

Level

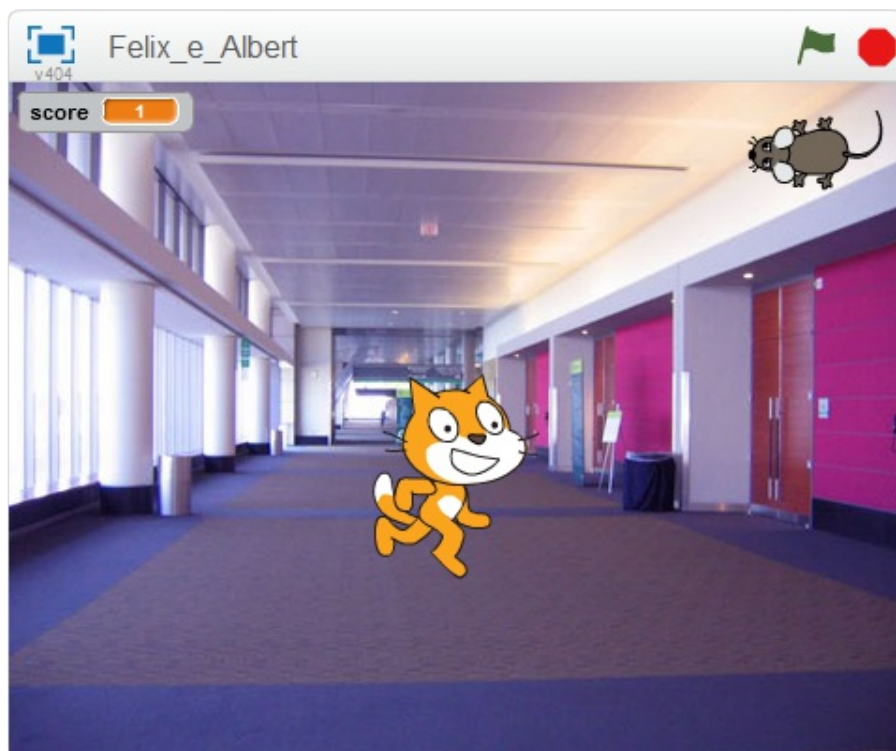
1

# Felix e Albert

{code  
club}

## 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



Save your Project


Make sure to **SAVE** your work now

1



## 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

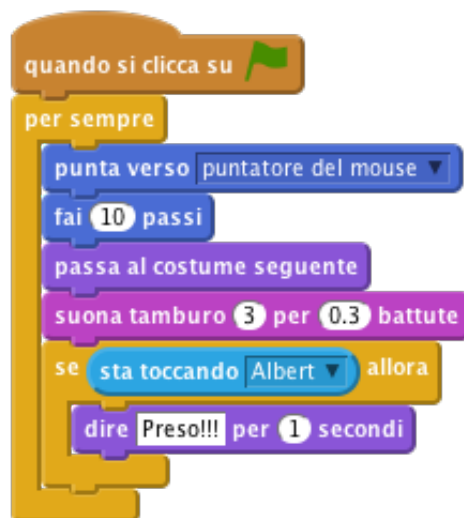
## Passo 3: Felix ci dice quando ha catturato Albert

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 fantasma quando viene catturato da Felix

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



### Lista delle Attività

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 fantasma 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 fantasma chiamalo `morto`.



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



### **Verifica il tuo progetto**

Fai click sulla bandierina verde.

Albert si trasforma in un fantasmينو 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!!