

Data: 20/04/2016

Classe: 3BI

RELAZIONE PROGETTO FINE ANNO



Professori :

- Massimo Papa
- Elena Talomo

GRUPPO:

- Mazilu Liviu
- Popovici Gabriel
- Di Renzo Michele

Oggetto dell'esperienza

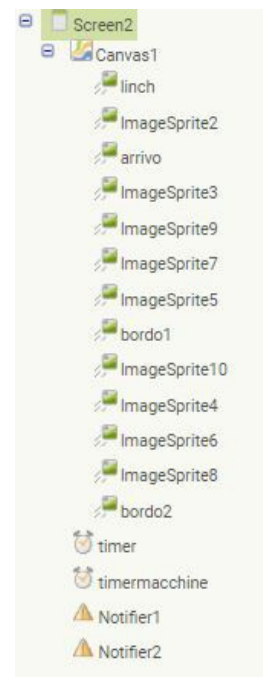
Abbiamo creato un semplice gioco il cui obbiettivo è di far attraversare al nostro personaggio le strade senza venire a contatto con le auto che passano,ed arrivare in un punto alla fine del percorso.

Se si tocca un'auto e non si arriva a destinazione vi sarà un messaggio che ci chiederà se vogliamo riprovarci o uscire.

Per il gioco abbiamo usato diversi componenti tra cui: L'Image sprite,che abbiamo usato per tutte le auto in movimento e per il nostro personaggio,i timer che abbiamo usato per far muovere le auto e i notifier per gli avvisi nel caso fossimo arrivati o meno. Il gioco è strutturato nel seguente schema: vi sono delle strade,separate da spazi verdi che indicano il prato,su cui passano le auto,le cui immagini abbiamo ricavato dal web in 8 bit,ed il nostro personaggio,sempre in 8 bit,che parte dal punto più basso per arrivare al più alto.



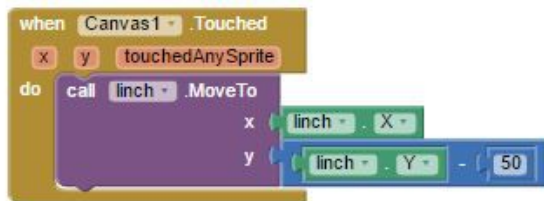
La schermata di gioco



I componenti usati

I blocchi

A seguito spiegherò i blocchi utilizzati :



Quando tocchiamo una qualsiasi parte del canvas, il personaggio va avanti di 50pixel, il che è metà distanza tra una strada e l'altra.

```
when Gioca .Click
do open another screen screenName "Screen2"
```

```
when Help .Click
do open another screen screenName "Struzioni"
```

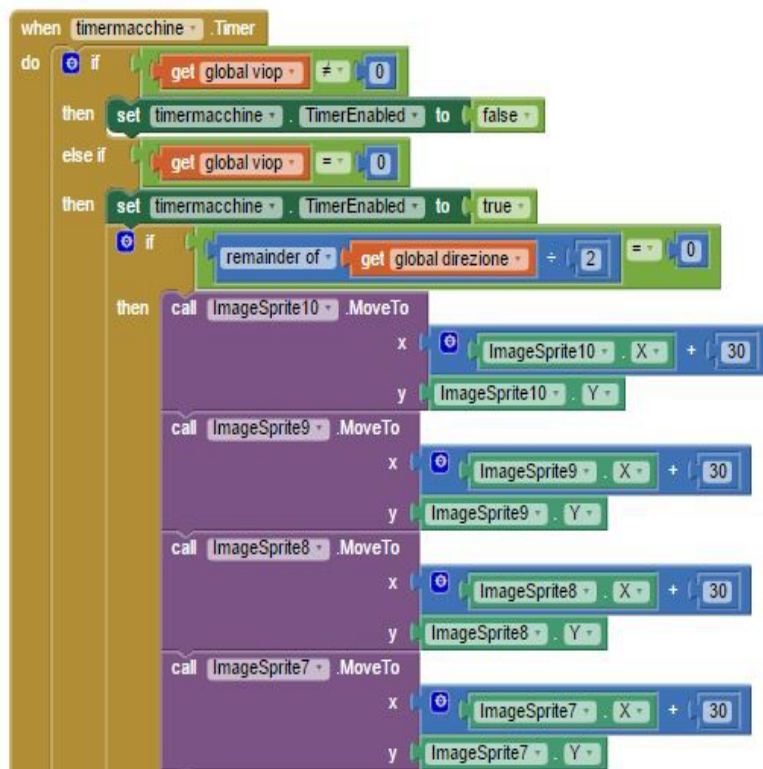
```
when Esci .Click
do call Notifier1 .ShowChooseDialog
    message "Sei sicuro?"
    title "Stai per uscire!"
    button1Text "No"
    button2Text "Si"
    cancelable false
```

```
when Notifier1 .AfterChoosing
choice
do if
    get choice = "Si"
then close application
```

Primo screen, utilizzato per il menu, ci da la possibilità di scegliere se leggere le istruzioni, giocare o uscire dall'applicazione.

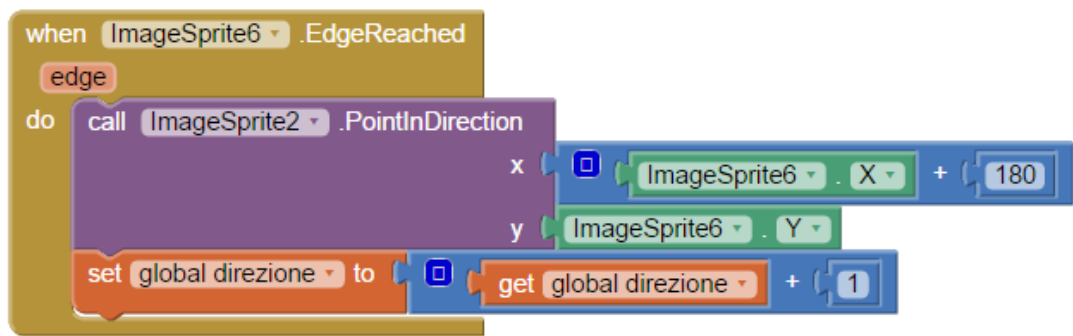
Abbiamo scelto di dividere il secondo screen(il gioco) in un canvas, 10 sprite (8 per gli ostacoli, 1 per l'arrivo e 1 per il personaggio).

Gli ostacoli si muovono in loop, grazie a queste linee di codice:



Che permettono di far muovere gli ostacoli.

La variabile Viop serve a controllare se il programma è in azione (l'utente sta giocando) o è già avvenuta la schermata di vittoria/sconfitta e si aspettano ulteriori ordini, fermando tutte le animazioni.

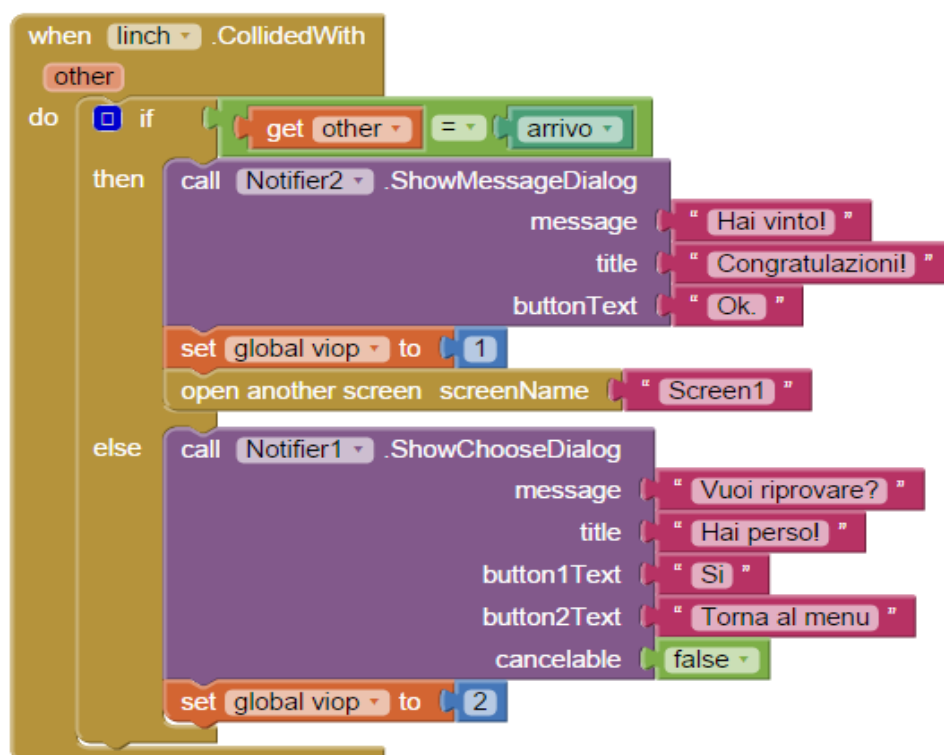


La variabile direzione è una variabile che incrementa ogni volta che gli ostacoli arrivano alla fine del canvas, e dopo aver fatto rotare lo sprite di 180 gradi, ricominciano a muoversi, nella direzione opposta, finchè non arrivano di nuovo alla fine del canvas.

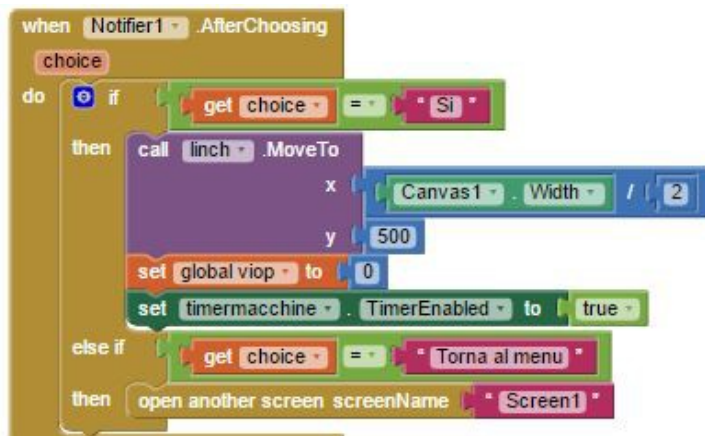
Si forma un loop fino a che l'utente non vince o perde.

A questo punto, come già anticipato, si presentano 2 opzioni: vincita o perdita.

A seconda dell'evento, si hanno 2 messaggi diversi:



Se si perde si può riprovare, oppure tornare al menu:



Se si vince, invece, è possibile solo tornare al menu:

