

Tutorial 2

Moure un objecte o personatge

pàg. 138 Llibre de l'alumnat

En aquest tutorial aprendràs procediments bàsics sobre el moviment d'objectes. En definitiva, sobre com animar personatges.

1. Accedeix al lloc web <http://www.scratch.mit.edu>. Recordat d'accedir-hi amb el teu nom d'usuari.
2. Observa en la zona de personatges que, mentre mous el gat de posició per l'escenari, veuràs com canvia el valor de les x i de les y . També canvien en tots els blocs de *Moviment* que depenen d'aquests paràmetres.



3. Canvia la mida del personatge, tenint en compte que si selecciones 50 en disminuiràs la grandària a la meitat i si utilitzes un valor de 200 augmentaràs el doble la mida de l'original.



4. Elimina el gat de l'Scratch de l'escenari. Per fer-ho, fes clic a la creu de la cantonada superior dreta. Veuràs com desapareix.
5. Triarem un nou personatge de la galeria, en aquest cas un lloro, que quedarà situat a l'escenari i a la zona d'objectes.
6. Selecciona el mòdul *Moviment* de la paleta i arrossega el bloc *mou-te 10 passos*. Fes-hi clic successivament i veuràs com el lloro avança; en aquest cas, cap a la dreta.



7. A continuació, per variar el sentit del moviment farem servir el bloc *apuntar en direcció*, on introduïrem el valor «-90».

8. Elimina els blocs anteriors arrossegant-los a la zona de la paleta de blocs. Veuràs com desapareixen.

9. Ara mourem l'objecte fent servir el bloc *llisca*. Per fer-ho, situa el lloro en el punt $x = 0, y = 0$ i, després, situa'l en un altre punt de l'escenari, que quedarà registrat en el bloc *llisca*. Fes clic a sobre dels blocs per veure'n el desplaçament.



10. Si vols que el lloro es desplaci a un segon punt, repeteix el mateix procediment com mostra el codi de la figura. Clica a sobre dels blocs per veure l'animació produïda.

11. Si volem completar el programa, selecciona ara a la paleta de blocs el mòdul *Esdeveniments* i arrossega a l'àrea de programació el bloc *quan la (bandera) es cliqui*.



12. Per finalitzar el programa, arrossega la peça *atura* del mòdul de *Control*. Tal com veuràs, aquesta peça disposa d'un menú desplegable en què hem mantingut l'opció *tot*, que és la que apareix per defecte. El programa ha de quedar tal com mostra la figura de la dreta.

13. Activa el programa clicant directament a sobre dels blocs o a sobre de la bandera que hi ha a la part superior esquerra de l'escenari.

14. Fes clic al botó *Mode presentació* per veure el lloro en pantalla completa.

