



Python Biella Group

Learning Python with games

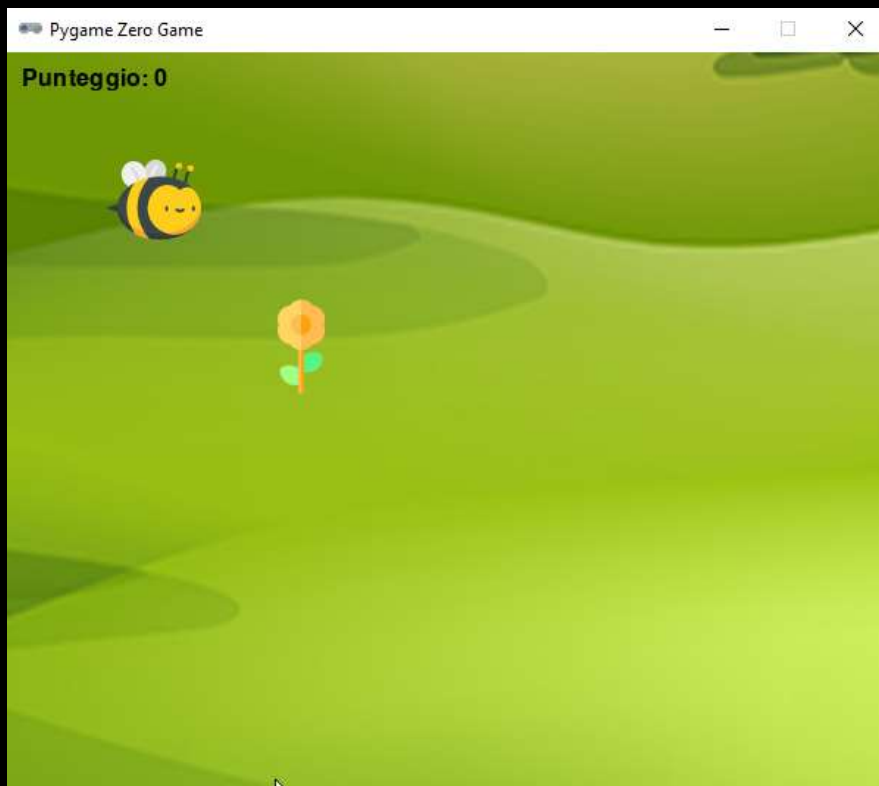
Gioco 02 – Ape golosa

Docenti

Mario, Andrea, Maria
Teresa

Anno 2021

Ape golosa



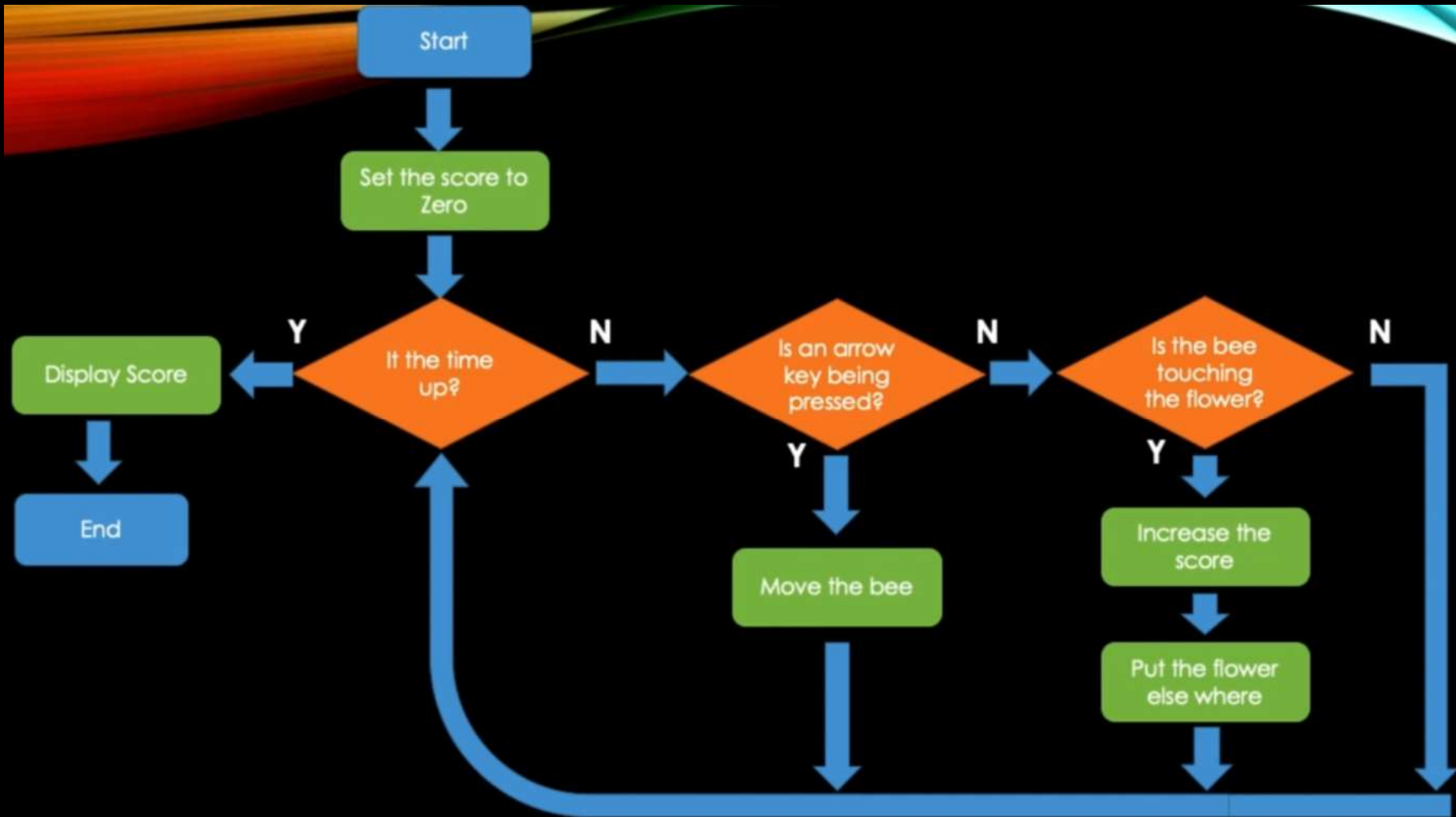
L'ape può muoversi in tutte le direzioni con i tasti freccia

Il fiore può apparire in qualsiasi punto dello schermo

In alto a sinistra il punteggio



Ape golosa - Logica di gioco



Ape golosa - 1

Pattern / Riuso

Partiamo da cosa sappiamo

import, schermo, variabili, sfondo, attori, draw

