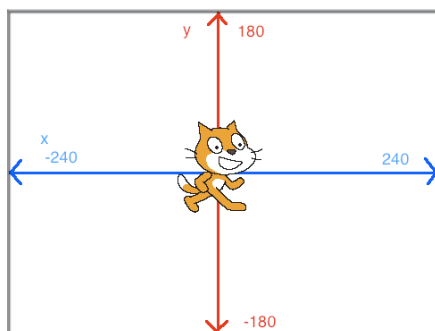


Il Gioco dello Squalo

Cominciamo!



Il **palcoscenico** di Scratch è il quadrato bianco dove puoi far muovere i tuoi personaggi preferiti.

Ciascun punto del palcoscenico ha due **coordinate**, come nel gioco di battaglia navale. Le coordinate si chiamano **x** (orizzontale) e **y** (verticale).

Il punto centrale dello schermo ha coordinate **x = 0, y = 0** e si chiama **origine**.

Muoviamo lo squalo!

Per far muovere lo squalo a destra e a sinistra si usano i comandi qui accanto. La **direzione** è il lato verso il quale è rivolto il muso dello squalo.

Come facciamo per farlo muovere in alto e in basso? (C'è bisogno di cambiare la direzione?)

```
quando si preme il tasto freccia destra
  punta in direzione 90
  cambia x di 10
```

```
quando si preme il tasto freccia sinistra
  punta in direzione -90
  cambia x di -10
```

```
quando si clicca su
  porta score a 0
  per sempre
    attendi 0.5 secondi
    passa al costume seguente
```

Animiamo lo squalo!

Basta utilizzare i comandi qui a fianco. Perché attendiamo 0,5 secondi? (Prova a togliere l'attesa...)

La variabile **score** è un barattolo dove conserveremo il numero di pesci che lo squalo ha mangiato.

Il Pesce

```
quando si clicca su
  mostra
  per sempre
    fai 20 passi
    ruota di numero a caso tra 1 e 10 gradi
    attendi 0.5 secondi
    rimbalza quando tocchi il bordo
    ruota di numero a caso tra 1 e 10 gradi
    se sta toccando Squalo allora
      cambia score di 1
      nascondi
      attendi 3 secondi
      vai a x: numero a caso tra -240 e 240 y: numero a caso tra -180 e 180
      mostra
```

