

GUIÓ SCRATCH 3 “Flappy Bird”

En primer lloc ha d'aparèixer un escenari a on es visualitzaran les instruccions del joc. Després d'uns segons, apareixerà l'escenari del joc, amb el personatge principal 1. Ha de tenir un mínim de dos vestits que es vagin alternant per a donar efecte de moviment. També tindrà un vestit clarament diferent dels anteriors i que es reservarà pel final del joc (l'anomenarem “vestit de perdedor”).

L'animació ha de començar de manera que el personatge 1 aparegui sempre a les mateixes coordenades de l'escenari. El seu moviment serà sempre paral·lel a l'eix Y i en sentit cap als valors negatius de l'eix. Accionant la barra espaiadora el personatge 1 invertirà el seu moviment i es podrà desplaçar cap als valors positius de l'eix Y.

El personatge 2 apareixerà per un dels marges de l'escenari, anirà canviant de vestit, i anirà fent còpies de si mateix a l'atzar. Les còpies es desplaçaran cap al personatge principal, amb la intenció d'atrapar-lo. El personatge 2 no ha de veure's: només les seves successives còpies.

El personatge principal 1 haurà d'intentar esquivar les còpies que es van aproximant del segon personatge i ha d'intentar esquivar-les. Les còpies del personatge 2 han de desaparèixer en el moment d'arribar a un valor de l'eix X adequat.

Si el personatge 1 toca al personatge 2, canvia a un “vestit de perdedor”, s'escolta un so adient i llisca cap a un racó i tot el joc s'acaba.

Caldrà ajustar la velocitat, la trajectòria i la mida dels dos personatges de manera que el joc no sigui ni massa senzill ni massa difícil...

Durant tot el moviment del personatge 1 ha d'escoltar-se una música adient. No pot ser un so.

Un cronòmetre controlarà la duració del joc i als 60 segons, tot el joc s'aturarà.

Si hem acabat, s'ha de crear obligatòriament el següent exercici extra: igual que abans, però ara el personatge 1 pot desplaçar-se lliurement per l'escenari, fent ús de les tecles, i ha de tenir com a objectiu arribar al marge del qual van sortint les còpies del personatge 2. Quan el personatge 1 aconsegueixi arribar al marge de l'escenari, canvia a un “vestit de guanyador”, s'escolta un so adient i tot el joc s'acaba. Si en 60 segons no aconsegueix el seu objectiu, el personatge 1 ha de lliscar a un racó i aparèixer amb el “vestit de perdedor”. Les instruccions d'aquest treball extra s'han d'actualitzar adequadament i seran visibles en el moment de fer clic a la bandera.

És obligatori presentar en la pantalla, en un racó discret, el cognom de l'autor de l'animació.

El joc no pot tenir una duració inferior als 60 segons.

Els personatges han de moure's sobre un escenari adequat.

Guardar el projecte com, per a seguir treballant el proper dia.

Blocs que poden ser necessaris:

Aspecte: digues ... durant x segons, canvia el vestit a...

Sensors: tocant ...

Control: condicional “si”, condicional “si... si no...”, per sempre, espera, crea una còpia, sempre que una còpia comenci, envia a tots missatge, quan rebí missatge...

Moviment: llisca fins a x... y..., mou-te...passos, apunta en una direcció...

Operadors: nombre a l'atzar entre x i y, “no”, si posició x =

So: toca el so ..., fixa el volum a...

Restriccions, condicions i puntuació:

No es pot fer ús d'Internet, de serveis de telefonia mòbil, ni de terminals telefònics durant la realització d'aquest treball. Tots els personatges, sons, música de fons, escenaris... s'han d'obtenir de la base de dades del programa o de les carpetes de grup del servidor.

El treball és individual i cal respectar la màxima separació entre estacions de treball.

El present treball puntua sobre 5.0 punts.

Cada error tècnic o incompliment de les restriccions i de les condicions del guió comporta la pèrdua de fins a 2.0 punts, en funció del grau d'incorrecció. Presentar el treball amb retard representa perdre 1.0 punts per dia de demora. Cadascú ha de guardar-se la informació en una memòria extraïble. No s'acceptaran pèrdues d'informació.

En cap cas poden presentar-se elements o temàtiques relacionades amb el futbol, “skates” i similars, música estrident, drogues o la seva apologia, violència o qualsevol altre element o temàtica inadequada en el marc de la normativa i caràcter propi del Col·legi. S'han d'evitar expressions vulgars o de mal gust. Els elements i les temàtiques inadequades i la còpia de treballs poden fer perdre el 100 % de la puntuació del treball.