

TUTORIAL AVANZATO

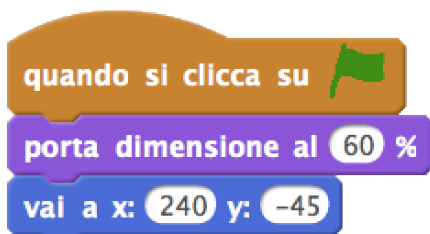
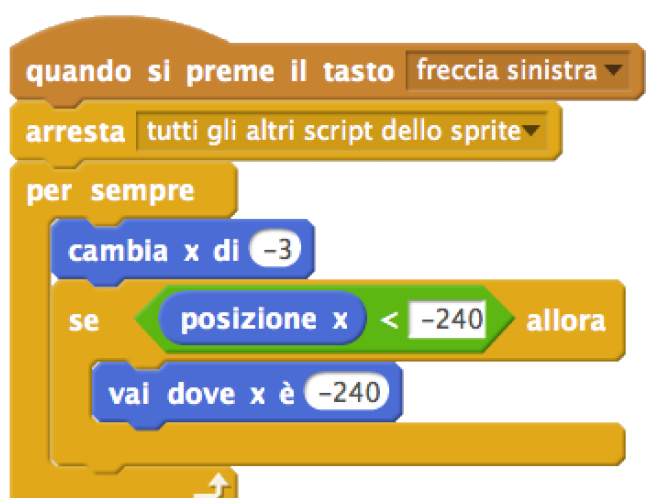
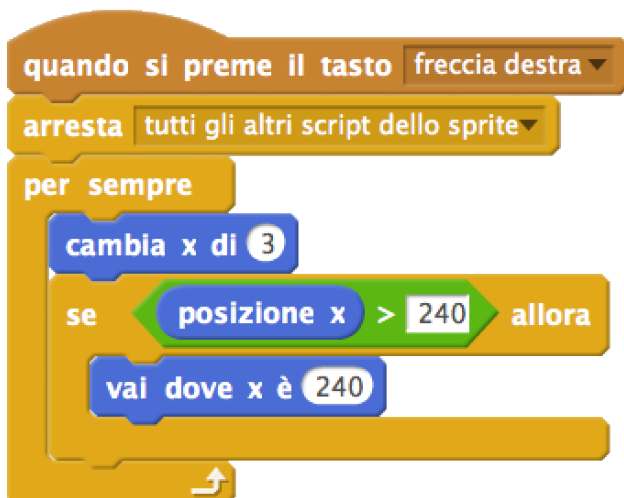
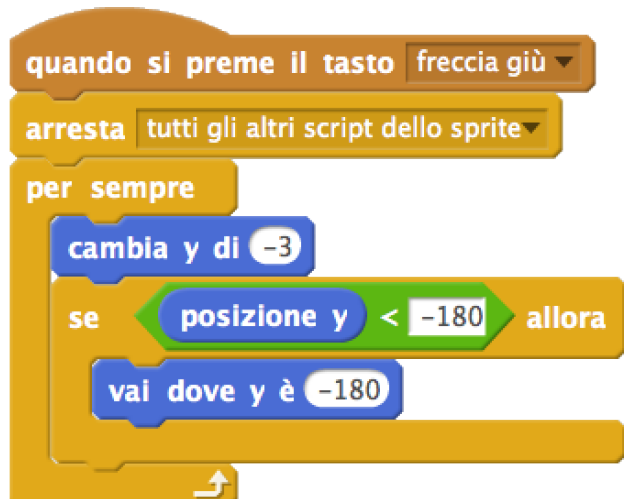
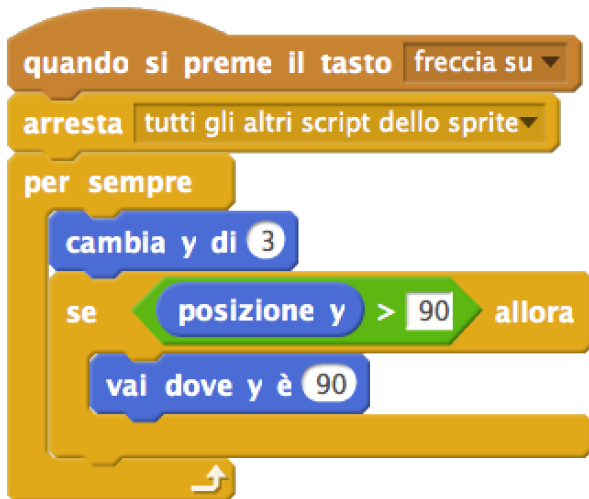
Con questo gioco si insegnano alcune tecniche che possono essere riutilizzate o ampliate.

Carichiamo lo sfondo “forest” o altro sfondo a piacere.

Carichiamo lo sprite “Magic Carpet”.

Il tappeto magico si muove con le quattro frecce. Si muove in continuazione (a meno che non finisca addosso al bordo).

Magic Carpet



Carichiamo lo sprite “Monkey1”

TUTORIAL AVANZATO

Vogliamo che la scimmia stia sempre sopra il tappeto volante (tranne quando salta).

Bisogna creare la variabile “salto”. Non serve che rimanga visibile sullo stage.

