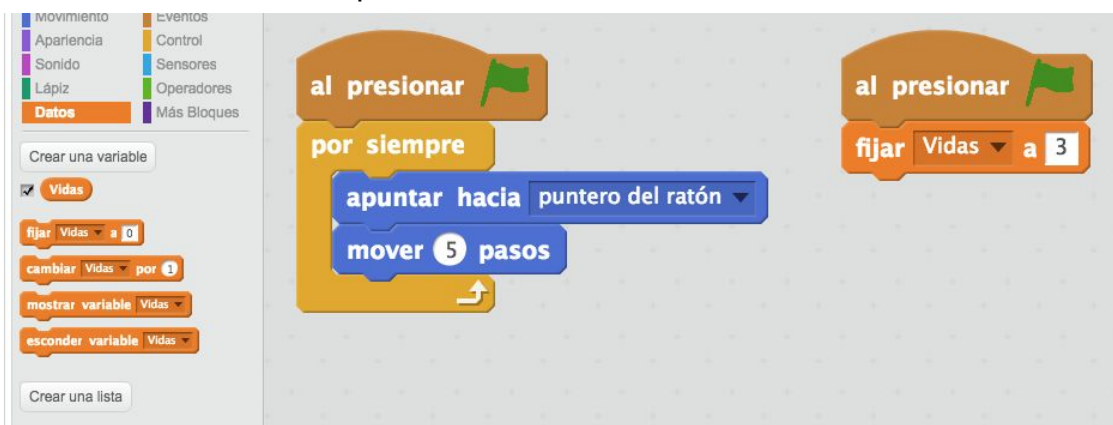
4. Perquè els personatges no puguin rotar totalment, farem click a la (i) blava d'informació dels personatges i canviarem l'estil de rotació a bidireccional.



5. Anirem a dades, i a "Crear una variable", la titularem "vides".



6. Fixarem les vides a "3" al pressionar la bandereta.



7. Programarem al peix, que cada cop que el tauró el toqui, resti "-1" punt a vides.



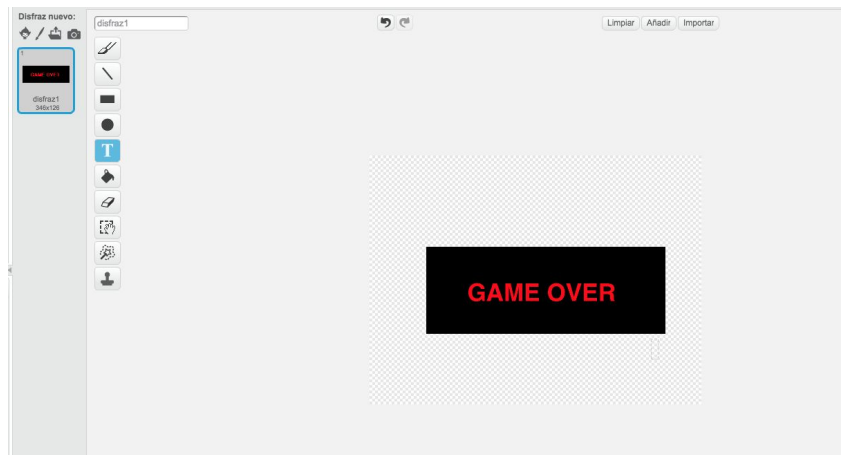
PART 2

8. Quan les vides arribin a 0, farem enviarem un missatge per fer saltar una alerta de "game over".

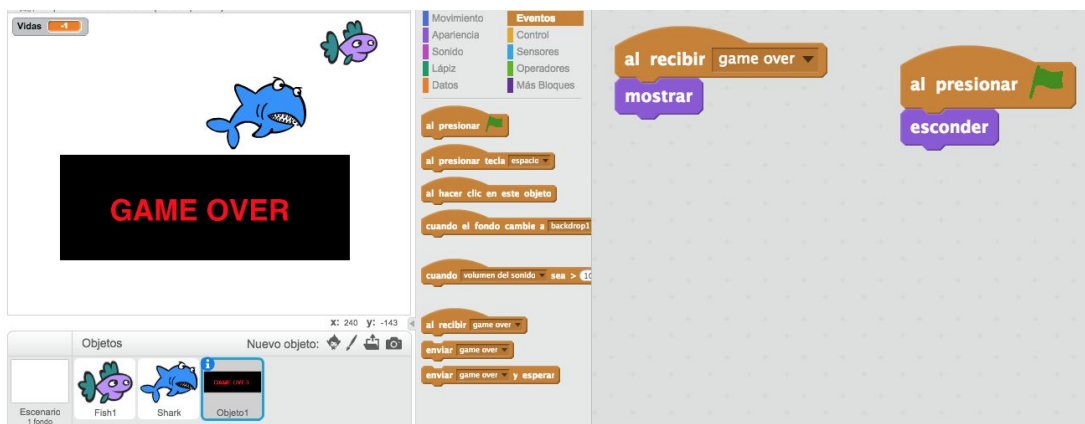




9. Crearem un nou personatge, que el dibuixarem nosaltres, pressionant al Pinzell. I farem una alerta de Game Over.



10. Mostrarem aquesta alerta, quan rebem el missatge de Game Over.





### 11. Ja podem juga al nostre videojoc.

