

## Tutorial 3

# Jugant amb el teu nom

pàg. 139 Llibre de l'alumnat

En aquest tutorial aprendràs a utilitzar les lletres com a personatges, per tal d'animar-les com més t'agradi. A continuació, veuràs diferents propostes d'animació.

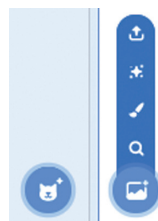
Accedeix al lloc web <http://www.scratch.mit.edu>. Recordat d'accedir-hi amb el teu nom d'usuari.

### Canvi de color a partir d'un clic

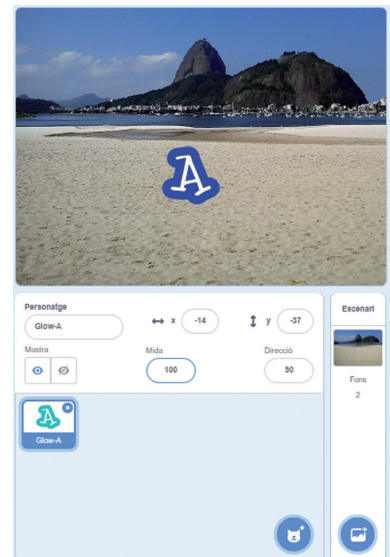
1. Tria una lletra i un fons d'escenari que et semblin bonics. Prèviament, elimina el gat de l'Scratch que el programa et dona per defecte.



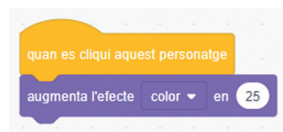
Tria un personatge.



Tria un fons.



2. Implementa el programa següent:



3. Per activar el programa has de fer clic a sobre de la lletra i veuràs els canvis que es produeixen.



## Control de gir amb un clic

1. Tria una lletra i un fons d'escenari que t'agradi. Prèviament, elimina el gat de l'Scratch que el programa et dona per defecte.
2. Implementa amb l'Scratch el programa següent:

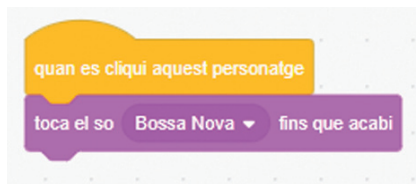


El programa de l'esquerra ens torna la lletra a la posició inicial.

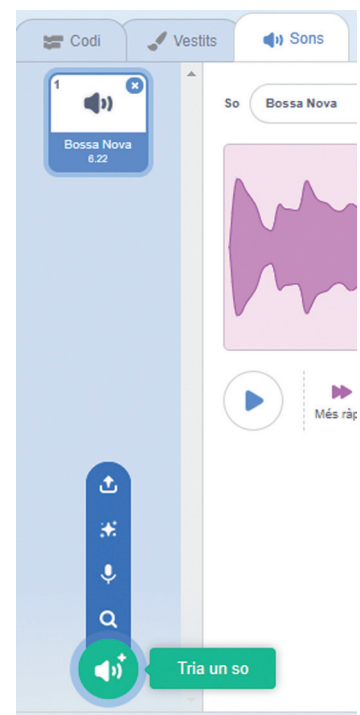
3. Per veure com es mou la lletra a l'escenari, fes-hi clic a sobre repetides vegades.

## Fes que soni la música

1. Tria una lletra i un fons d'escenari que t'agradi. Prèviament, elimina el gat de l'Scratch que el programa et dona per defecte.
2. Per afegir sons, tria la pestanya del mateix nom i en la part inferior desplega el procediment per afegir un so de la biblioteca.
3. Fes el programa següent:



4. Comprova'n el funcionament clicant a sobre de la lletra.



## Fes que ballin les lletres

1. Tria una lletra i un fons d'escenari que t'agradi. Prèviament, elimina el gat de l'Scratch que el programa et dona per defecte.
2. Implementa el programa següent:



3. Prova'n el funcionament fent clic a sobre de la lletra que hem col·locat a l'escenari.

## Fes que canviï la mida de la lletra i que s'arrossegui

1. Tria una lletra i un fons d'escenari que t'agradi. Prèviament, elimina el gat de l'Scratch que el programa et dona per defecte.



2. Implementa el programa següent:
3. Prova'n el funcionament fent clic a sobre de la lletra que hem col·locat a l'escenari. Observa que primer la lletra augmenta i disminueix de mida. Després, llisca per l'escenari segons els moviments programats. (Mireu el primer tutorial.)

