

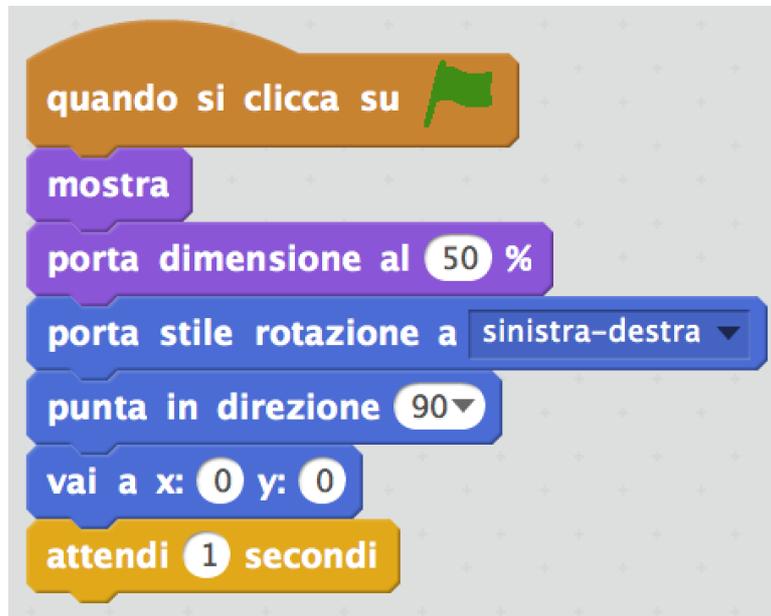
CoderDojo Fossò del 12 settembre 2015 - AVANZATO

Scopo del gioco è guidare una scimmietta a prendere 12 chiavi, evitando il gatto.

Lo sfondo può rimanere bianco o essere riempito a piacere.

Si carica lo sprite **Monkey1**.

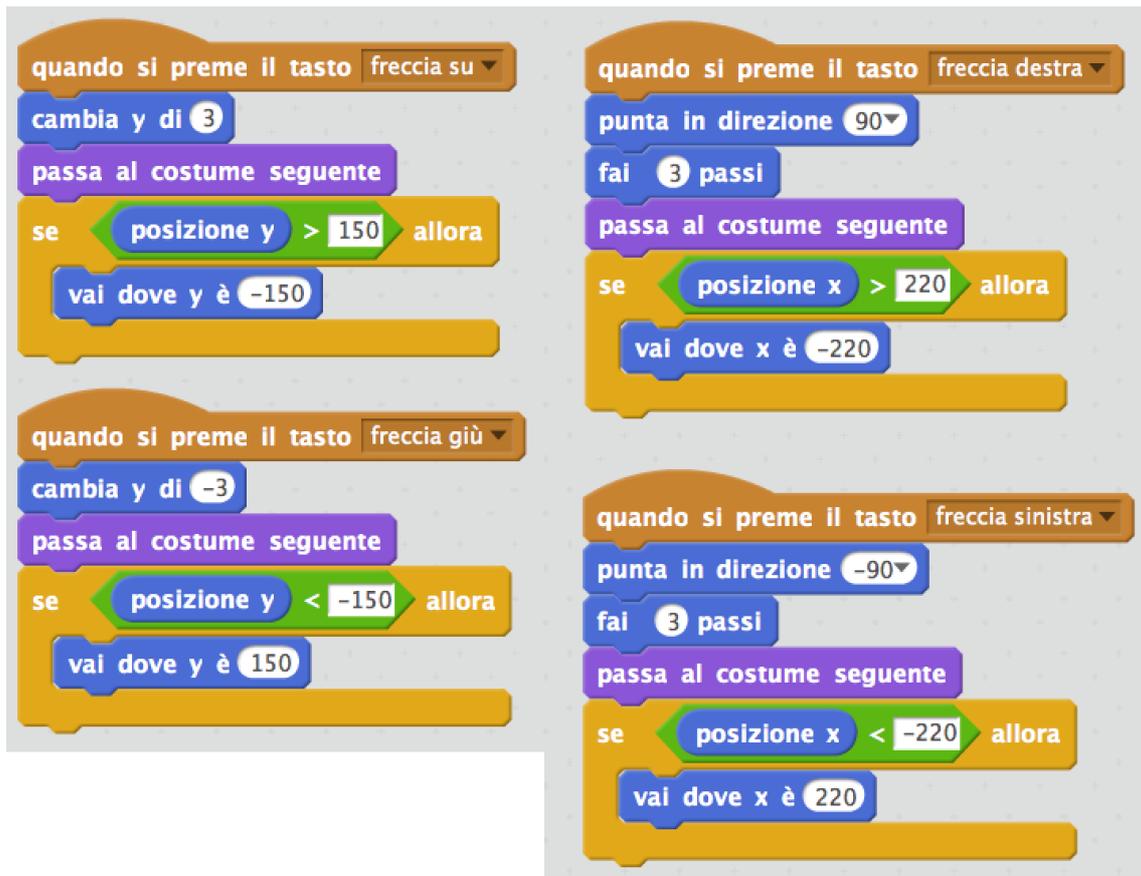
E si comincia a programmarlo così:



Spiegare che il controllo della posizione x e y serve per farlo uscire da una parte dello schermo e rientrare dall'altra.

Inoltre si possono far costruire i quattro script seguenti senza il controllo della coordinata e farlo aggiungere sono successivamente.

CoderDojo Fossò del 12 settembre 2015 - AVANZATO



Caricare lo sprite **Key2**.
Cominciare a programmarlo così.
Spiegare la clonazione.



CoderDojo Fossò del 12 settembre 2015 - AVANZATO

Inizialmente si può far solo posizionare le chiavi in tondo senza farle muovere. Aggiungere il movimento solo successivamente (ciclo “per sempre” del secondo script della chiave).

Passare a programmare lo **stage**.

Creare le variabili chiavi e tempo. Spiegare le variabili.



Caricare il gatto (sprite **Cat2**).

E programmarlo così:



CoderDojo Fossò del 12 settembre 2015 - AVANZATO

A questo punto bisogna tornare a programmare la scimmia (**Monkey1**) aggiungendo questo script:



Infine bisogna andare sulla chiave (**Key2**) e aggiungere questo script:

