

PARROT

(per bambini che non hanno mai usato Scratch)

SCOPO: Un pappagallo deve riuscire a prendere la mela che sta in fondo alla schermo senza farsi colpire dalla palla da baseball.


Sprite: Parrot (pappagallo), Apple (mela), Baseball (palla da baseball).

Ordine di costruzione del gioco puo' essere questo:

- si carica lo sprite del pappagallo
- si carica uno sfondo
- pappagallo: si costruisce lo script in cui sbatte le ali
- pappagallo: si costruiscono i 4 script che controllano il movimento con i tasti freccia
- si carica lo sprite della mela
- mela: si costruiscono i primi due script (quello che rimpicciolisce la mela e quello che riceve il messaggio 'vai in posizione')
- mela: si costruisce il terzo script (quello che controlla se viene toccata dal pappagallo)
- pappagallo: si costruisce lo script che inizia con 'presa mela' e si crea la variabile punti
- stage: si costruisce lo script che azzera la variabile punti
- pappagallo: si costruisce lo script che fa scendere il pappagallo anche se non viene toccato alcun tasto
- si fa provare il gioco (questo lo si fa spesso)
- si carica lo sprite della palla da baseball
- palla: si costruiscono entrambi gli script
- pappagallo: si costruisce lo script 'colpito pappagallo'
- stage: si costruisce il secondo script che fa lampeggiare lo stage quando il pappagallo viene colpito

SCRIPT


Parrott

```
quando si clicca su   
  porta dimensione al 40 %  
  vai a x: 0 y: 60  
  per sempre  
    passa al costume seguente  
    attendi 0.5 secondi
```

```
quando si preme il tasto freccia su  
  cambia y di 2
```

```
quando si preme il tasto freccia sinistra  
  cambia x di -2
```

```
quando ricevo colpito pappagallo  
  vai a x: 0 y: 60  
  porta punti a 0
```

```
quando si clicca su   
  per sempre  
    cambia y di -2  
    attendi 0.1 secondi
```

```
quando si preme il tasto freccia giù  
  cambia y di -2
```

```
quando si preme il tasto freccia destra  
  cambia x di 2
```

```
quando ricevo presa mela  
  vai a x: 0 y: 60  
  produci suono bird  
  cambia punti di 1
```

Apple

```
quando si clicca su [bandierina]
  porta dimensione al 50 %
  per sempre
    invia a tutti vai in posizione
    attendi 3 secondi
  vai a x: numero a caso tra -240 e 240 y: -150
```

```
quando si clicca su [bandierina]
  mostra
  per sempre
    se sta toccando Parrot allora
      nascondi
      invia a tutti presa mela
      attendi 2 secondi
      mostra
```

Baseball

```
quando si clicca su [bandierina]
  porta dimensione al 60 %
  per sempre
    vai a x: 240 y: -97
    ripeti 96 volte
      cambia x di -5
```

```
quando si clicca su [bandierina]
  per sempre
    se sta toccando Parrot allora
      invia a tutti colpito pappagallo
```

Stage

```
quando si clicca su [bandierina]
  porta punti a 0
```

```
quando ricevo colpito pappagallo
  porta effetto luminosità a 30
  attendi 0.2 secondi
  rimuovi effetti grafici
```