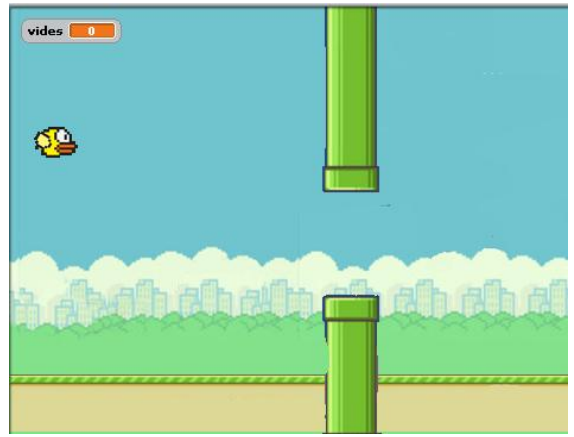




## Flappy Bird

Farem un joc anomenat Flappy Bird. Hem de fer passar l'ocell pels forats sense tocar les barres. Cada vegada que toquem una de les barres perdrem una vida.



L'ocell es mourà amb la tecla espai. Si la polsem puja i sinó baixa.

### Pas 1

Afegeix, com a personatges, l'ocell i les barres verticals, i afegeix el fons a l'escenari.

### Pas 2

Crearem una variable anomenada "incrementY" i una altra anomenada "Vides".

### Pas 3

## Ocell

```

al prémer [ ]
per sempre
  si [tecla espai premuda?]
    fixa incrementY a 6
  si no
    si [incrementY > -5]
      suma -1 a incrementY
    suma incrementY a y
  
```

```

al prémer [ ]
per sempre
  espera 0.3 segons
  següent vestit
  
```

Amb l'espai fem pujar l'ocell. La variable incrementY serveix perquè no baixi de cop quan deixem anar l'espai. Ho fa lentament.

Quan l'ocell toca una barra restem una vida.

```

al prémer [ ]
per sempre
  si [tocant barres?]
    suma -1 a vides
    espera 1 segons
  
```

```

al prémer [ ]
fixa vides a 3
per sempre
  si [vides < 1]
    digues h0000! durant 1 segons
    atura-ho tot
  
```

Donem, d'entrada 3 vides. Si alguna vegada tenim menys d'1 vida, parem el joc.

### Pas 4

## Barres

```

al prémer [ ]
per sempre
  suma -3 a x
  si [posició x < -230]
    fixa x a 250
    següent vestit
  
```

Quan la barra toca la cantonada Esquerra (aprox. Quan la barra està a -230 de X) la tonem a posar a la dreta(250 X) i canviem el vestit. Així les barres seran diferents sempre.