

Tutorial del programma "Ciotole & Aerei"

di Edoardo Piantini, per Coderdojo Firenze

Questo è un programma abbastanza semplice che utilizza questi sprite:



Aereo



Ciotola



Mela

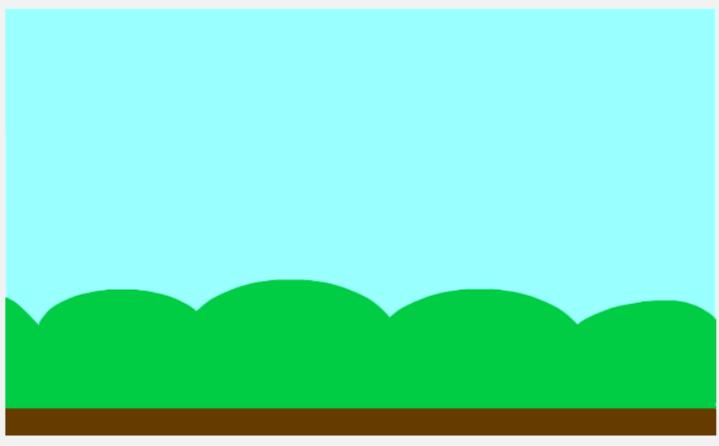


Freccia destra



Freccia sinistra

Ricordati sempre di salvare!!!



Step 1 - I costumi dello sfondo

Prima di tutto vai a cercare nella libreria lo sfondo Blue Sky 1.

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

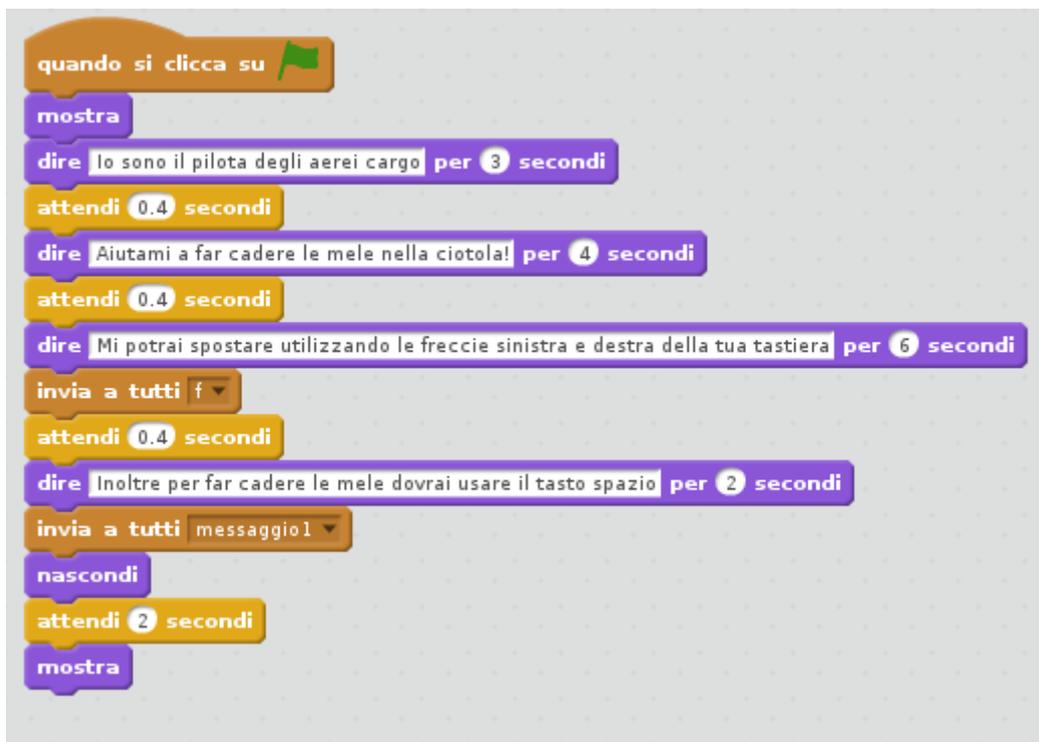
Step 2 - Lo script dello sfondo



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.

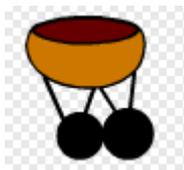


Questo invece è lo script che permetterà all'aereo di muoversi.



I due messaggi **mela!** e **F** consentono alla mela di cadere ed alle frecce ad apparire.

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 frecce

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 i costumi che dovranno essere eliminati saranno su, giù e destra.

