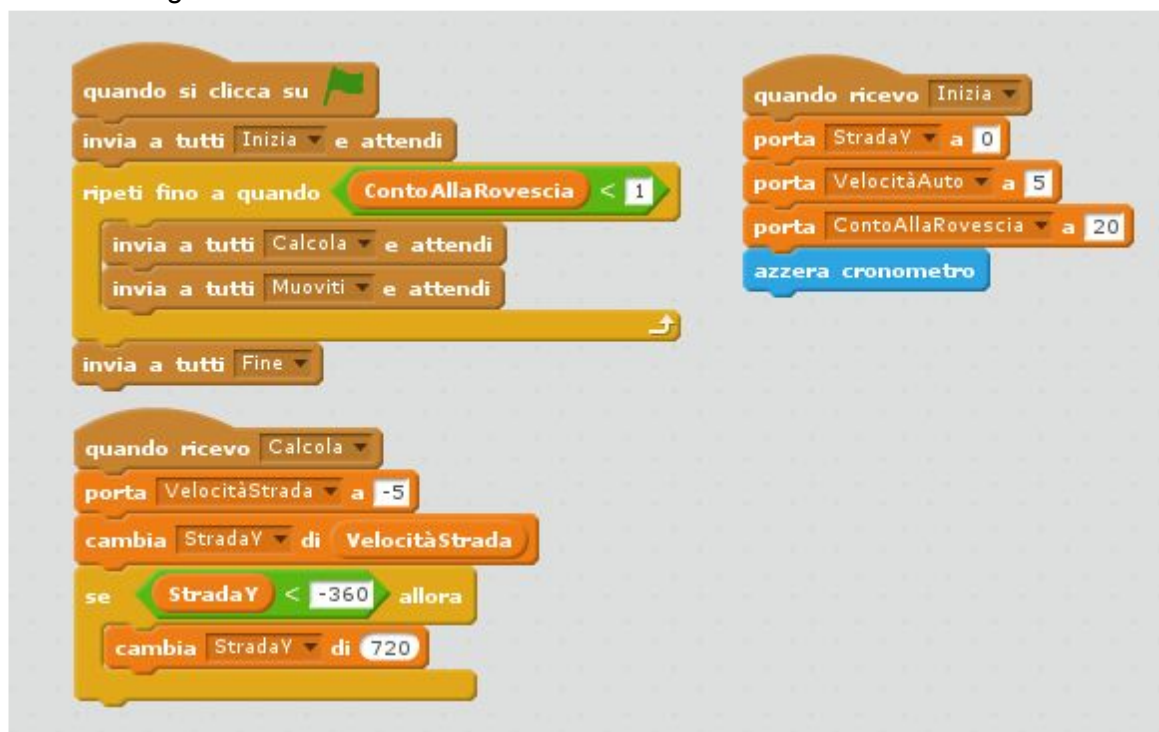


# CORSA SUL GHIACCIO - TUTORIAL SCRATCH

## 1) IL "GAME LOOP"

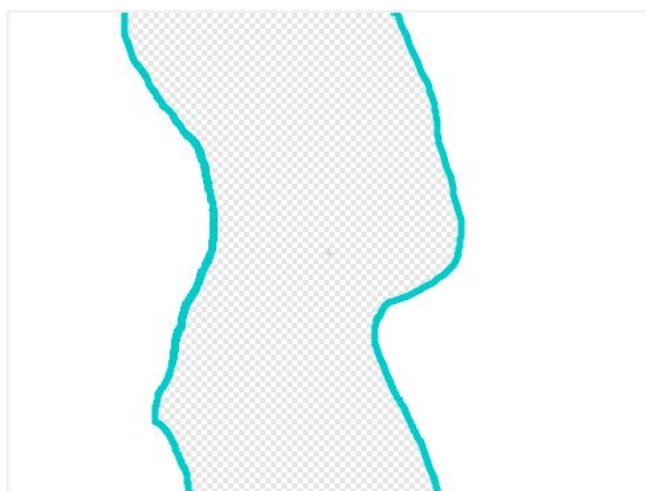
Rimuovere il gatto, creare uno sprite vuoto che verrà utilizzato per generare gli eventi necessari per controllare le fasi del gioco.

