

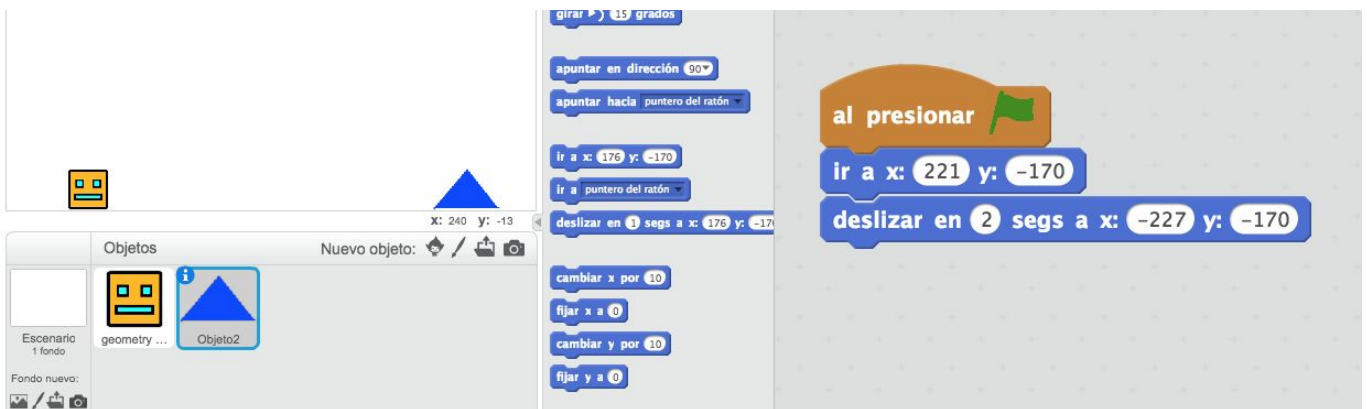
## Geometry Dash - Fitxa 5

### PART 1

1. Crea, dibuixa o puja dos personatges. Un d'ells, el cub de Geometry Dash i l'altre una punxa blau fosc.



2. Ara, programa la punxa blava perquè apareixi al costat inferior dret de la pantalla. I es desplaci cap al dret.



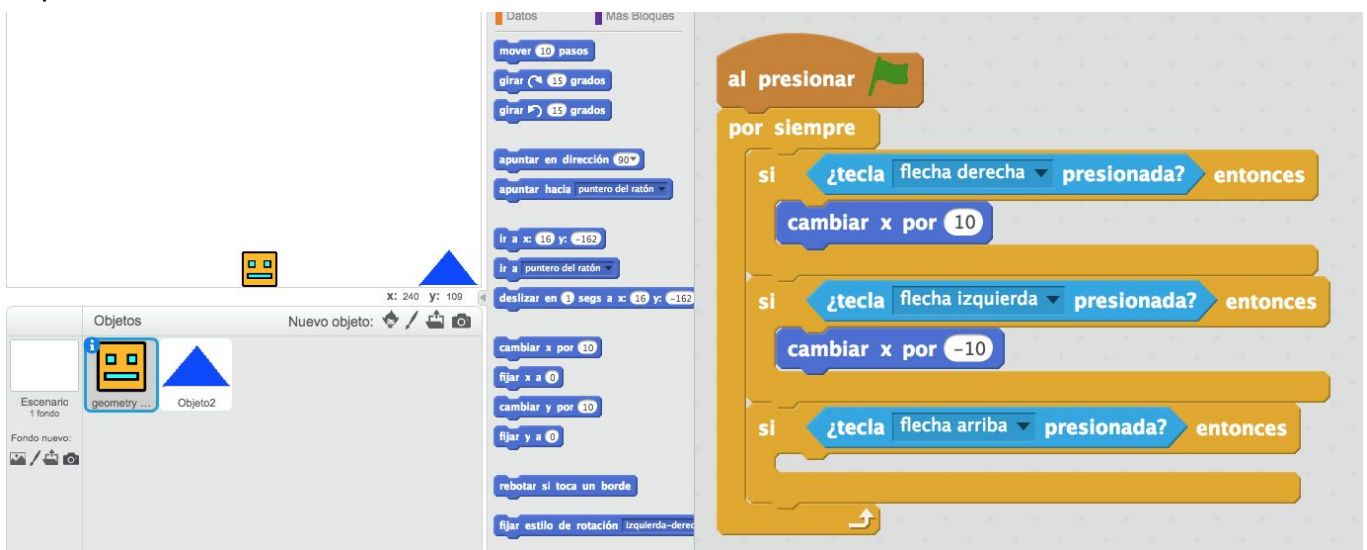
3. Un cop comprovem que el moviment funciona li afegirem el per sempre, perquè això passi constantment. Ara tenim la sensació que ens apareixen varies punxes.



