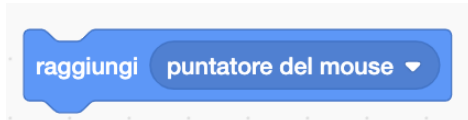


Chick Shot

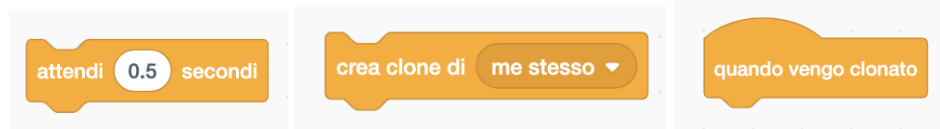
1. Disegna un mirino e digli di seguire il mouse



2. Aggiungi uno sprite a cui vuoi sparare (es: pulcino), fissalo con X e Y a una posizione sul bordo sinistro dello schermo e fallo avanzare fino alla fine dello schermo
3. Quando raggiunge il bordo dello schermo, fallo sparire (fine dello schermo è X = 240)



4. Aggiungi una variabile punteggio
5. Fai in modo che quando colpisci un pulcino vengano aggiunti 10 punti (dovrai controllare se il mouse è stato premuto e se il pulcino sta toccando il puntatore del mouse)
6. Fai sparire il pulcino colpito
7. Per creare una fila di pulcini che attraversano lo schermo puoi creare cloni del pulcino.
 - a. Sposta tutto l'algoritmo sotto a un "Quando vengo clonato"
 - b. Quando si preme la bandierina verde, crea dei cloni del pulcino (me stesso) ogni 0.5 secondi



8. Aggiungi un timer e quando il tempo è scaduto ferma tutto
 - a. Ti servirà una variabile "Timer" dove metterai il numero di secondi che vuoi dare alla partita
 - b. Dovrai decrementare di 1 la variabile "Timer" ogni 1 secondo
 - c. Aggiungi un controllo che Ferma tutto se il timer è arrivato a zero
9. BONUS: aggiungi un'altra fila di pulcini che vanno in senso opposto