Creare le variabili: **ContoAllaRovescia**, **StradaY**, **VelocitàAuto** e **VelocitàStrada**, poi scrivere il seguente codice:



## 2) LA STRADA (COMPOSTA DA DUE PARTI)

Creare uno sprite **Strada1** e associargli il seguente script



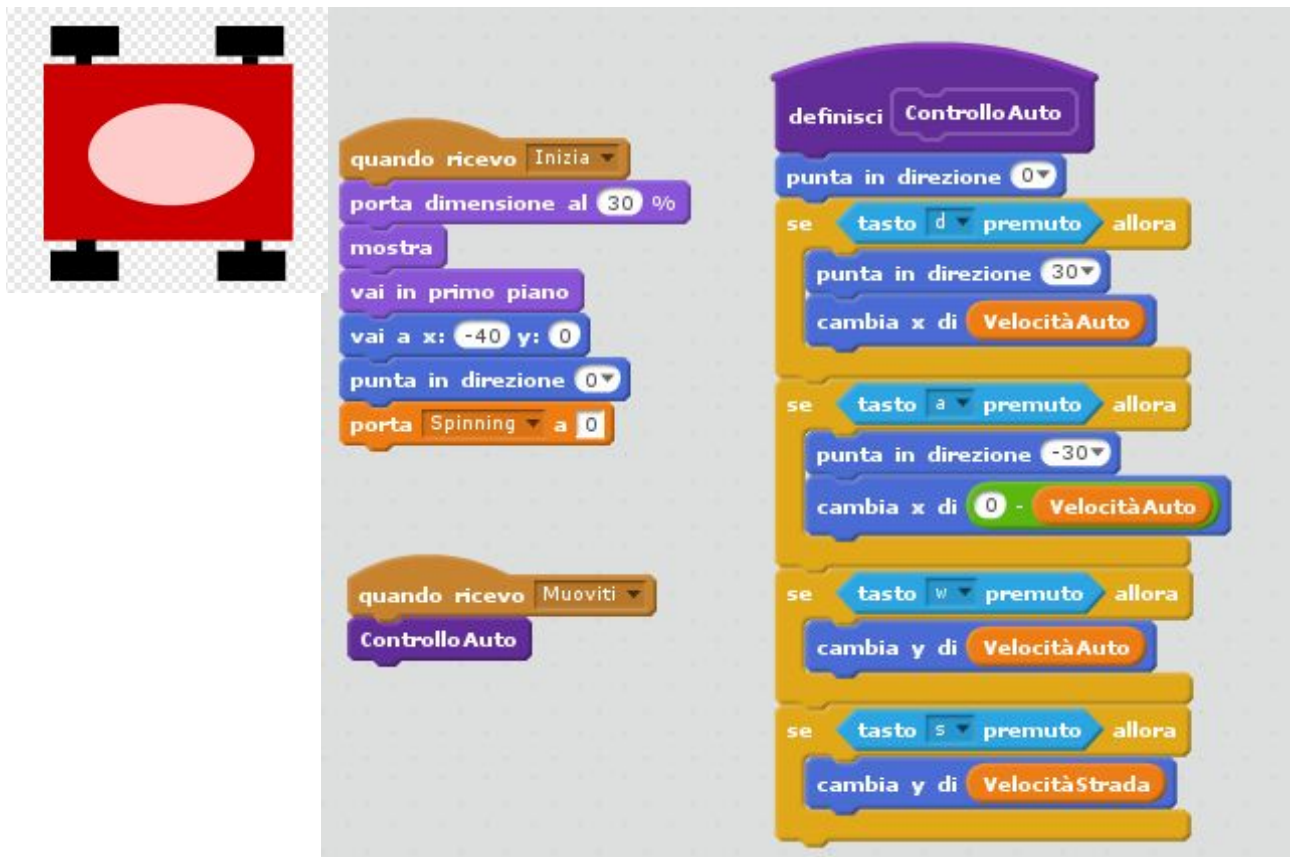
3) Duplicare lo sprite **Strada1** e crearne un altro con il nome **Strada2**. Fare una riflessione verticale utilizzando il tasto in alto a destra. Associargli il seguente codice.



