

# Simon Semplificato

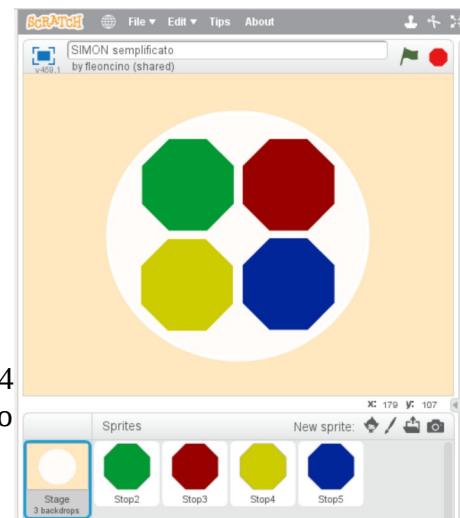
## Versione senza cicli

Si usa una sequenza di 4 suoni/colori, questa versione non fa volutamente uso di cicli.

Sono necessari 4 sprite per i 4 colori e il codice principale sta nello stage che ha 3 sfondi, uno per il gioco e due per l'esito (uno se si indovina, l'altro se non si indovina)

I colori sono associati ai numeri da 1 a 4 in modo da comporre la sequenza con il generatore di numeri casuali

## Stage



Si azzerano le variabili si inizializza la sequenza con 4 generazioni casuali e si richiama 4 volte il blocco suona, uno per elemento della sequenza.

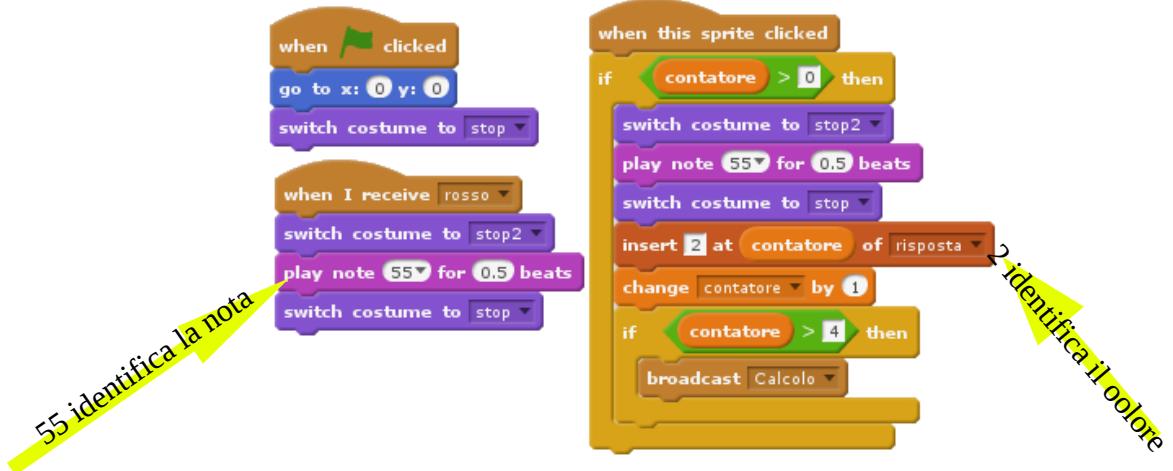
```
when green flag clicked
switch backdrop to [light v]
set [contatore v] to [0]
delete [all v] of [risposta]
delete [all v] of [sequenza]
insert [pick random 1 to 4 at 1 v of sequenza]
insert [pick random 1 to 4 at 2 v of sequenza]
insert [pick random 1 to 4 at 3 v of sequenza]
insert [pick random 1 to 4 at 4 v of sequenza]
suona [1]
wait [1] secs
suona [2]
wait [1] secs
suona [3]
wait [1] secs
suona [4]
wait [1] secs
set [contatore] to [1]
```

```
define [suona v indice v]
if [item v indice v of sequenza] = [1] then
  broadcast [verde v]
if [item v indice v of sequenza] = [2] then
  broadcast [rosso v]
if [item v indice v of sequenza] = [3] then
  broadcast [giallo v]
if [item v indice v of sequenza] = [4] then
  broadcast [blu v]
```

# Sprite

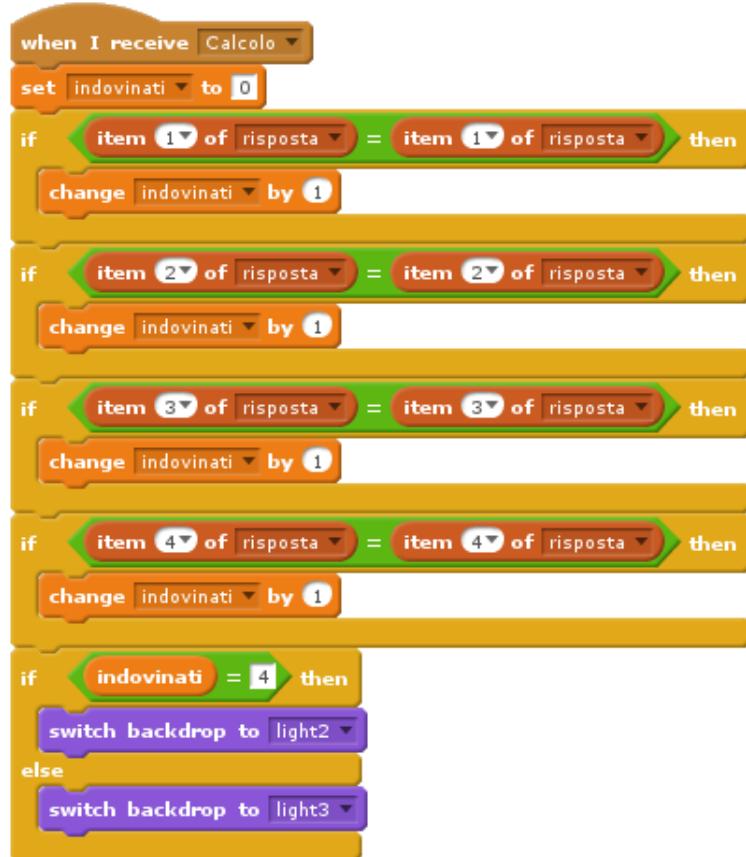
Ciascuno dei 4 sprite ha due costumi con lo stesso colore su tonalità diverse in modo da poter simulare l'illuminazione dello sprite quando suona.

Il codice degli sprite è uguale per tutti, salvo che cambia la nota che suona e il numero a cui è associato



# Stage

Quando il contatore dei click sugli sprite raggiunge 4 si invia il messaggio “Calcolo” che avvia un altro script sullo stage che calcola quanti colori/suoni sono stati indovinati e mostra di conseguenza lo sfondo che dice se abbiamo indovinato la sequenza.



## Versione con cicli

Utilizzando gli stessi sprite e sfondi, si fa una generalizzazione introducendo la variabile lungseq che definisce la lunghezza della sequenza da indovinare, e si usano i cicli. La nota viene suonata dallo stage e si fa a meno del blocco suona per un problema di corsa critica.

## Stage



# Sprite

I blocchi degli sprite sono quasi identici a prima, salvo che al posto del “suona nota” c’è un’attesa

