

## 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. comparire e scomparire
  - 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