

Dungeon - step 2

1. Aggiungi i costumi del secondo livello allo stage e ai muri
2. Aggiungi uno sprite “change level”
 - a. non importa il suo aspetto, dovrà diventare “invisibile” ma sentire il tocco di altri sprite
 - b. quando tocca il giocatore:
 - i. incrementa il valore di una variabile “livello”
 - ii. comunica a tutti che c’è un “livello successivo”
3. Tutti reagiscono al “livello successivo” a proprio modo (secondo te cosa devono fare?)
 - a. Stage
 - b. Muri
 - c. Player
 - d. Chiave (attenzione al suo stato)
 - e. Mostro
 - f. Porta
 - g. Change level

ATTENZIONE: dovremo gestire molti livelli successivi:

- uno sprite nel livello 1 dovrà spostarsi in una certa posizione, nel livello 2 in un’altra etc.
- ogni “reazione” quindi dovrà tenere in considerazione il numero del livello



4. Aggiungi il “Mostro Occhio”
 - a. compare e scompare
 - b. può essere attraversato solo quando non si vede



5. Aggiungi la “Pergamena che ti mostrerà la chiave”
 - a. in un livello nascondi la chiave
 - b. mostra una pergamena e quando verrà raccolta comunicherà alla chiave di mostrarsi
 - c. la chiave reagisce e si mostra