Punteggio (variabile e visualizzazione; `str()`)



Ape golosa – 2

“pass” progettazione mentale e sviluppo progressive

Review

Dal modulo `random`, `randint` -> per posizioni casuali

Timer (`clock.schedule`)

“PGZ Built-in” `update()` -> richiamata 60 volte al secondo



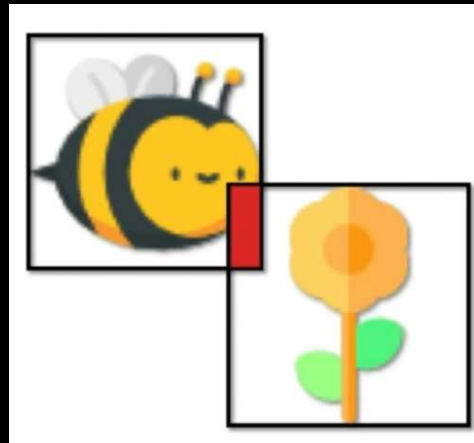
Ape golosa – 3

Muovere **actor** con le frecce

`keyboard`

Gestione collisioni tra actor

`colliderect()`



Esercizi / Hack & Tweaks

Usa attori diversi: Gatto-Topo

Aumenta il tempo di gioco

Aumenta la velocità dell'ape

Congratulazioni

