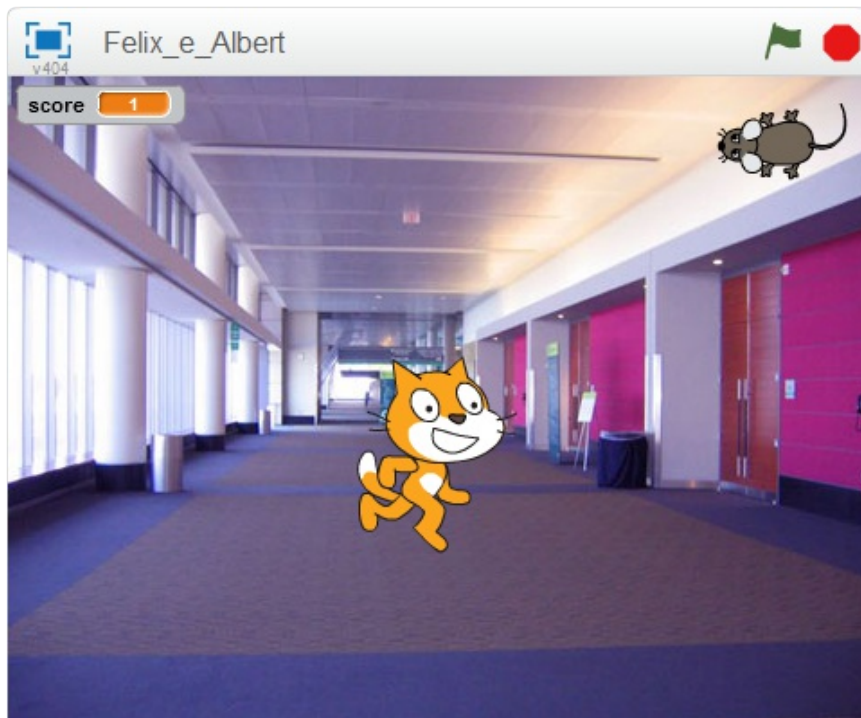



In questo esercizio creiamo un gioco dove il gatto Felix deve inseguire e catturare il topolino Albert . Il giocatore controlla Albert con il mouse e deve cercare di evitare di essere catturato da Felix. Più a lungo si riesce ad evitare Felix e più punti si accumulano ma fai attenzione a non essere catturato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





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: ☐



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?



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



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: ☐



Fai click sulla bandierina verde.

Felix insegua il puntatore del mouse?

Felix insegua il topolino Albert?



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



1. Cambia lo script per Felix in questo modo:



Fai click sulla bandierina verde.

Felix ti dice quando ha catturato Albert?



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



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 fantasmينو 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 fantasmينو chiamalo `morto`.
5. Creau un nuovo script per Albert in modo che si trasformi in un fantasmينو:





Fai click sulla bandierina verde.

Albert si trasforma in un fantasma quando viene catturato?

Senti Felix emettere il giusto suono al momento giusto?

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



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.



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:



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?



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!!