



Els Extraterrestres T'ataquen

Tindrem una nau que podem moure d'esquerra a dreta i quan premem la tecla espai dispararà un raig laser. Si el raig laser toca un extraterrestre, aquest a desapareixerà i tornarà a sortir de la part superior de la pantalla.

Primer mirarem el codi de la nau, es molt fàcil:

The code for the ship is as follows:

```

al prémer [bandereta]
per sempre
  si [tecla fletxa dreta] premuda?
    mou-te 10 passos
  si [tecla fletxa esquerra] premuda?
    mou-te -10 passos
  
```

A callout box shows: `fixa posicioXNau a posició x`. The screenshot shows a rocket ship at the bottom and two alien creatures at the top.

Laser

The code for the laser is as follows:

```

al prémer [bandereta]
per sempre
  si [tecla espai] premuda?
    vés a x: 35 y: -150
    mostra
    llisca 1 segons fins a x: 35 y: -159
    amaga
  
```

Callouts point to `posicioXNau` in the x and y coordinates.

Extraterrestre

The code for the alien is as follows:

```

al prémer [bandereta]
vés a x: -48 y: 178
per sempre
  suma -1 a y
  si [tocant raig] ?
    vés a x: -48 y: 180
  
```

Callouts point to `nombre a l'atzar entre -180 i 180` and `nombre a l'atzar entre -235 i 235`.

Et trobaràs un problema, el laser sempre surt del mateix lloc, encara que la nau es mogui. I l'extraterrestre també sempre surt del mateix lloc.

L'extraterrestre pots utilitzar un numero a l'atzar perquè sempre surti d'un lloc diferent. A la imatge tens una pista.

I pel que fa al laser, has de saber on esta la nau sempre perquè surti del mateix lloc. Això només ho podem fer si utilitzem una variable. Saps que es?

Seria com una caixa on podem guardar un numero per fer-ho servir en un altre lloc.

A les imatges tens una pista.