4) Colorare del colore del ghiaccio lo sfondo del gioco

### 5) AUTOMOBILE ROSSA

Disegnare una automobile (nome Sprite = **MacchinaRossa**) più o meno come indicato sotto e associargli il seguente script. Notare la creazione di un blocco tramite la sezione “**Altri Blocchi**”



## 5) CONTROLLO DELLE USCITE DI STRADA (COLLISIONI)

Aggiungere due nuovi blocchi, tramite la sezione “Altri Blocchi” allo sprite dell’automobile rossa. Modificare inoltre il blocco “Quando ricevo Muoviti” come indicato nel blocco cerchiato in rosso. Occorre anche definire una nuova variabile “Spinning”.

**N.B. La variabile “Spinning” deve essere associata solo allo sprite MacchinaRossa.**



## 6) OSTACOLI (PALLE DI NEVE)

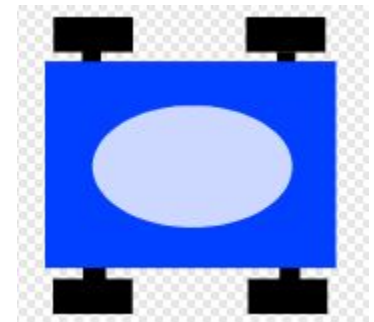
Disegnare uno sprite “Palla di neve” (Nome = **PallaDiNeve**) e associargli il seguente script.



Modificare il blocco "Controllo Collisioni" dello sprite automobile nel seguente modo:

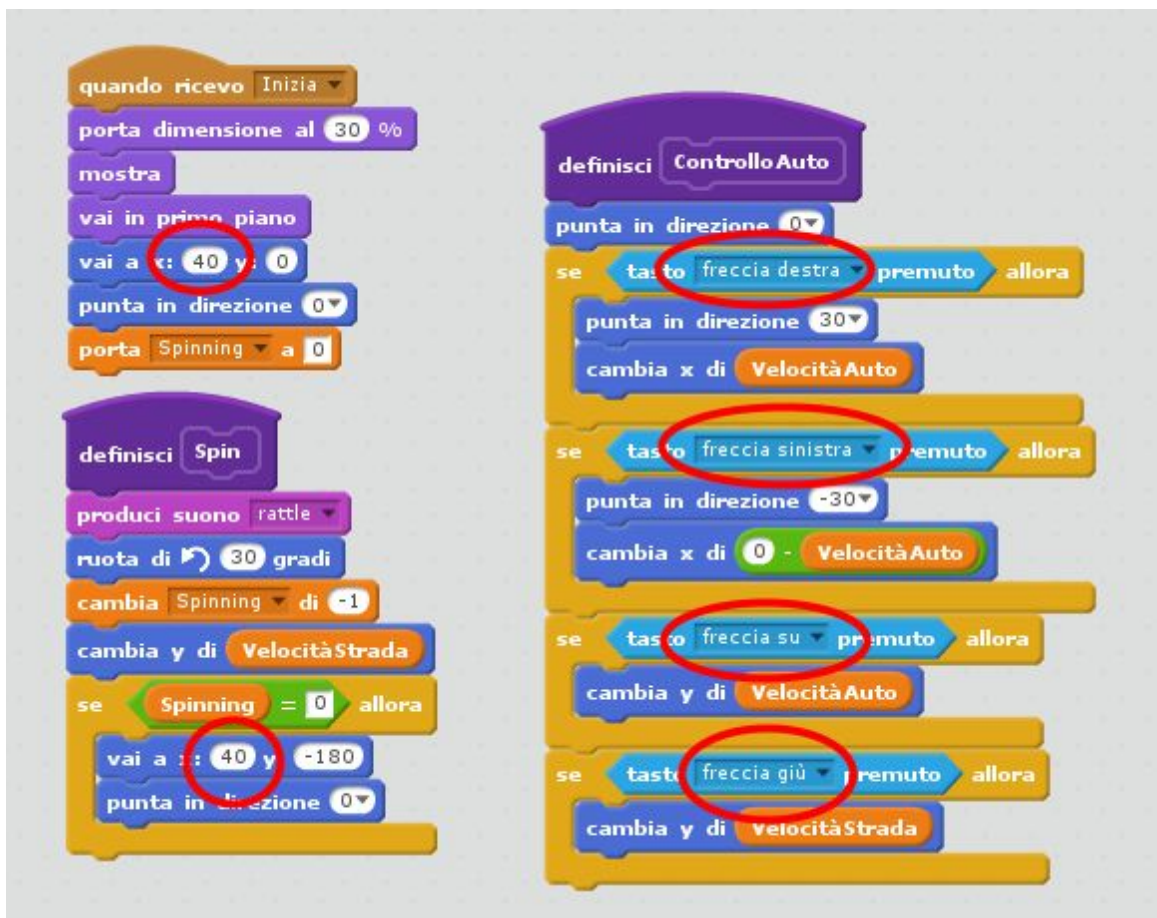


Inoltre aggiungere il seguente script allo sprite del **GameLoop**.



## 7) SECONDO GIOCATORE: AUTOMOBILE BLU

Duplicare lo sprite automobile rossa e dargli il nome **MacchinaBlu**. Cambiare il colore. E modificare gli script come indicato nei cerchi rossi.



Aggiungere allo script ControlloCollisioni dell'automobile rossa il seguente blocco, e aggiungere il blocco "Quando ricevo Scontro".



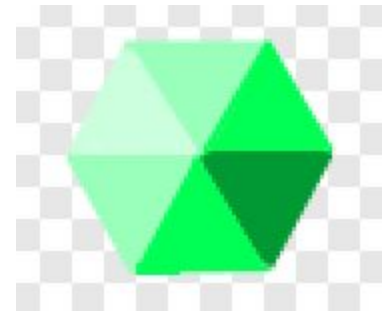
Fare lo stesso per l'automobile blu:



## 8) COLLEZIONARE LE GEMME

Disegnare una gemma come se fosse la composizione di sei triangoli equilateri.

Aggiungere le variabili **GemmeAutoRossa** e **GemmeAutoBlu** e scrivere i seguenti script:



```
quando ricevo Inizia
  porta GemmeAutoRossa a 0
  porta GemmeAutoBlu a 0
  vai in primo piano
  nascondi

quando vengo clonato
  vai a x: numero a caso tra -200 e 200 y: 180
  porta effetto colore a numero a caso tra -100 e 100
  mostra

quando ricevo Muoviti
  cambia y di VelocitàStrada
  se sta toccando MacchinaRossa allora
    produci suono fairydust
    cambia GemmeAutoRossa di 1
    cambia ContoAllaRovescia di 1
    elimina questo clone
  se sta toccando MacchinaBlu allora
    produci suono fairydust
    cambia GemmeAutoBlu di 1
    cambia ContoAllaRovescia di 1
    elimina questo clone
  se posizione y < -175 allora
    elimina questo clone
```

Aggiungere il blocco cerchiato in rosso nello script dello sprite che controlla il ciclo del gioco (**GameLoop**).

```
quando ricevo Muoviti
  se numero a caso tra 1 e 200 = 1 allora
    crea clone di PallaDiTela
  se numero a caso tra 1 e 20 = 1 allora
    crea clone di Gemma
```

## 9) IL PRESENTATORE

Aggiungere un nuovo sprite, prendendo dalla libreria il Pinguino. Definire quattro variabili **NomeRosso**, **NomeBlu**, **InfoRosso** e **InfoBlu**.  
Aggiungere al pinguino il seguente script.



```
quando ricevo Inizia
nascondi la variabile InfoRosso
nascondi la variabile InfoBlu
vai a x: -180 y: -30
vai in primo piano
mostra
chiedi Pilota Rosso, i tuoi controlli sono i tasti W, A, S e D. Qual'è il tuo nome? e attendi
porta NomeRosso a risposta
chiedi Pilota Blu, i tuoi controlli sono i tasti freccia. Qual'è il tuo nome? e attendi
porta NomeBlu a risposta
dire VIA! per 1,5 secondi
nascondi
mostra la variabile InfoBlu
mostra la variabile InfoRosso
azzerà cronometro
```

```
quando ricevo Calcola
porta InfoRosso a unione di Gemme di e unione di NomeRosso e unione di 1 e GemmeAutoRossa
porta InfoBlu a unione di Gemme di e unione di NomeBlu e unione di 1 e GemmeAutoBlu
```