

Primi passi gioco

1 insegui mouse (Sprite Squalo)

```
porta dimensione al 40 %

per sempre

se distanza da puntatore del mouse > 5

punta verso puntatore del mouse > 1

fai 5 passi
```

2 pesciolino giallo random (sprite pesciolino)

```
porta dimensione al 20 %
nascondi
attendi numero a caso tra 1 e 5 secondi

se numero a caso tra 1 e 2 = 1

vai dove x è 240

punta in direzione -90 
altrimenti

vai dove x è -240

punta in direzione 90 

vai dove y è numero a caso tra -180 e 180

mostra

per sempre

ruota di  numero a caso tra -10 e 10 gradi

fai 3 passi

rimbalza quando tocchi il bordo

attendi 0.01 secondi
```

Gioco completo

1bis) pesce grande mangia pesce giallo (Squalo)- 2bis) pesciolino giallo mangiato scompare

```
quando si clicca su

porta dimensione al 40 %

passa al costume shark1-a 

per sempre

se distanza da puntatore del mouse 

punta verso puntatore del mouse 

punta in dire

passa al costume shark1-b 

cambia effetto colore di 50

altrimenti

passa al costume shark1-a 

porta effetto colore a 0

fai 3 passi

quando si clicca 
porta dimensione al 40 %

nascondi attendi nume 

se numer 

vai dove x è 
punta in dire

vai dove y è 
punta in dire

ruota di 

fai 3 passi

rimbalza quattendi 0.00 

se sta to
```

```
quando si clicca su 🔎
porta dimensione al 20 %
attendi (numero a caso tra 1 e 5) secondi
     numero a caso tra 1 e 2 = 1
  vai dove x è 240
 punta in direzione €-90 ▼
 vai dove x è (-240)
 punta in direzione (90 ▼
vai dove y è numero a caso tra (-180) e (180)
 ruota di 🗘 numero a caso tra 📶 e 🚺 gradi
 fai (3) passi
 rimbalza quando tocchi il bo<u>rdo</u>
  attendi (0,01) secondi
       sta toccando Sprite1▼
   attendi (0,05) secondi
   produci suono Pop▼
   nascondi
   attendi numero a caso tra 1 e 5 secondi
   se numero a caso tra 1 e 2 = 1
     vai dove x è 240
     punta in direzione -90▼
     vai dove x è -240
     punta in direzione 90▼
   vai dove y è numero a caso tra (-180) e (180)
   mostra
```