Step 7 - Lo script delle due frecce

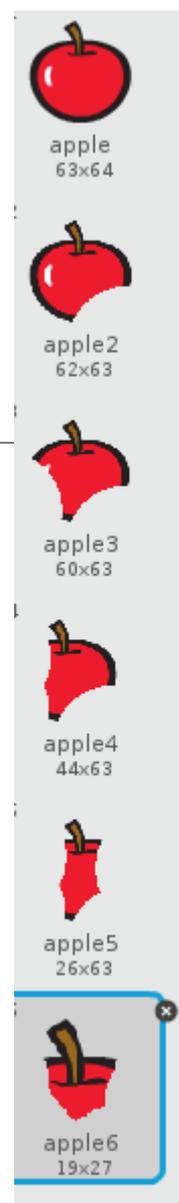
Le due frecce hanno uno script uguale.

Ben fatto è un messaggio che ci servirà dopo.



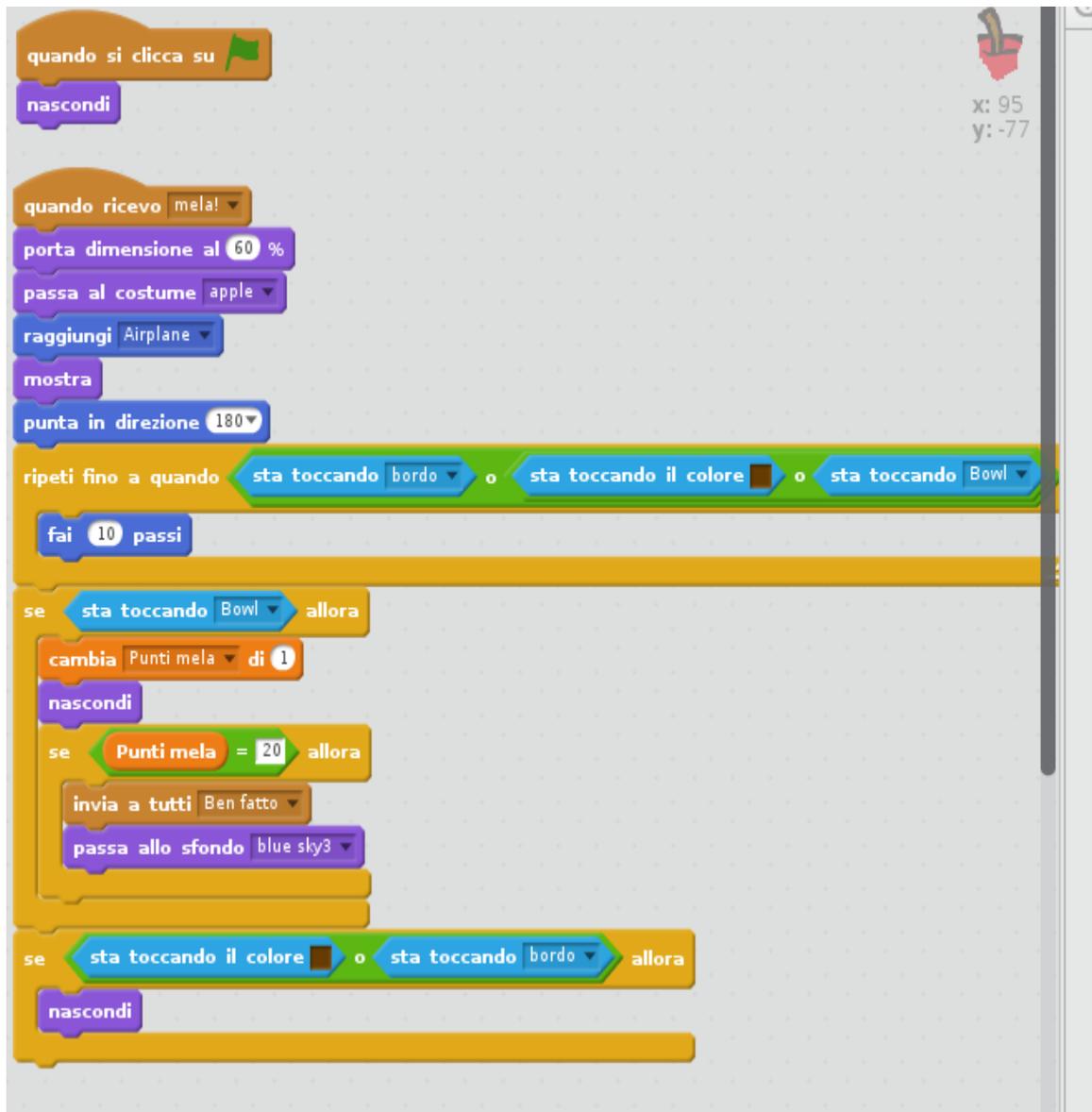
Step 8 - I costumi della mela

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.



Step 9 - Lo script della mela

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



capirete a che cosa serve il messaggio **Ben fatto**)

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

Step 10 - Aggiungere qualcosa



Adesso dovrai aggiungere questo script allo sprite dell'aereo,



Poi questo allo script della ciotola



Ed infine questo alla mela

Step 10 - test, controllo e debug

ora testa il programma usando la bandierina verde. Se hai qualche problema chiama un mentor!