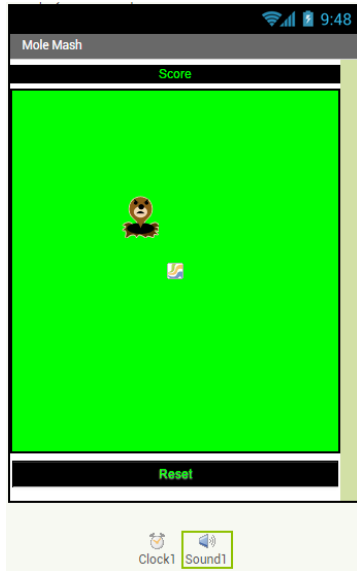
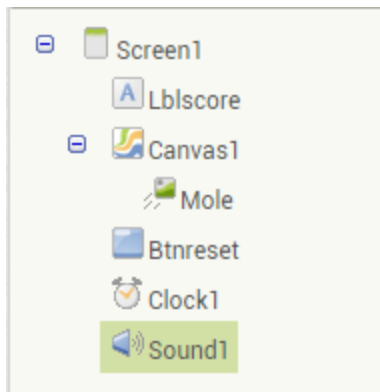


En aquesta pràctica programarem, mitjançant app inventor, un joc senzill.
El joc consisteix en un talp en la pantalla, i quan cliquem el talp un marcador suma un punt a la puntuació i, a més a més, hi ha un botó que posa el marcador a zero un altre cop.

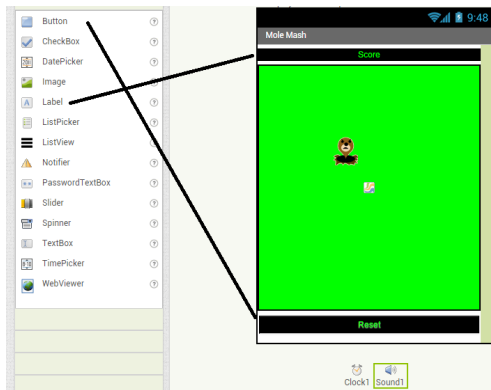
1) Entrem a designer per crear una pantalla com aquesta:



Per a fer-la s'han de posar els components següents:

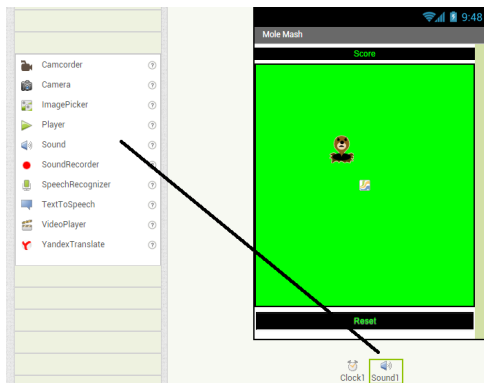


El Label i el Botó surten del primer apartat:

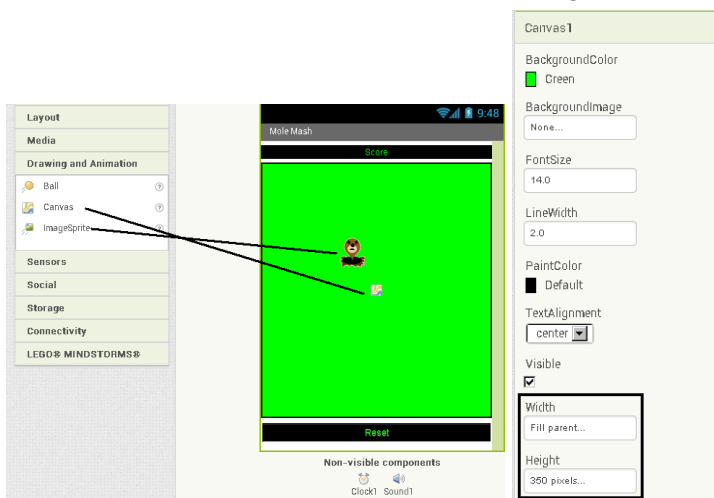


Al label s'ha d'escriure la paraula "Score."
I al Botó s'escriu la paraula "Reset"

