

Crea el teu projecte

Ara que ja en sabeu una mica més es tractarà de crear la vostra primera App d'animació semblant al que va fer amb els projectes [Caça el Talp](#) i el [Pong](#).

Funcionalment, l'app ha de tenir els elements següents:

1. Objectes que es mouen al llarg del temps (per exemple, una nau espacial que vola per la pantalla)
2. Objectes en moviment que es transformen amb accions de l'usuari (per exemple, podeu utilitzar el component "Sensores/SensorDeOrientación" per controlar-ne el moviment)
3. Objectes que (des-)apareixen quan reaccionen amb accions de l'usuari (per exemple, un asteroide que desapareix quan l'usuari dispara)
4. Blocs condicionals
5. Blocs de col·lisió amb altres objectes així com de col·lisió amb les vores:

```
cuando SpriteImagen.EnColisiónCon
    otro
ejecutar
```

```
cuando SpriteImagen.TocarBorde
    borde
ejecutar
```

Sigueu creatius, de fet no cal que feu un joc de disparar com l'exemple de sobre, ni tan sols cal que dissenyeu un joc, només cal que tingui els elements llistats anteriorment.

Publicació del joc

Un cop tingueu acabat el joc el podeu publicar a la [Gallery App](#). Per fer-ho, aneu a "Mis Proyectos", seleccioneu el projecte amb el vostre joc i cliqueu el botó "Publis to Gallery".

No us oblideu de publicar també el vostre joc en el portfolio amb totes les vostres apps. Allà també hi podeu posar l'enllaç al joc un cop l'hàgiu pujat a la Gallery.

Podeu trobar el guió d'aquesta pràctica també en [anglès](#).