



Python Biella Group

Learning Python with games

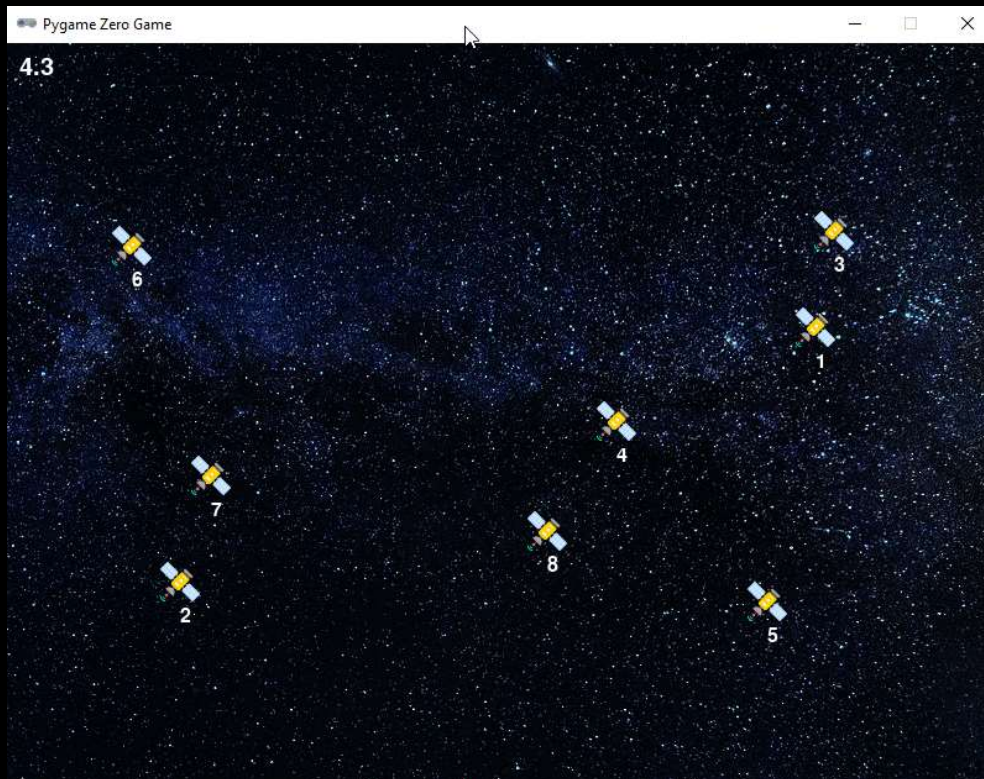
Gioco 03 – Connetti i satelliti

Docenti

Mario, Andrea, Maria
Teresa

Anno 2021

Connetti i satelliti



Connetti i satelliti in ordine numerico nel minor tempo possibile

I satelliti appariranno in posizioni casuali

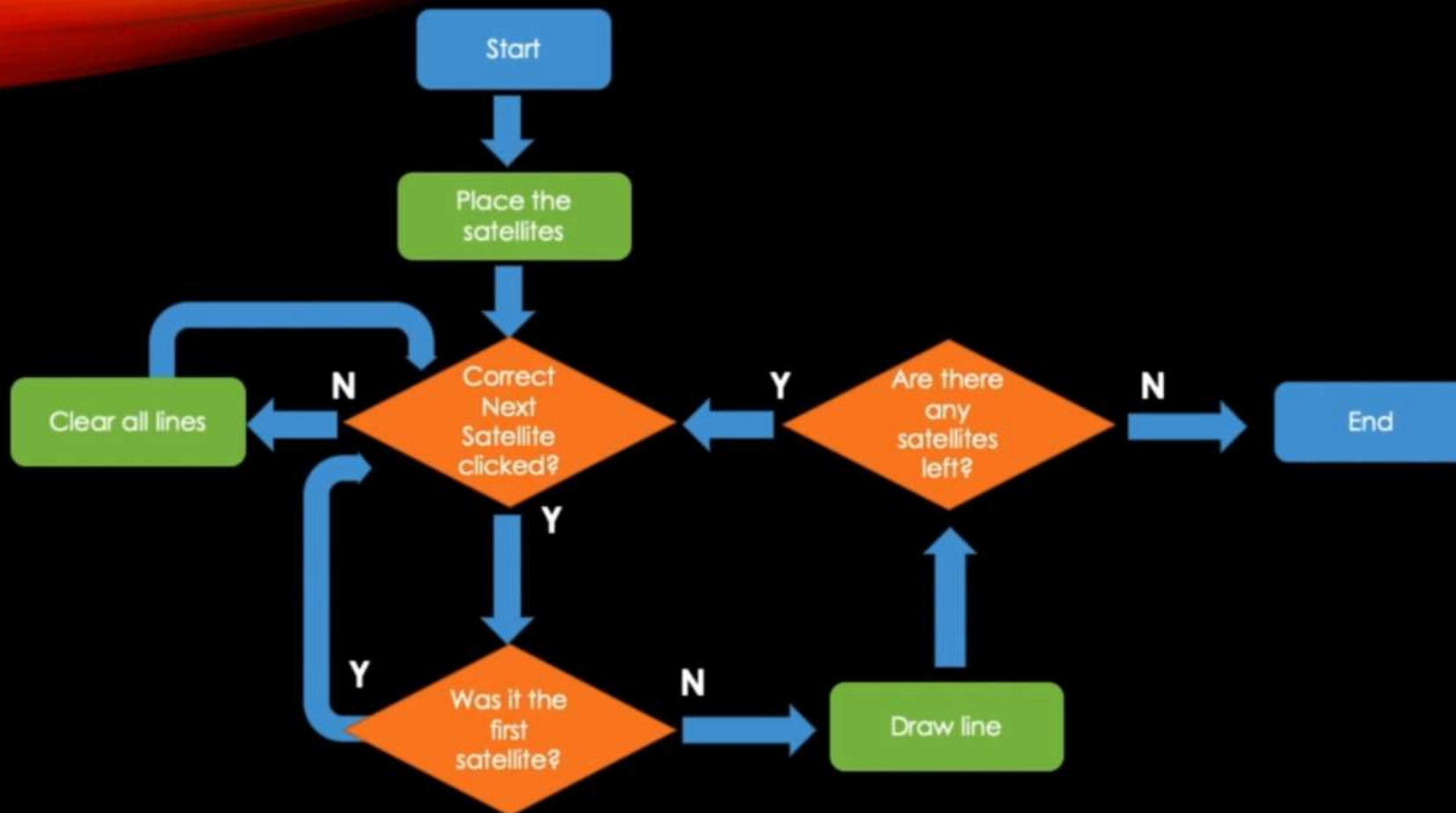
Ogni satellite ha un numero

Connetti con un click

Ad ogni lancio il programma usa un **loop** per disegnare i satelliti



Connetti i satelliti - Logica di gioco



Connetti i satelliti - 1

Uso `liste` per linee e satelliti

`Loop` per creare e disegnare i satelliti

Disegnare le linee: `draw.line()`

Uso dell'indice lista



Connetti i satelliti – 2

Timer

```
from time import time
```

Variabili per gestire il tempo

```
time()
```

HUD (Heads Up Display); funzione `round()`

Se non si dichiara `update()` la draw non viene “rinfrescata”

Esercizi / Tweaks & Hack

Aumenta il numero di satelliti

Aggiungi la gestione di livelli aggiungendo via via più satelliti

Ora il giocatore può provare più volte; al primo errore, mostra Game Over

Congratulazioni

