

Space invaders

Step 1: Movimento navicella

- Aggiungi uno sprite navicella, rimpiccioliscilo e imposta la sua posizione di partenza
- Fai in modo che la navicella si muova a dx e sx con premendo le frecce della tastiera
 - Bonus: usa una variabile per controllare la velocità della navicella

Step 2: La navicella spara (tecnica dello spawner di cloni)

- Aggiungi uno sprite laser, puoi disegnare un rettangolino verticale colorato (assicurati che il centro dello sprite corrisponda alla segno centrale)
- Fai in modo che all'inizio si nasconde e che quando si preme "spazio" venga creato un clone (per evitare troppi colpi, aggiungi una piccola attesa tra un clone e l'altro)
- Quando viene clonato:
 - portallo dove si trova la navicella e mostralo
 - fallo muovere verso l'alto
 - elimina il clone quando raggiunge il bordo

Step 3: Una fila di nemici (tecnica dello spawner di cloni con "timbro")

- Aggiungi uno sprite nemico, fai in modo che all'inizio si nasconde
- Per poter generare tanti cloni dovrà usare due variabili per il posizionamento:
 - pos_x corrisponderà alla posizione x del nemico
 - pos_y corrisponderà alla posizione y del nemico
- Dopo aver creato le variabili, decidi il loro valore iniziale (consiglio: in alto a sx)
- Fai in modo che quando viene clonato, un nemico raggiunga la posizione delle variabili pos_x e pos_y
- E' arrivato il momento di creare 10 cloni, come puoi posizionarli sulla stessa fila ?
 - (spoiler: dopo aver clonato potresti "modificare" una delle due variabili)

Step 4: I nemici oscillano

- Dopo essersi posizionato, un nemico potrebbe:
 - ripetere un tot di volte lo spostamento di un passo verso dx
 - ripetere un tot di volte lo spostamento di un passo verso sx

Step 4: Più file di nemici (tecnica della "macchina da scrivere")

- Per creare più file di nemici puoi "ripetere" 5 volte la creazione di una fila (Step 3)
- Ad ogni ripetizione modifica le variabili pos_x e pos_y
 - (spoiler: riporta pos_x sul bordo sx e fai scendere pos_y)

Step 5: La batteria di nemici scende

- Un nemico può ricevere un messaggio che gli dice di scendere (cambiare la propria y)
- In un "Quando si preme la bandierina" parallelo potresti inviare il messaggio "scendi" ogni tot secondi

Step 6: Il laser uccide i nemici

- Serviranno 3 azioni:
 - Il clone del nemico dovrà accorgersi quando tocca lo sparo ed eliminarsi
 - usa un “Quando vengo clonato” parallelo
 - Dire al laser che è stato “consumato” con un messaggio
 - Il laser dovrà eliminarsi quando riceve il messaggio “consumato”

Step 7: Game over: se i nemici toccano l'astronave hai perso!

Step 8: Punteggio

Step 9: I nemici sparano e se ti prendono fai Game over (difficile!)