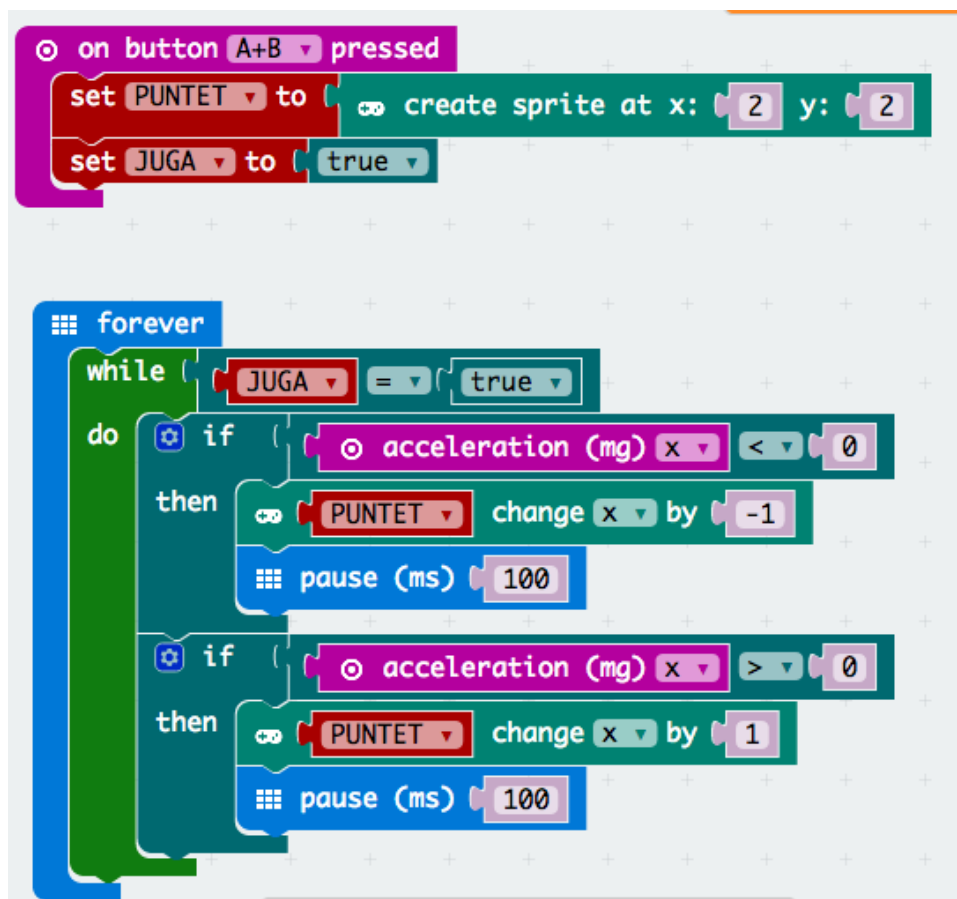


UN PUNT QUE ES MOU QUAN MOVEM EL MICROBIT

Aquí teniu el programa.



```
on button A+B pressed
  set PUNTET to create sprite at x: 2 y: 2
  set JUGA to true

forever
  while JUGA = true
    do
      if acceleration (mg) x < 0
        then
          PUNTET change x by -1
          pause (ms) 100
      if acceleration (mg) x > 0
        then
          PUNTET change x by 1
          pause (ms) 100
```

Com l'hem construït?

Aquest programa va ser escrit per Ray Chambers i nosaltres hem modificat només els blocs relacionats amb un canvi de versió del software. Trobeu el tutorial complet aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Jiclbzytg>



1. Advanced > Games > create sprite at x 0 y 0

Així crearem un personatge que és un puntet

2. La manera de posar nom als personatges amb micro:bit és posar-los dins d'una variable.

Llavors anirem a Variables i en crearem una. Funciona com les variables de scratch

El nostre personatge es dirà PUNTET

3. Fem també una variable que digui al programa quan ha de funcionar.

Aquest tipus de variables són variables de SI o NO i en els llenguatges de programació es fan servir

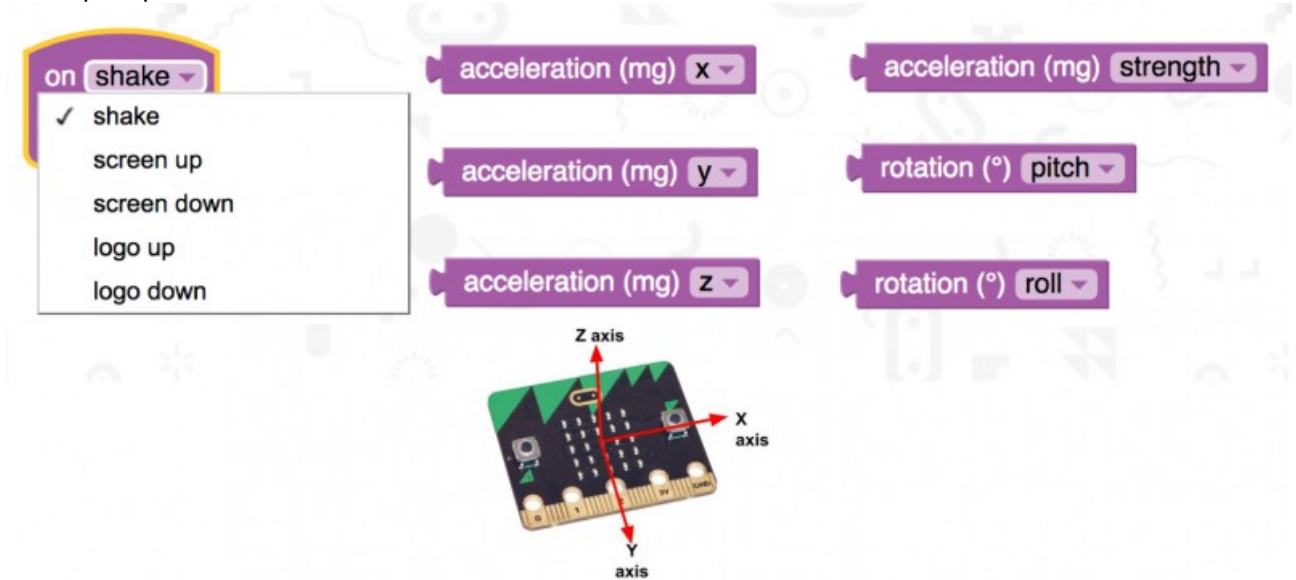
TRUE o FALSE

La nostra variable JUGA serà TRUE quan volem que comenci el joc.

4. Quan movem el micro:bit a la dreta i a l'esquerra canvia l'acceleració x.

Quan movem cap a la dreta l'acceleració serà positiva (més que 0), quan movem cap a l'esquerra l'acceleració serà negativa (menor que 0)

Això perquè:



REPTE:

Com faríeu per fer que el puntet es mogui també cap amunt i cap avall?

BUG:

Cada vegada que premem A i B a la vegada, surt un altre puntet... Com podem fer per evitar que es quedi el PUNTET?