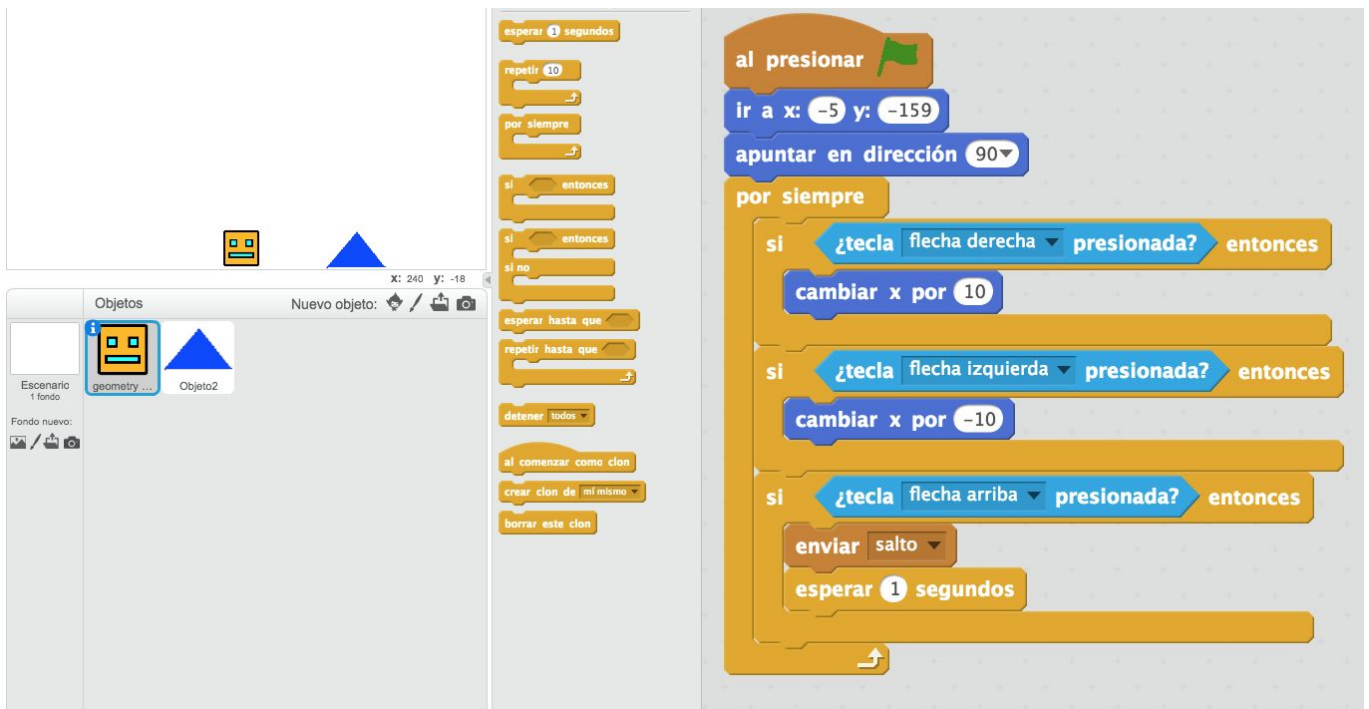
4. Ara seleccionarem el cub groc i li direm que sempre es comprovi si es pressionen 3 tecles, fletxa esquerra, fletxa dreta i fletxa amunt.



5. Li direm que si fletxa dreta està pressionada les x canviïn de 10 en 10. I al pressionar la tecla esquerra canviïn de -10 en -10.

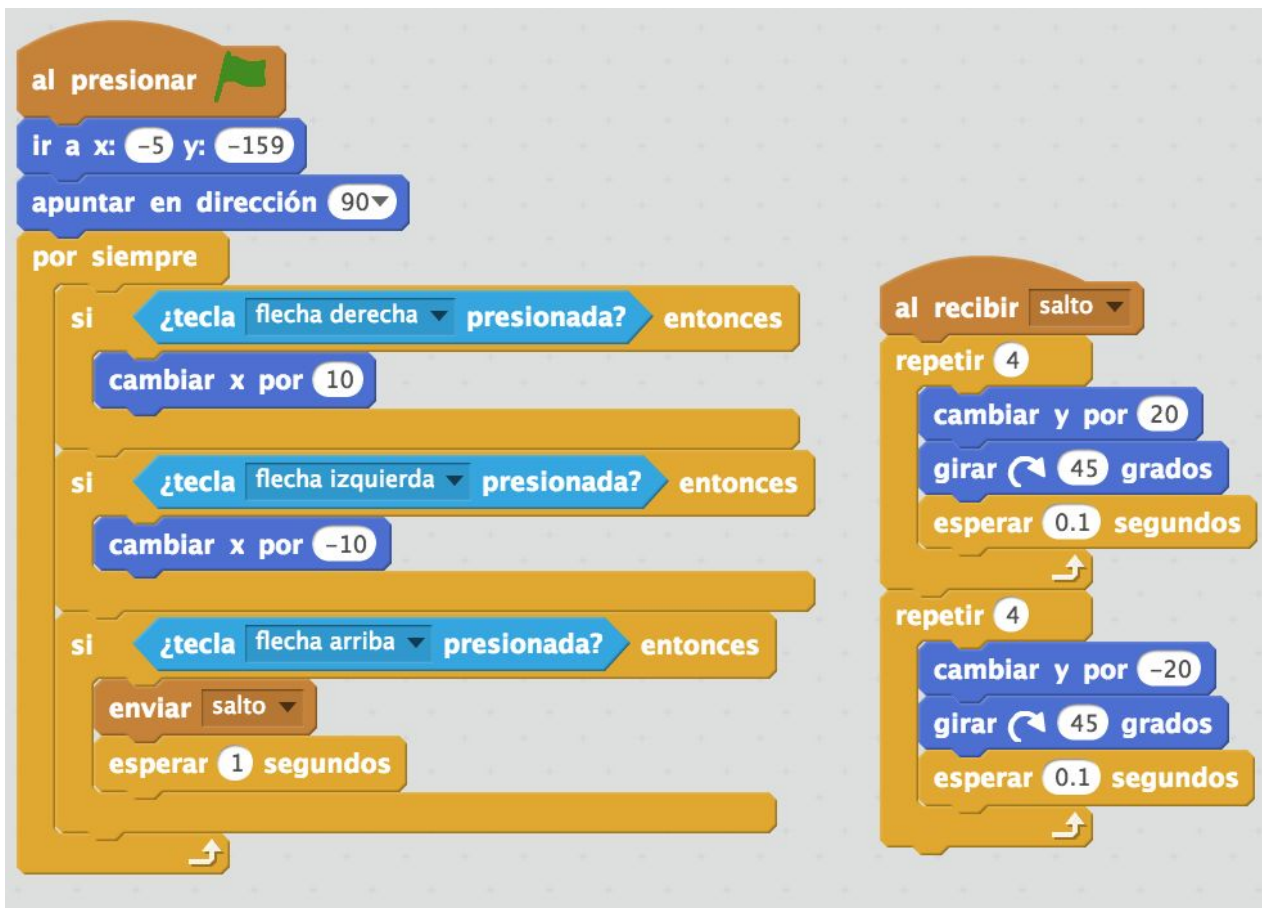


6. Ara li direm en quin punt de la pantalla ha de sortir el cub, i també que apunti en direcció 90 graus. Per assegurar que a l'inici està del dret. També crearem un missatge des de Control que es dirà Salt, i s'activarà amb la fletxa amunt. Després posarem una pausa d'un segon per evitar que es puguin enviar infinits salts i fem volar el personatge.



## PART 2

7. Ara farem la programació del salt, fent girar el cub a la vegada que puja i baixa.



8. Ara no més falta dir-li al cub que si detecta contacte amb el color blau fosc de la punxa mostri un missatge conforme es resta un punt.

The screenshot shows the Scratch IDE with a script for a cube character. The script is as follows:

- al presionar** (when green flag clicked):
  - ir a x: -5 y: -159
  - apuntar en dirección 90
  - por siempre** (forever loop):
    - si** (if) *¿tecla flecha derecha presionada?* entonces:
      - cambiar x por 10
    - si** (if) *¿tecla flecha izquierda presionada?* entonces:
      - cambiar x por -10
    - si** (if) *¿tecla flecha arriba presionada?* entonces:
      - enviar salto
      - esperar 1 segundos
    - si** (if) *¿tocando el color ?* entonces:
      - decir -1 por 1 segundos
- al recibir salto** (when receiving message):
  - repetir 4** (repeat 4 times):
    - cambiar y por 20
    - girar 45 grados
    - esperar 0.1 segundos
  - repetir 4** (repeat 4 times):
    - cambiar y por -20
    - girar 45 grados
    - esperar 0.1 segundos

9. Joc finalitzat <https://scratch.mit.edu/projects/261324810/>

Per acabar podeu afegir la cançó Stereo Madness, clàssica del Geometry Dash.