

Level

1

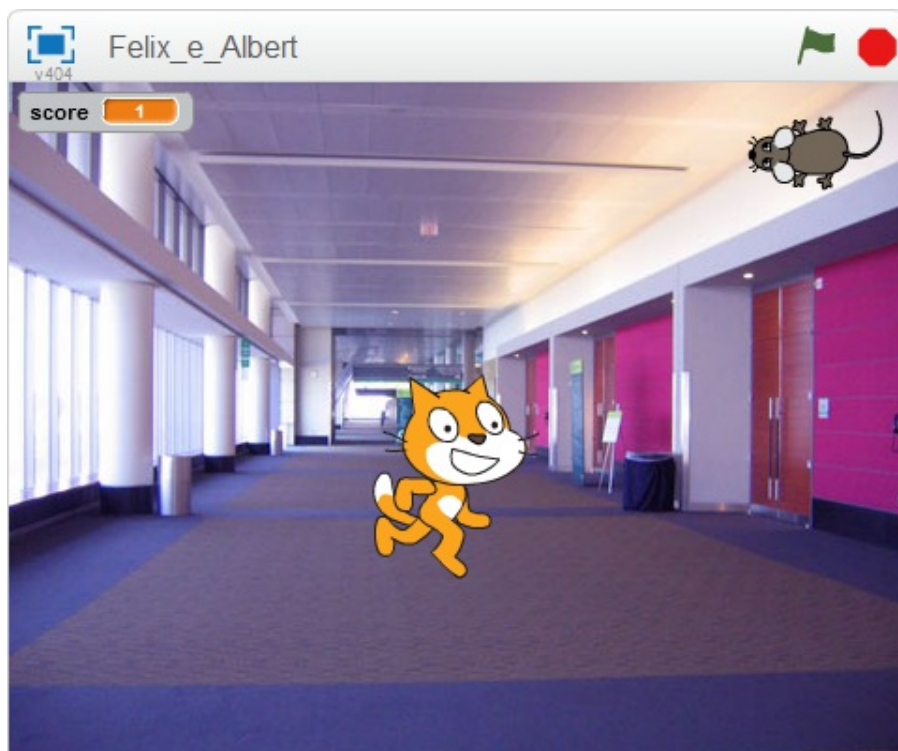
Felix e Albert

{code
club}

All Code Clubs must be registered. Registered clubs appear on the map at codeclub.org.uk - if your club is not on the map then visit jump.to/cc/18CpLPy to find out what to do.

Introduzione

In questo esercizio creiamo un gioco dove il gatto Felix deve inseguire e catturare il topolino Albert . Il giocatore controlla Albert con il mouse e deve cercare di evitare di essere catturato da Felix. Più a lungo si riesce ad evitare Felix e più punti si accumulano ma fai attenzione a non essere catturato perché il tuo punteggio scenderà tantissimo!



Activity Checklist

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Test your Project

Click on the green flag to **TEST** your code

1




Save your Project

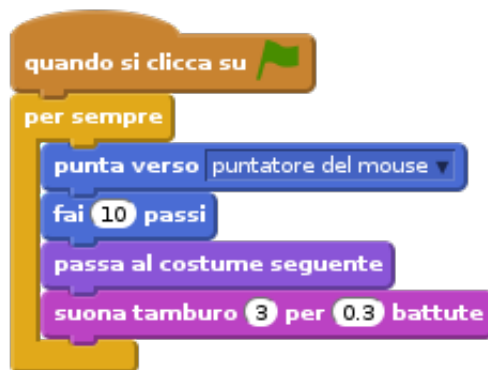
Make sure to **SAVE** your work now

Passo 1: Felix segue il puntatore del mouse



Lista delle Attività

1. Crea un nuovo progetto. ☐
2. Fai doppio-click nello stage vicino all'immagine (sprite) di Felix. Seleziona il tab **Sfondi** e clicca su **Scegli uno sfondo dalla libreria**. Qui seleziona lo sfondo chiamato **hall**. Adesso cancella lo sfondo bianco facendo click sulla **X bianca su sfondo nero in alto a destra** ☐
3. Adesso fai click sullo sprite di Felix. Poi fai click sulla **i** in alto a sinistra dello sprite. Cambia il nome in Felix. ☐
4. Accertati che Felix abbia uno stile di rotazione sinistra-destra facendo click su: . ☐
5. Torna indietro facendo click sulla freccia in alto a sinistra ☐
6. Crea questo script per Felix: ☐



Verifica il tuo progetto

Fai click sulla bandierina verde.

Felix insegue il puntatore del mouse?

Quando Felix si muove sembra che stia camminando?

Felix si muove alla giusta velocità?




Passo 2: Felix insegue Albert

Ora vogliamo che Felix insegue il topolino Albert e non il puntatore del mouse.



Lista delle Attività

1. Crea un nuovo sprite facendo click su `Scegli uno sprite dalla libreria` e seleziona Mouse 1. ☐
2. Cambia il nome dello sprite in Albert facendo click sulla `i` in alto a sinistra dello sprite. ☐
3. Passa al tab Costumi e fai click su Albert nell'editor. Un rettangolo apparirà attorno ad Albert. Tira un angolo per rendere Albert più piccolo di Felix. ☐
4. Accertati che Albert abbia uno stile di rotazione sinistra-destra facendo click su: . ☐
5. Torna indietro facendo click sulla freccia in alto a sinistra ☐
6. Crea questo script per Albert: ☐



Verifica il tuo progetto

Fai click sulla bandierina verde.

Felix insegue il puntatore del mouse?

Felix insegue il topolino Albert?



Salva il tuo progetto

Passo 3: Felix ci dice quando ha catturato Albert

Vogliamo che Felix riconosca quando ha catturato Albert e ce lo dica.



Lista delle Attività

1. Cambia lo script per Felix in questo modo:



Verifica il tuo progetto

Fai click sulla bandierina verde.

Felix ti dice quando ha catturato Albert?



Passo 4: Albert diventa un fantasmino quando viene catturato da Felix

Anziche' far dire a Felix quando prende Albert vogliamo che Albert diventi un fantasmino.



Lista delle Attivita'

1. Cambia lo script per Felix in modo da inviare un messaggio quando prende Albert:



2. Aggiungi un nuovo costume per Albert facendo click sullo sprita e selezionando il tab **Costumi**. Da qui seleziona **Scegli un costume dalla libreria**. Seleziona il costume ghost2-a.
3. Rendi il fantasmino piu' piccolo facendo click sullo sprite nell'editor e trascinando un angolo.
4. Cambia il nome dei costumi di Albert. Il topolino chiamalo **vivo** ed il fantasmino chiamalo **morto**.



5. Creau un nuovo script per Albert in modo che si trasformi in un fantasmino:



Verifica il tuo progetto

Fai click sulla bandierina verde.

Albert si trasforma in un fantasmino quando viene catturato?

Senti Felix emettere il giusto suono al momento giusto?

Felix rimane fermo abbastanza a lungo per permettere ad Albert di fuggire?



Salva il tuo progetto

Passo 5: Manteniamo il punteggio

Aggiungiamo adesso un punteggio al gioco in modo da sapere quanto siamo bravi a tenere Albert in vita.

Il punteggio inizia da zero e viene incrementato di 1 per ogni secondo. Se Felix riesce a catturare Albert il punteggio viene diminuito di 100 punti.



Lista delle Attività

1. Crea una variabile, per tutti gli sprite, che si chiama punteggio.
Fai click su `Script`, poi seleziona `Variabili e Liste` e fai click su `Crea una variabile`. Inserisci `punteggio` come nome della



variabile ed assicurati che `Per tutti gli sprite` sia selezionato.

2. Nello stage, crea questi due script:



Verifica il tuo progetto

Fai click sulla bandierina verde.

Il punteggio viene incrementato di 1 ogni secondo?

Il punteggio viene ridotto di 100 punti quando Albert e' catturato?

Cosa succede se Albert e' catturato ed il punteggio e' inferiore a 100?

Il punteggio torna a zero quando inizi una nuova partita?



Salva il tuo progetto

Ben fatto, hai finito!!! Adesso puoi finalmente divertirti con il tuo gioco!!!

Ehi, non dimenticare che puoi condividere il tuo gioco con tutti i tuoi amici e familiari. Basta che fai selezioni il menu File e poi Share to website!!