



La Serp Infinita

Farem un joc clàssic on una serp va allargant-se a mesura que ens movem (fletxa dreta i esquerra). La regla del joc es veure qui dura més temps sense xocar contra la pròpia cua.

Utilitzarem les eines de dibuix (Llapis) per dibuixar la cua. Haurem de detectar quan el cap xoca amb la cua amb la instrucció de detecció de color.



1r Pas

Importa el vestit (cap serp) i el fons de la carpeta compartida.

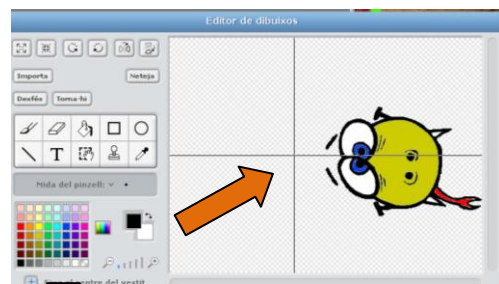
2n Pas

Pinta el cap i fes-lo mes petit. Si es massa gran el joc es avorrit.

3r Pas

Canviar el centre del cap de la serp. Sinó, nomes començar a dibuixar, ja tocara la cua i s'acabaria el joc.

Fixa't que les dues línies que es creuen i indiquen el centre del vestit, es creuen fora del cap. Es en aquest punt on el llapis dibuixarà la cua.



+ Fixa el centre del vestit

4r Pas

Programa el cap de la serp perquè vagi dibuixant una cua a mesura que ens anem movent.

Preparem per eliminar una antiga cua i definim el color i la mida del llapis per pintar la cua.

```

al prémer
  neteja
  fixa el color del llapis a [color]
  fixa la mida del llapis a 15
  baixa el llapis
  reinicia el cronòmetre
per sempre
  si [tecla fletxa dreta premuda?]
    gira 6 graus
  si [tecla fletxa esquerra premuda?]
    gira -6 graus
  si [tocant el color [color] ?]
    digues [uneix Has trigat i cronòmetre] durant 6 segons
    atura-ho tot
  mou-te 2 passos

```

Baixar llapis vol dir que pintarà com si el cap de la serp fos un llapis.

El "per sempre" anirà repetint les instruccions que tenim a dins seu fins l'infinit o fins que toqui la cua, que aturem el programa.

Si el cap toca el color de la cua fem una bafarada indicant el temps del cronòmetre i aturem el programa.