



CoderDojo Firenze

Scratch: Mostro mangia Palla (Festival dei Bambini) BASE

Script mostro



Script Stage (ha due sfondi)



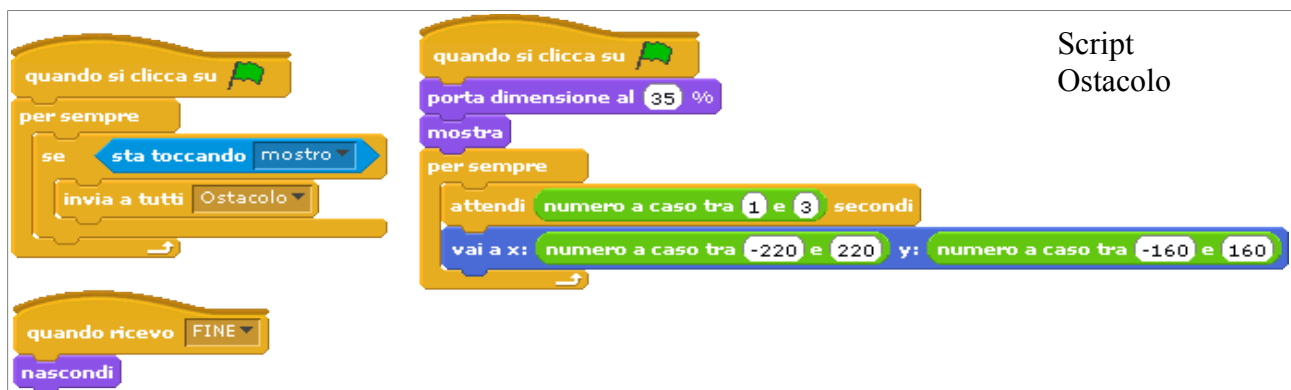
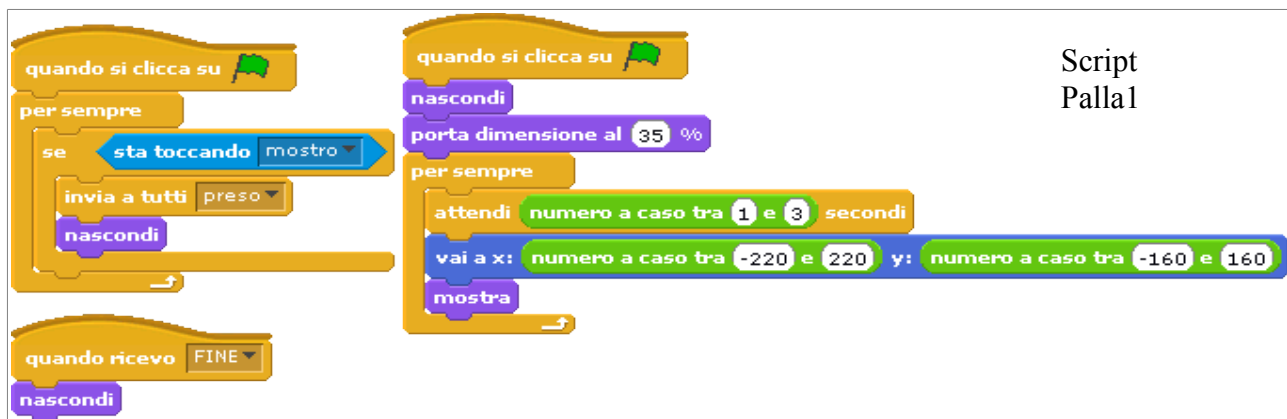
Script di ciascuna palla (una volta scritto per una, è sufficiente duplicare lo sprite)



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