Monkey1

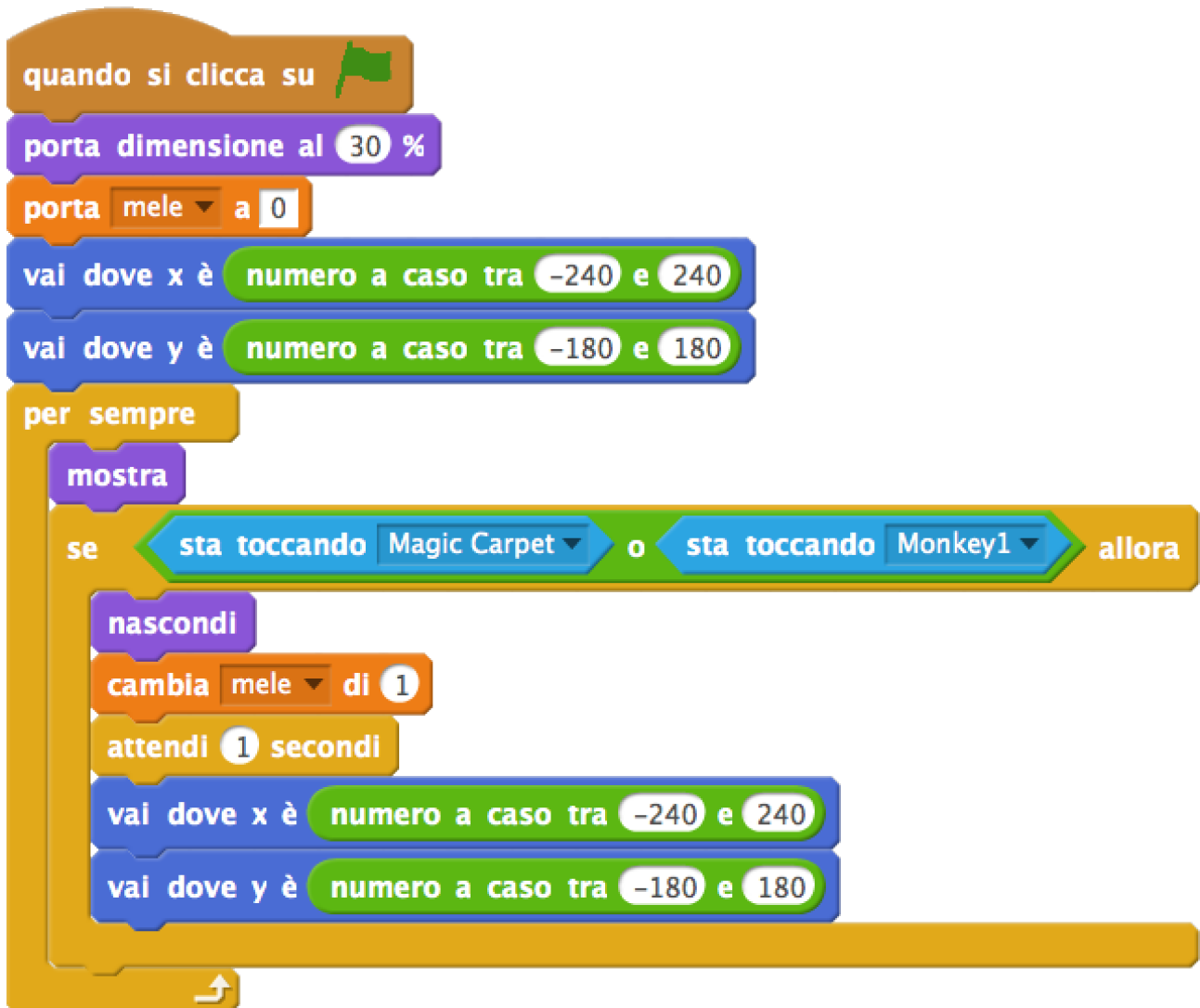


Carichiamo lo sprite “Apple”

Bisogna creare al variabile “mele”, per contare quante mele prende la scimmia.

TUTORIAL AVANZATO

Apple



Si gioca contro il tempo.

Creiamo quindi la variabile “timer” e la programmiamo (possiamo programmarla anche sullo stage).

TUTORIAL AVANZATO

Stage



Così il gioco è troppo facile. Bisogna inserire qualcosa che renda la mela difficile da vedere. Ad esempio uno stormo di pappagalli che vanno da destra verso sinistra con effetto parallasse. Quelli più davanti sono più grandi e sembrano andare più veloci.

Carichiamo lo sprite "Parrot".

TUTORIAL AVANZATO

Parrot

```
quando si clicca su [bandierina]
  punta in direzione [-90]
  porta stile rotazione a [sinistra-destra]
  porta dimensione al [30] %
  mostra
  vai dove x è [230]
  ripeti [10] volte
    cambia dimensione di [6]
    crea clone di [me stesso]
  nascondi

quando vengo clonato
  vai in primo piano
  vai dove y è [numero a caso tra -150 e 150]
  per sempre
    fai [dimensione / 20] passi
    se [posizione x < -230] allora
      vai dove x è [230]
      vai dove y è [numero a caso tra -150 e 150]

quando vengo clonato
  per sempre
    attendi [0.4] secondi
    passa al costume seguente
```