

## Scratch: Mostro mangia Palla (Festival dei Bambini) BASE

quando si clicca su

mostra

per sempre

se distanza da puntatore del mouse > 5

punta verso puntatore del mouse > 5

fai 5 passi

quando ricevo STOOOP > 
nascondi

Script Stage (ha due sfondi)

quando si clicca su

passa allo sfondo sfondo1

porta punti a 0

azzera cronometro

per sempre

se cronometro > 30

invia a tutti STOOODP

attendi 0.1 secondi

passa allo sfondo fine

azzera cronometro

ferma tutto

Lo Stage ha due sfondi: inziale bianco e sfondo Fine

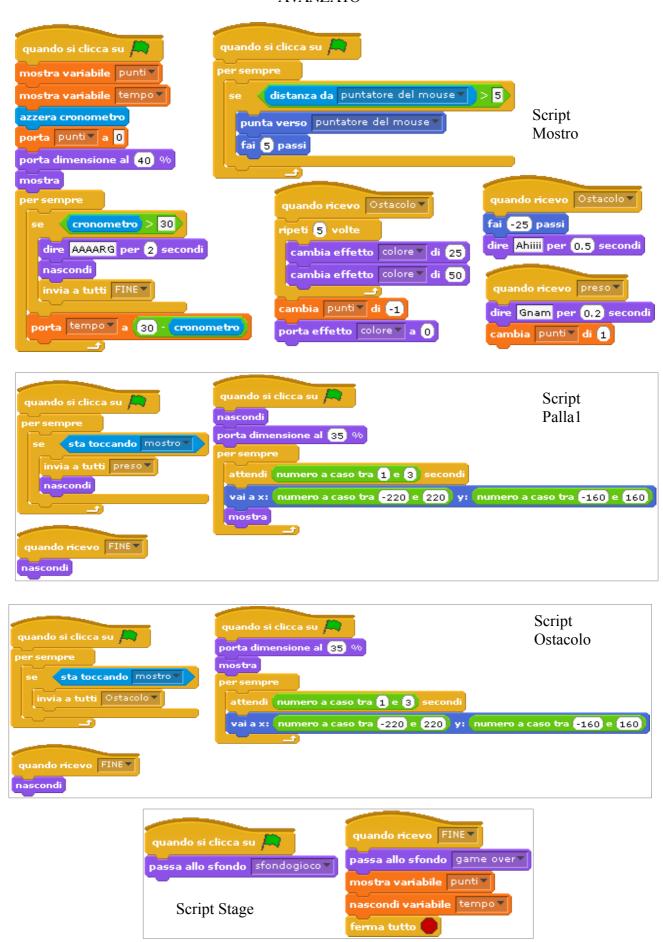
Script di ciascuna palla (una volta scritto per una, è sufficiente duplicare lo sprite)

```
quando si clicca su 🔎
nascondi
per sempre
 attendi (numero a caso tra (0,5) e (3) secondi
 vai a x: numero a caso tra (-220) e (220) y: numero a caso tra (-160) e (160)
 mostra
                                            quando ricevo STOOOOP▼
quando si clicca su 🖡
                                            nascondi
per sempre
       sta toccando mostro
   produci suono Duck▼
                                            La palla gestisce la variabile
                                            punti che però è globale
   nascondi
   cambia punti v di 1
                                            la palla ha anche un suono
                                            associato: Duck
```

## Sequenza di creazione guidata

- 1) Sprite Mostro: si muove inseguendo il mouse (lo sprite Mostro deve essere libero di ruotare)
- 2) Sprite Palla:
  - apparizione casuale dopo un tempo casuale
  - gestione dello 'sta toccando Mostro': 'produci suono', nascondi
  - inserimento variabile globale 'punti' e aumento gestito nello 'sta toccando Mostro'
- 3) Stage: creazione sfondo 'FINE' e gestione della sua apparizione e del cronometro (che fa finire il gioco dopo 30 secondi). Invio messaggio STOOOOP.
- 4) Sprite Palla e Mostro: gestione della scomparsa su ricezione di STOOOOP

## **AVANZATO**



Si fanno modifiche e aggiunte al primo programma:

- Si Introduce un ostacolo
- Si introduce una variabile tempo per mostrare quanto manca alla fine del gioco
  Si fa maggior uso dei messaggi