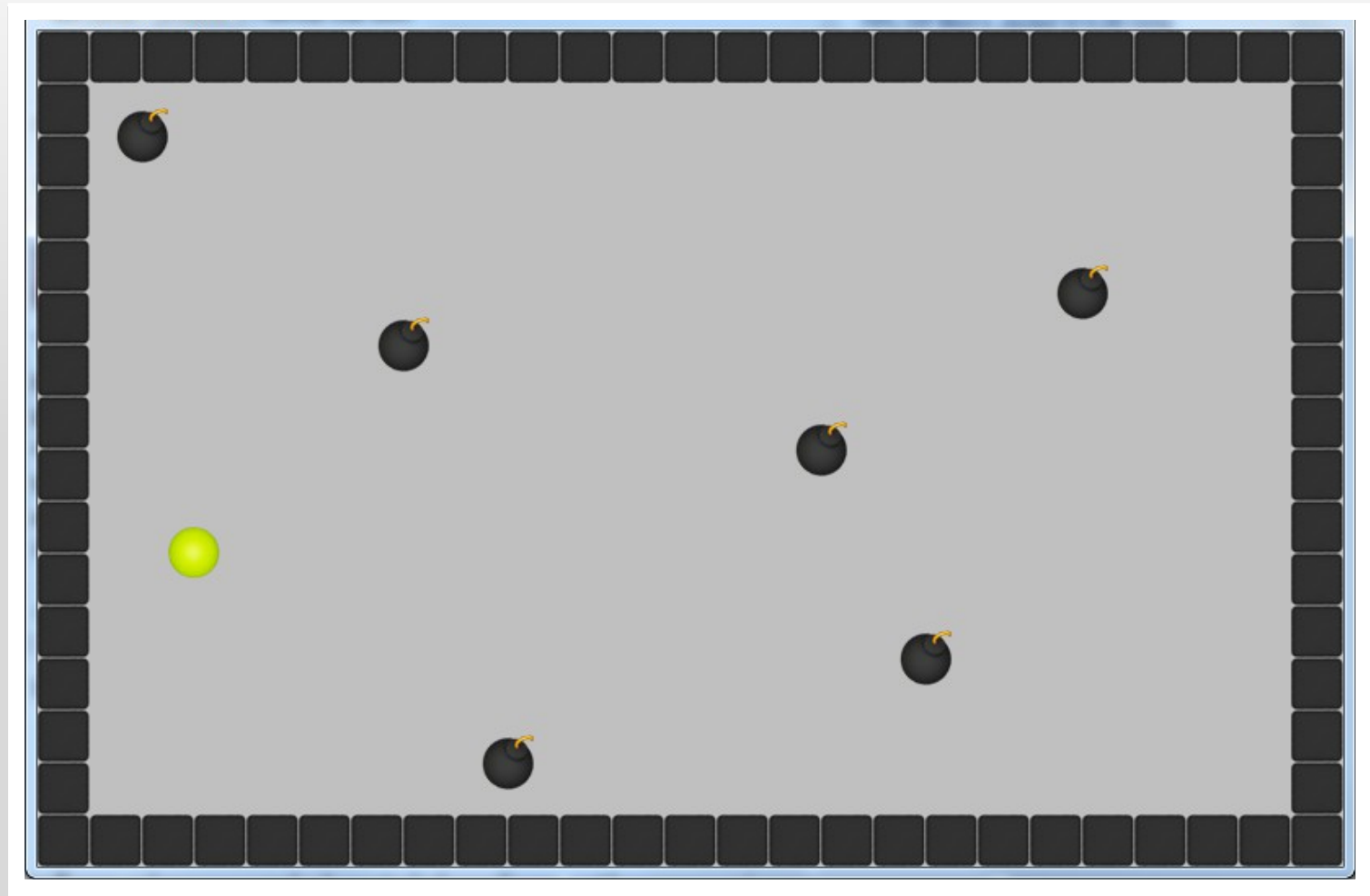


Game Maker

Esercitazione 1– Catch the Ball



Catch the Ball



Istruzioni

- Il gioco si svolge in una Room 800x512, chiusa con muri sui lati.
- All'interno di questa Room è sempre presente una pallina in costante movimento che rimbalza sui muri.
- L'obiettivo del giocatore è cliccare sulla pallina tre volte. Ogni volta che riesce a catturarla, la pallina cambia posizione.
- A ogni cattura il livello di difficoltà aumenta: la prima volta aumenta di velocità, la seconda compaiono delle bombe che se cliccate tolgono punti.
- Mostrare un messaggio di vittoria con il punteggio del giocatore.



Consegna

- Consegnare il file .gmz, possibilmente entro la prossima lezione a lbellincampi@gmail.com
- Chiamare il file in questo modo:
[cognome_gamemaker_e1.gmz](#)
- Per esportare il file gmz: File > Export Project
- **Nota:** per essere valida i fini dell'exp, l'esercitazione va consegnata entro la prossima lezione.



- 40% EXP: aderenza alle istruzioni
 - Svolgere tutta l'esercitazione.
- 30% EXP: cura
 - Cura nei dettagli, attenzione alle piccole cose etc, etc.
- 30% EXP: codice
 - Codice ordinato, corretto, commentato, etc.

