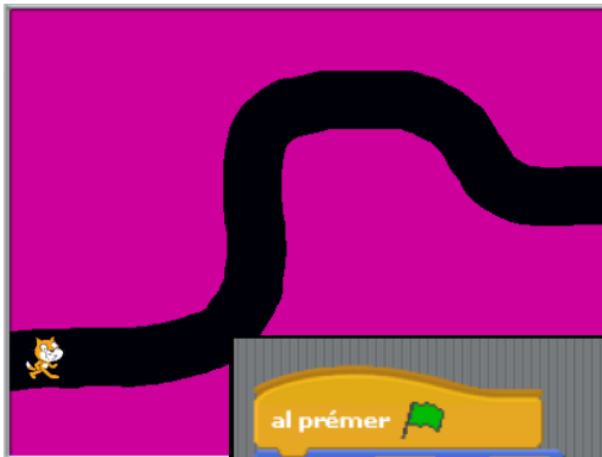


Exemple 5:

Hem dibuixat un laberint. El personatge es mou amb les fletxes del teclat. Si toca el marge del camí, tornarà a començar. **Fixeu-vos que les dues opcions fan exactament el mateix!** Proveu de fer un laberint. Per fer moure el personatge, recordeu que teniu un bloc que diu “al prémer la tecla...”

A través de la tasca 5 d'aquest mòdul, envia l'exemple 5.



Practiquem també el MARCADOR:

- Afegim un SCORE
- Li assignem 3 vides
- Si surt del camí augmenta -1 vida
- Si SCORE = 0 el personatge diu: Has perdut!