



Dispara al Monstre

Haurem de matar els monstres dolents que apareguin de darrera d'una paret. Apareixeran molt ràpid. Has d'anar en compte ja que apareixeran monstres bons i aquests no els has de matar.

Pots saber si son dolents o no si tenen dents de vampir.

Quan toques un monstre dolent el joc sumarà 1 punt, quan toquis un monstre bo et restarà un punt.

Quants punts faràs?



Pas 1

Afegeix a l'escenari els monstres, el mur i un escenari dels que ens dona Scratch.

Pas 2

Fes que el mur quedi per davant dels monstres. Això es fa simplement agafant el mur i movent-lo.

Pas 3

Crea una variable anomenada "punts" per guardar els punts del joc.

Pas 4

Programa el primer monstre. La resta de monstres el codi serà igual menys el codi on suma o resta punts a la variable.

Dependrà de si el monstre es bo o dolent.

```
al prémer 
per sempre
  llisca 1 segons fins a x: nombre a l'atzar entre -200 i 200 y: -183
  espera nombre a l'atzar entre 0.5 i 1 segons
  llisca 1 segons fins a x: posició x y: -45
  espera 0.2 segons
```

```
al prémer monstre_dolent
amaga
suma 1 a punts
envia darrera 10 capes
mostra
```