Tutorial del programma "Ciotole & Aerei" di Edoardo Piantini, per Coderdojo Firenze

Questo è un programma abbastanza semplice che utilizza questi sprite:



Ricordati sempre di salvare!!!



Poi duplicalo e scrivici sopra **via** (BlueSky2) e poi duplicalo ancora e scrivici sopra bel lavoro (BlueSky3).

Step 2 - Lo script dello sfondo

Questo è lo script che permetterà al gioco di fare le funzioni della musica e dei cambi di sfondo. La musica da usare (tratta da Geometry Dash) ve la passiamo su una chiavetta USB.

Step 3 - lo script dell'aereo

dopo che avete preso lo sprite Airplane 1 (che è mostrato a pag.1), scrivete questo programma.

and the second sec	
quando si clicca su 🎮 👘 👘	
mostra	
dire lo sono il pilota degli aerei cargo per 3 secondi	
attendi (0.4) secondi	
dire Aiutami a far cadere le mele nella ciotola! per 4 secondi	
attendi (0.4) secondi	
dire Mi potrai spostare utilizzando le freccie sinistra e destra della s	tua tastiera per 🌀 secondi
invia a tutti f 🗸	
attendi 0.4 secondi	
attendi 0.4 secondi dire Inoltre per far cadere le mele dovrai usare il tasto spazio per (2 secondi
attendi 0.4 secondi dire Inoltre per far cadere le mele dovrai usare il tasto spazio per invia a tutti messaggio1 v	2 secondi
attendi 0.4 secondi dire Inoltre per far cadere le mele dovrai usare il tasto spazio per invia a tutti messaggiol v nascondi	2 secondi
attendi 0.4 secondi dire Inoltre per far cadere le mele dovrai usare il tasto spazio per invia a tutti messaggio1 v nascondi attendi 2 secondi	2 secondi
attendi 0.4 secondi dire Inoltre per far cadere le mele dovrai usare il tasto spazio per invia a tutti messaggiol v nascondi attendi 2 secondi mostra	2 secondi

Questo invece è lo script che permetterà all'aereo di muoversi.



Step 4 - La ciotola



Prendi il costume della ciotola ed aggiungi sotto di essa due gambe con delle "ruote".

Step 5 - Lo script della ciotola



Questo script permette alla ciotola di muoversi automaticamente.

Step 6 - Le due freccie

Per creare due sprite della freccia cerca nella libreria lo sprite Arrow 1 ed elimina i costumi che indicano su, giù e sinistra, così avrai il costume freccia destra. Fai la stessa cosa per la freccia sinistra, solo che l costumi che dovranno essere eliminati saranno su, giù e destra.

Step 7 - Lo script delle due freccie

Le due freccie hanno uno script uguale.

Ben fatto è un messaggio che ci servirà dopo.

quando si clicca su nascondi quando ricevo f mostra quando ricevo f mascondi	apple 63x64
Step 8 - I costumi della mela I costumi della mela vengono realizzati partendo dal costume dello sprite apple che trovi nella libreria. Duplichiamo il costume e, con la gomma più grande possibile, cancelliamo un pezzo, poi duplichiamola ancora, cancelliamo un altro pezzo e così via fino a sei costumi.	apple3 60x63
	apple5 26×63

19×27

Step 9 - Lo script della mela

Questo script permetterà alla mela di fare quello che deve (Qui

															- 5	
uando si clicca su 💄	an an an														1	
ascondi a a a															X:	95
															у:	-77
uando ricevo mela! 🔻	1															
orta dimensione al 💽	*															
assa al costume appl																
agiungi Airplane 🔻																
Sector Se																
ostra																
unta in direzione (180)	-															
peti fino a guando 🔏	sta toccand	lo bord	0 🔻	0	sta	tocca	ndo i	col	ore		sta	too	can	ido	Bow	l 🔻
fai 🚺 passi																
fai 10 passi										 						
fai 10 passi	allora					 				 			•	•		
tai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela v	allora di 1			· · ·		· · ·			· · · · ·	 •			•	•	•	•
tai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela	di 1															
tai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela nascondi	allora di 🕕									-						
tai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela nascondi se Punti mela =	di 1 allora															
fai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela nascondi se Punti mela =	di 1 20 allora															
tai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f	di 1 20 allora atto v															
fai 10 passi sta toccando Bov cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f passa allo sfondo	di 1 20 allora atto v blue sky3 v															
fai 10 passi e sta toccando Boo cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f passa allo sfondo	di 1 20 allora atto v blue sky3 v															
fai 10 passi e sta toccando Bou cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f passa allo sfondo	di 1 20 allora atto v blue sky3 v															
fai 10 passi e sta toccando Bou cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f passa allo sfondo	di 1 allora di 1 allora 20 allora atto v blue sky3 v															
fai 10 passi sta toccando Boo cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f passa allo sfondo	di 1 20 allora atto v blue sky3 v	sta	tocca		bord		allo	3								
fai 10 passi sta toccando Boo cambia Punti mela nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben fi passa allo sfondo sta toccando il	di 1 20) allora atto v blue sky3 v	sta	tocca	ando	bord		allor									
fai 10 passi e sta toccando Boo cambia Punti mela v nascondi se Punti mela = invia a tutti Ben f passa allo sfondo sta toccando il nascondi	di 1 20) allora atto v blue sky3 v colore) o		tocca	ando	bord		allor	2								
fai 10 passi sta toccando Boo cambia Punti mela nascondi se Punti mela invia a tutti Ben f passa allo sfondo sta toccando il nascondi	di 1 20) allora atto v blue sky3 v		tocca	ando	bord		allor									

capirete a che cosa serve il messaggio Ben fatto)

Con questo script ogni volta che premeremo spazio la mela cadrà.

Step 10 - Aggiungere qualcosa	
quando ricevo Ben fatto 💌	Adesso dovrai aggiungere
ore Bravo, mi nai alutato a stamare 20 bambini: per 4 secondi	questo script allo sprite
	dell'aereo,
quando ricevo Ben fatto Tori questo allo script	della ciotola
quando ricevo Ben fatto T Ed infine questo	o alla mela
ferma tutti gli altri script dello sprite	
porta dimensione al 150 %	
passa al costume apple	
attendi 1 secondi	
passa al costume apple2 V	
attendi 🕕 secondi	
passa al costume apple3 v	
attendi 1 secondi	
passa al costume apple4 -	
attendi 🚺 secondi	
passa al costume apple5 v	
attendi 1 secondi	
passa al costume apple6 v	
attendi 1 secondi	
nascondi	

Step 10 - test, controllo e debug

Ora testa il programa usando la bandierina verde. Se hai qualche problema chiama un mentor!