El Só (arrossegar a la pantalla) el trobarem en el tercer apartat:

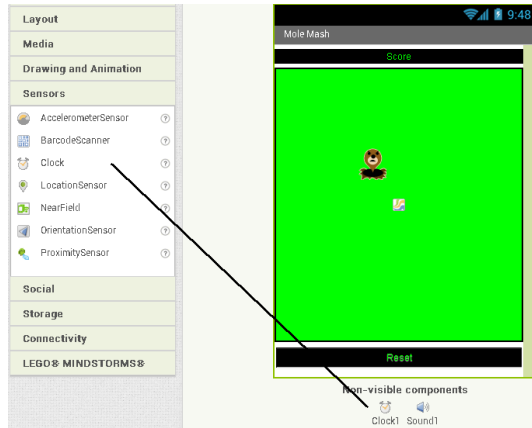


En el quart apartat trobem el Canvas i l'Image Sprite ([descarrega](#) la imatge per al imatge sprite)



Hem de canviar el tamany del canvas. A l'apartat "Width" posem fill parent i a l'apartat "height" escribim 350 pixels.

I, finalment, trobarem el component Clock (arrossegar a la pantalla) en el cinqué apartat:



2) Ara s'ha de programar per això anem a blocks.

El primer és programar els blocks de puntuació d'aquesta manera el label del marcador s'iniciarà a 0.

De l'apartat de "Variables" s'extreu aquest block:

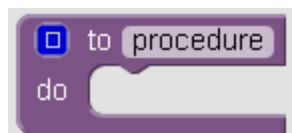


Canviem on posa name per la paraula "Score" de l'apartat Math extreurem el block que posa 0 i l'enganxarem al block per a obtenir-ne aquest:



Ara és convenient crear una taula de cordenades amb el canvas per a fer que el talp es pugui moure per per ella.

Anem a l'apartat "Procedures" per trobar aquest block:



I escrivim on posa procedure la paraula “MoveMole”

Després en l'apartat de l'imatge sprite treiem dos blocks que posarem dins de l'anterior, els blocks són:



Dins del block de la X hem de posar una multiplicació igual que en el de la Y.



En el primer terme de la multiplicació col·loquem el block random fraction extret de Math.



I en el segon terme posem una resta.



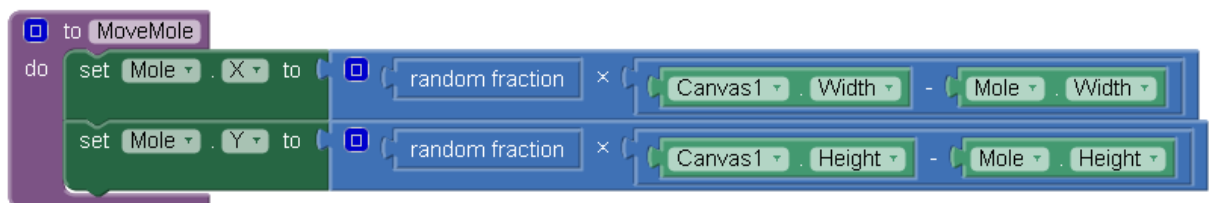
En la resta de la multiplicació del block X hem de col·locar els blocks següents en aquest ordre:



I en la de la Y s'han de col·locar aquestes altres en aquest ordre:



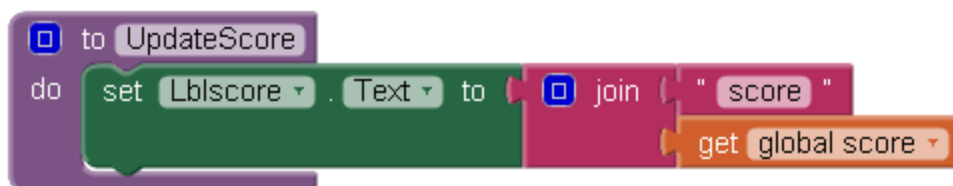
Al final si heu seguit els passos correctament obtindreu un block com aquest:



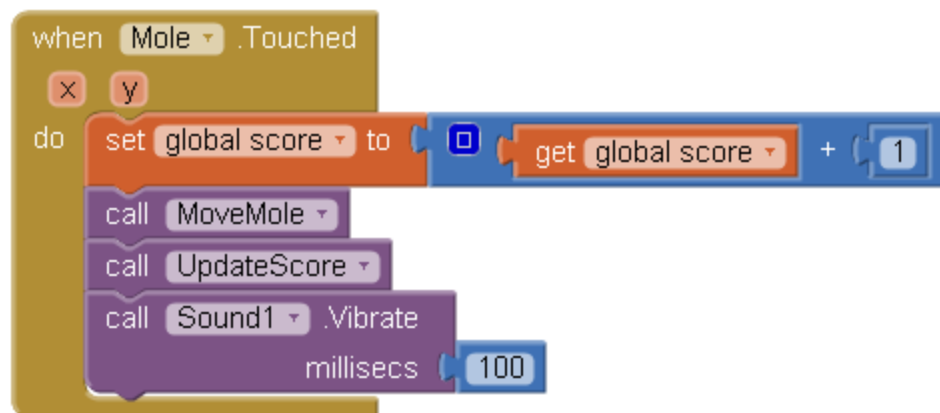
Per a que el talp es mogui hem de crear un block senzill s'ha de extreure de l'apartat del rellotge l'únic block marró que hi ha i de l'apartat de procedures un que diu “call MoveMole” i els unim i us quedarà un així:



Ara anem a programar el marcador per a fer-ho hem d'extreure de l'apartat procedures el mateix block que hem agafat per al block de la taula de coordenades però, aquest cop, escribim "UpdateScore" després de l'apartat del label en treiem un que diu "set label text to" i l'unim. Ara de l'apartat text en treiem un que diu "join" i un que hi ha un espai entre cometes on escriurem score i el fem que s'ajunti al primer espai del block join. i, finalment, en treiem un de variables que diu get i un espai buit en l'espai hem de triar la paraula "global score". al final tindreu un block així:

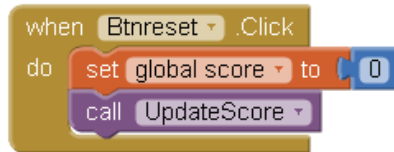


El següent pas és crear l'ordre de que quan el talp és tocat la puntuació augmenti un pun i que el talp canviï la posició. Agafem de l'apartat image sprite un block que diu "When image sprite touched" i sota la frase apareixen les variables X i Y. De variables hem de treure la peça que diu "set" i un espai, a l'espai hem de ficar global score, a aquesta peça li hem d'enganxar un block de suma on, en el primer espai, ficarem una peça extreta de variables que digui get global score i al segon espai ficarem la peça de math que fica 0 però canviarem aquest per un 1. A dins del mateix block inicial ficarem una peça extreta de procedures que diu "call move mole", a sota d'aquesta ficarem una altra extreta del mateix apartat que diu "call update score" i una altra peça més que s'extreu de l'apartat del só que diu "call sound 1 vibrate milisecs" i a aquesta peça li enganxem un numero que en aquest cas sera 100. Si ho heu fet correctament ho tindreu així:



Ara només queda un block de peces el qual fara l'acció de ficar el marcador a zero quan toquem el botó reset.

Primer de tot hem de treure de l'apartat del botó el block que diu "when button 1 clik do" a aquest li fiquem a dins una peça extreta de variables que diu "set" i un espai en blanc, a l'espai li fiquem global score i li fiquem la peça del número 0. A sota li fiquem la peça extreta de procedures "call update score". I us quedara una peça així:



Finalment us quedaran aquestos blocks:

