

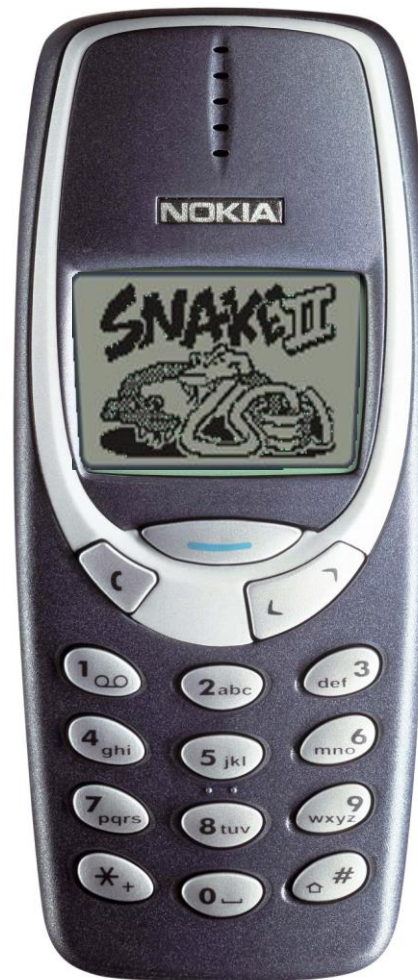
Sempre in Gamba!

06 MAGGIO 2016





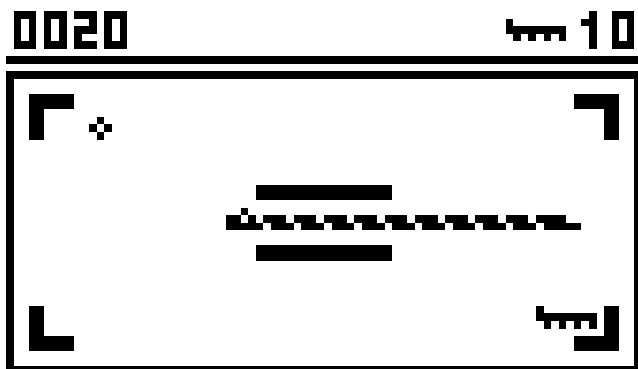
La Macchina del Tempo



Be Cool!



La Macchina del Tempo

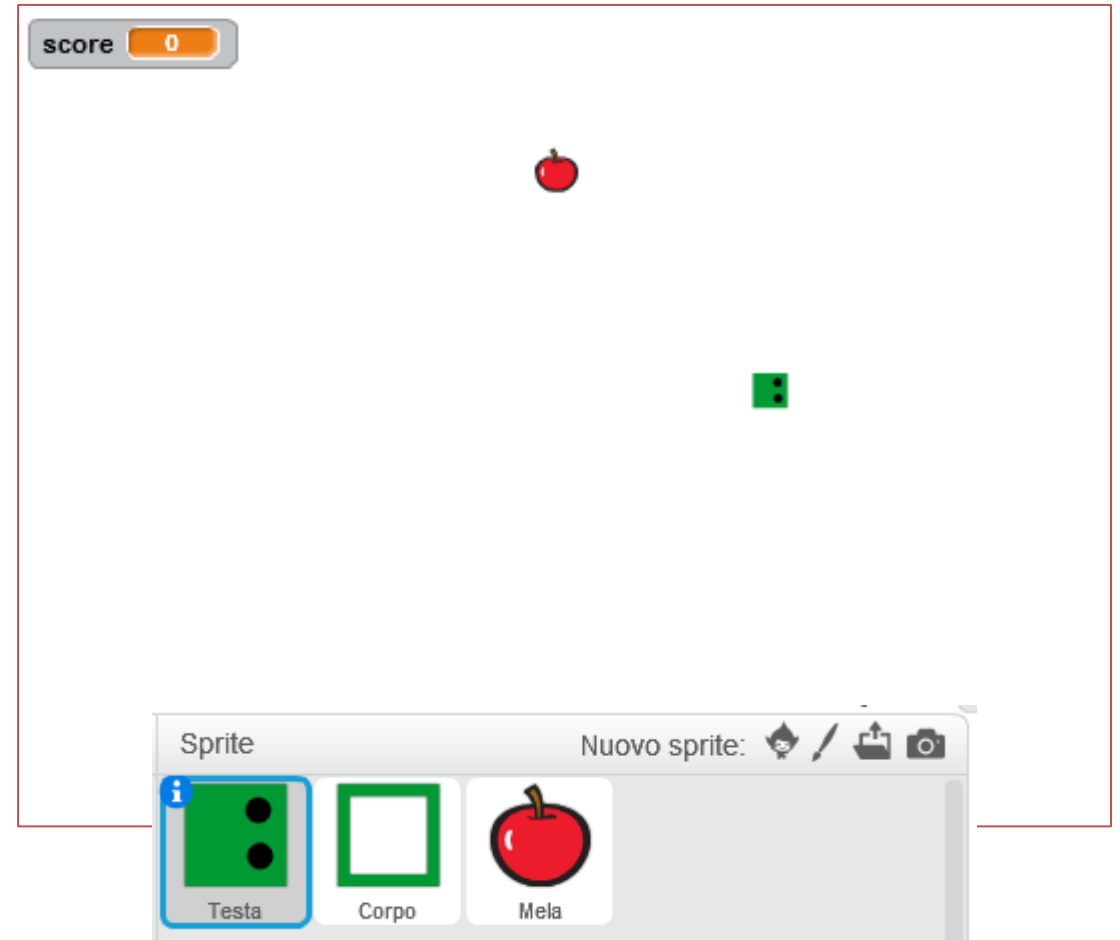


***Snake** è un serpente che mangiando le mele che appaiono sul display si allunga, mentre il giocatore guadagna dei punti. Si muove costantemente e deve evitare di andare a sbattere contro gli ostacoli, ma soprattutto contro se stesso, cosa sempre più difficile man mano che il suo corpo si allunga.*



Scratch-Snake

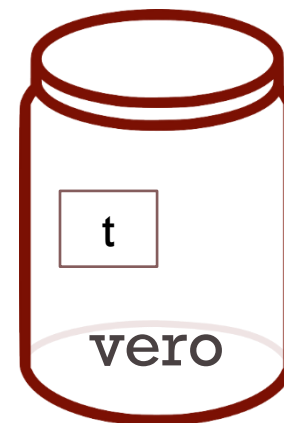
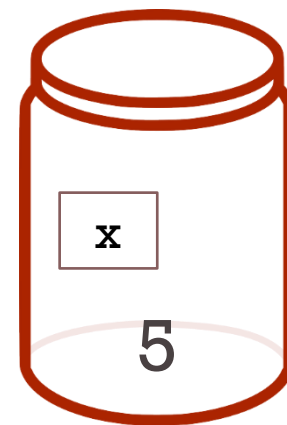
- Tre sprite:
 - La **testa** del serpente
 - Il **corpo** del serpente
 - La **mela** da mangiare
- Alcune variabili
(*score*, *lunghezza*,
corpoX, *corpoY*)





Che cos'è una variabile?

- Una variabile può essere rappresentata come un **barattolo** che può contenere un certo tipo di dato.
- I **tipi** di Scratch sono numeri, stringhe e vero/falso.
- Le variabili hanno un nome: l'**etichetta** sul barattolo.





Che tipo di dato usiamo per il punteggio?

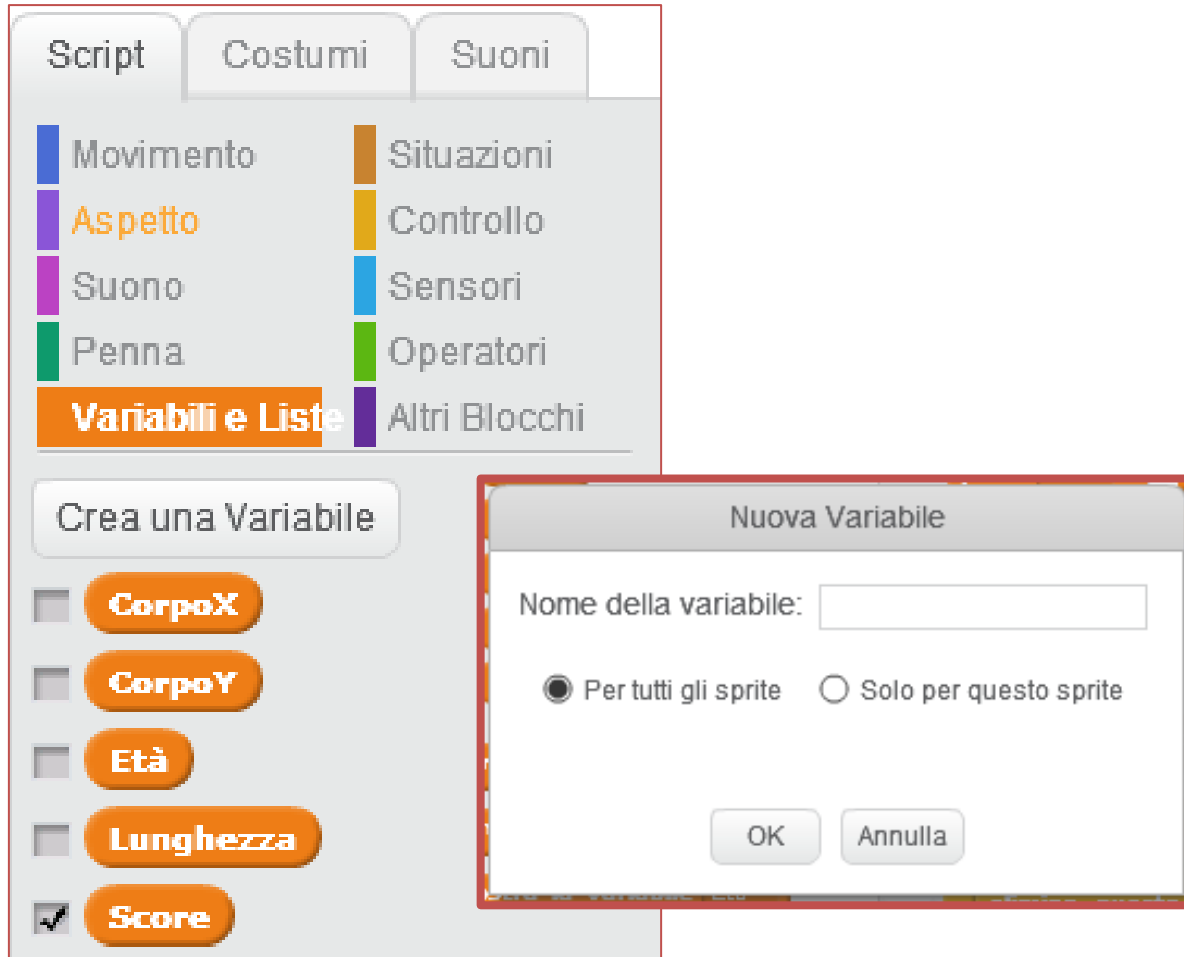
Numero

Stringa

Vero/Falso



Creiamo le Variabili



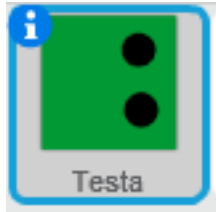
- Fai clic su 'Variabili e Liste'.
 - Fai clic su 'Crea una variabile'.
 - Inserisci il 'Nome della variabile'.
 - Fai clic su OK.
-
- Crea le variabili nella figura a sinistra: CorpoX, CorpoY, Età, Lunghezza, Score.

Le Variabili di Snake

Variabile	Uso
CorpoX	
CorpoY	
Età	
Lunghezza	
Score	



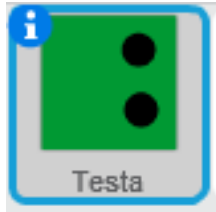
La Testa



Ogni volta che la testa tocca la mela, si aumentano di 1 il punteggio (Score) e la Lunghezza del serpente.



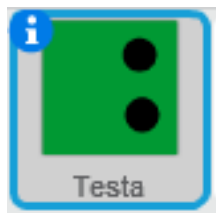
La Testa (1)



*Quando si preme una freccia, la testa cambia direzione. **Completa tu con le ultime due direzioni!***



La Testa (2)



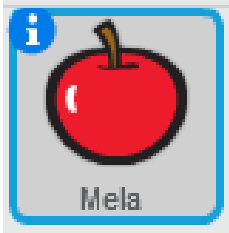
```
quando si clicca su [bandiera]
  porta Score a 0
  porta Lunghezza a 1
  punta in direzione 90°
  vai a x: 10 y: 10
  per sempre
    attendi 0.1 secondi
    porta CorpoX a posizione x
    porta CorpoY a posizione y
    crea clone di Corpo
    fai 20 passi
    se 240 = posizione x di Testa allora
      vai dove x è -230
    se -240 = posizione x di Testa allora
      vai dove x è 230
```

```
se 180 = posizione y di Testa allora
  vai dove y è -170
se -180 = posizione y di Testa allora
  vai dove y è 170
se sta toccando Corpo allora
  ferma tutto
  invia a tutti move
```

*Quando si preme una freccia, la testa cambia direzione. **Completa tu con le ultime due direzioni!***



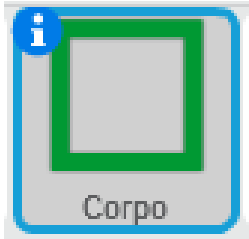
La Mela



*La mela deve comparire in un punto a caso del palco.
Quando viene mangiata dalla testa del serpente,
deve scomparire e apparire di nuovo in un punto a
caso del palco.*



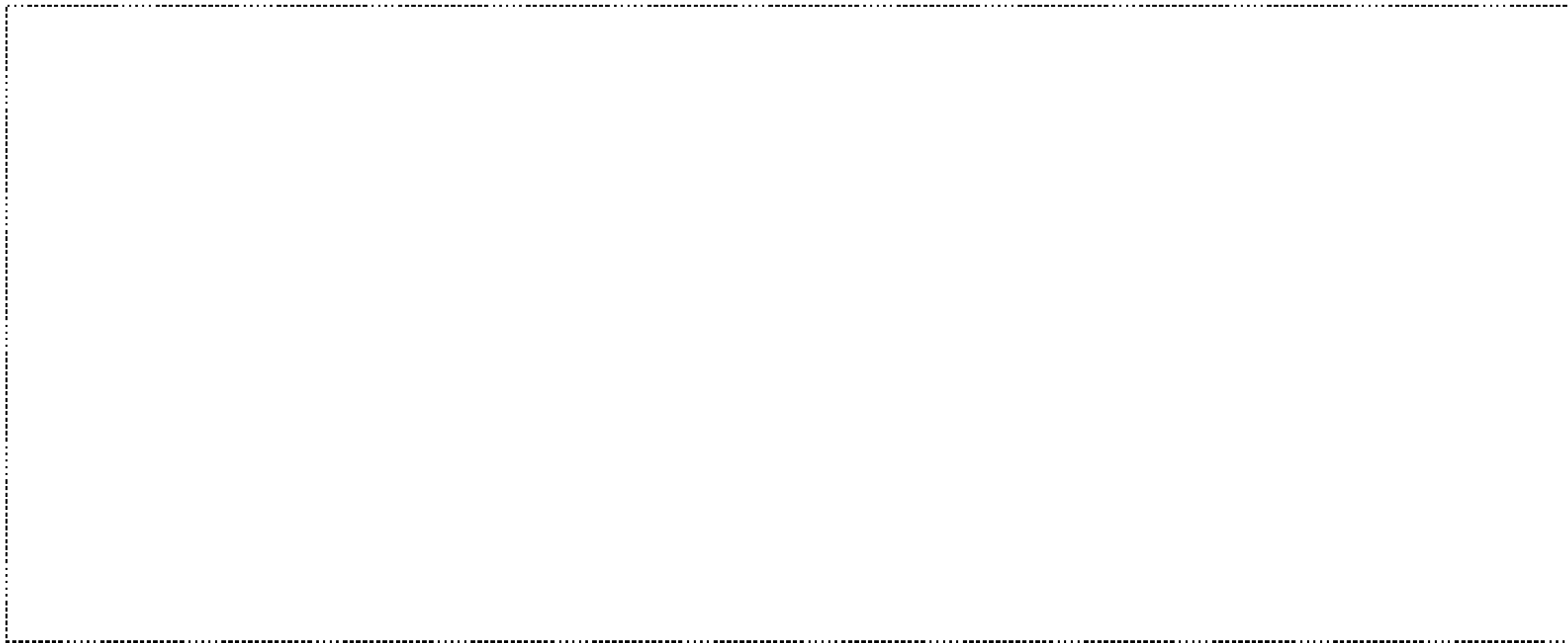
Il corpo



Il corpo deve comparire ???



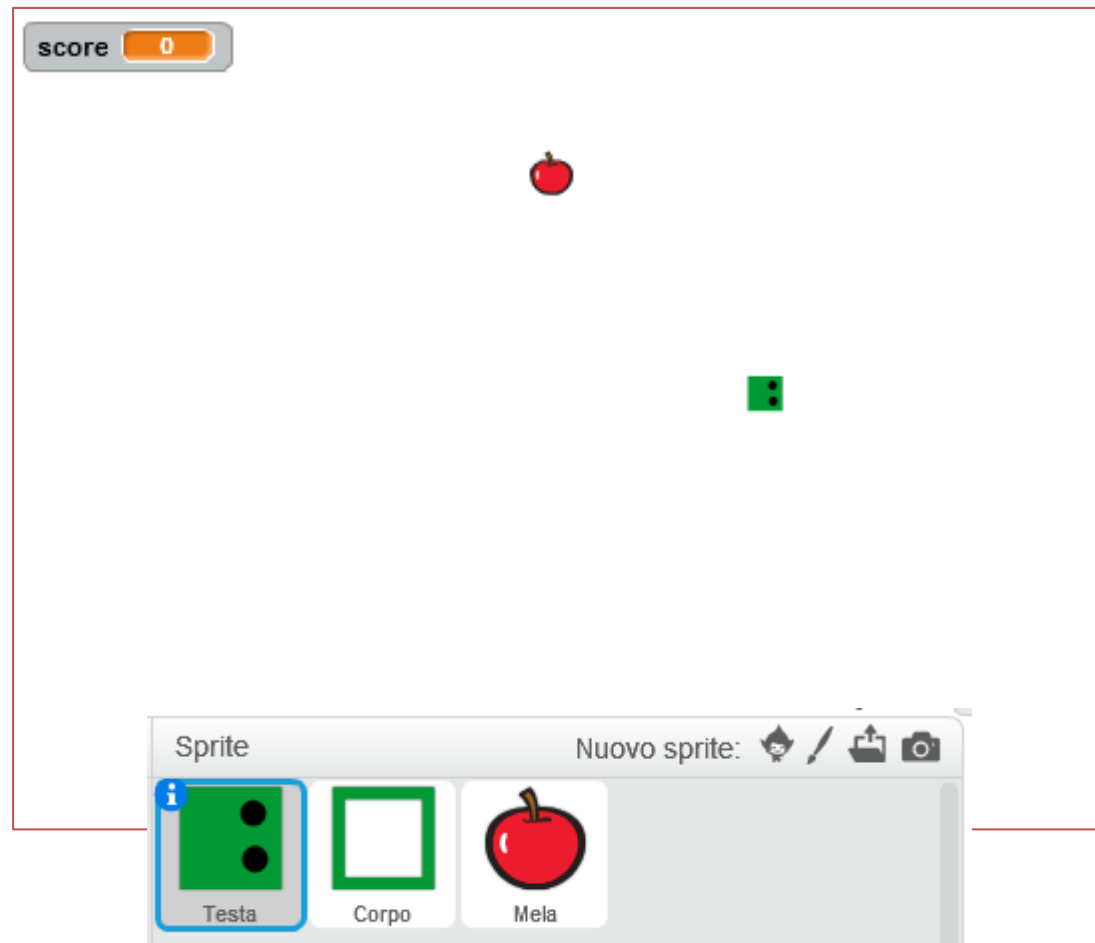
Domanda geniale??

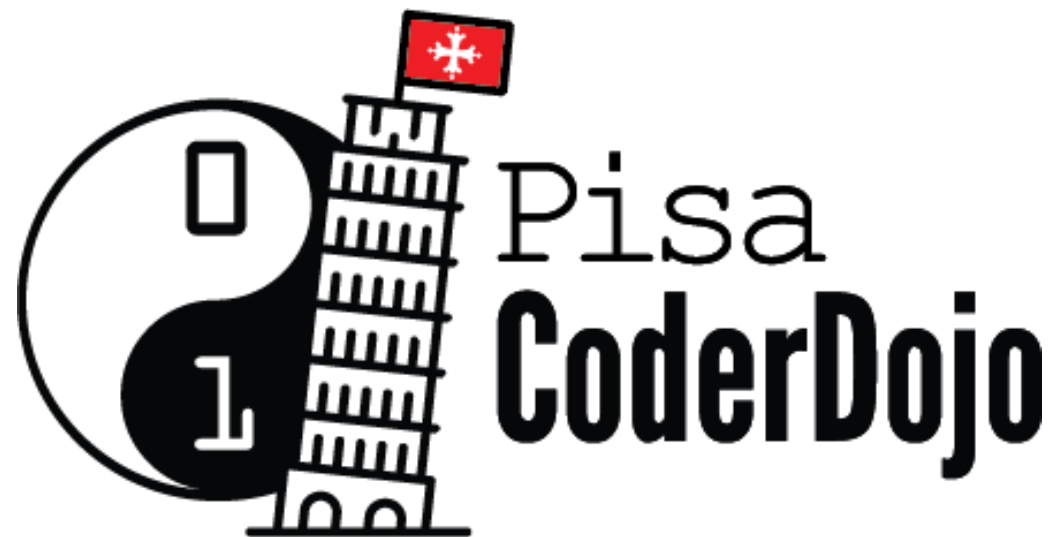




Migliorie!

- Suggeriamo miglioramenti....





Sempre in Gamba!

06 MAGGIO 2016

