

Coderdojo@Ca' Foscari

7 Aprile 2018

Gatto e palla

Un gatto che insegue una palla

Viene realizzata un gioco in cui un gatto, comandato dal puntatore del mouse, deve prendere una palla. Ogni volta che la palla viene presa, scompare e ricompare in un altro punto dello scenario. Una variabile punteggio viene incrementata ogni volta che il gatto prende la palla. Una variabile tempo viene decrementata ad ogni secondo e il gioco termina quando diventa zero.

Stage: blue sky (nella libreria degli stage, sezione "esterni")

Sprite: cat2 e Ball (nella libreria degli sprite, sezione "animali" e "cose").

Ordine di costruzione del gioco:

1. caricare lo sfondo
2. caricare il gatto e realizzare lo script di movimento
3. caricare la palla e realizzare gli script di movimento
4. cuore: realizzare lo script di contatto con la palla
5. aggiungere una variabile *punteggio* che conta quante volte il gatto riesce a prendere la palla
6. Stage: aggiungere un tempo di gioco



SCRIPT

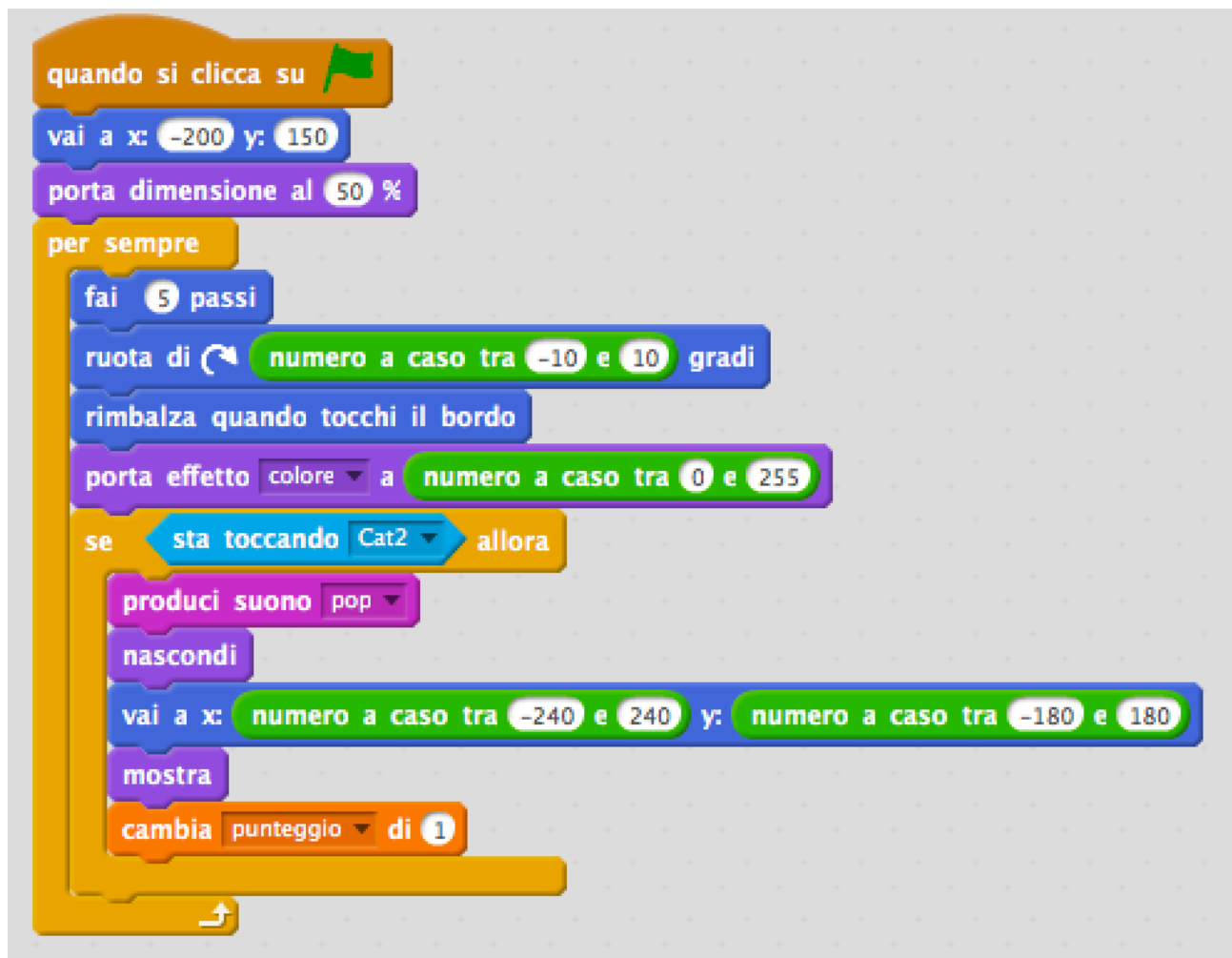
Stage





gatto



Cuore



```
quando si clicca su 
vai a x: -200 y: 150
porta dimensione al 50 %
per sempre
  fai 5 passi
  ruota di  numero a caso tra -10 e 10 gradi
  rimbalza quando tocchi il bordo
  porta effetto colore a numero a caso tra 0 e 255
  se sta toccando Cat2 allora
    produci suono pop
    nascondi
    vai a x: numero a caso tra -240 e 240 y: numero a caso tra -180 e 180
    mostra
    cambia punteggio di 1
  fine per sempre
```

The image shows a Scratch script for a character named 'Cuore'. The script starts with a 'when clicked' event, followed by a 'go to x: -200 y: 150' block and a 'set size to 50%' block. A 'forever' loop contains the following actions: 'take 5 steps', 'turn clockwise by a random number between -10 and 10 degrees', 'bounce when touching the edge', 'set color effect to a random number between 0 and 255', and an 'if touching Cat2' conditional block. The 'if' block contains: 'play sound pop', 'hide', 'go to x: random number between -240 and 240 y: random number between -180 and 180', 'show', and 'change score by 1'. The loop ends with a 'return to top' arrow.