CoderDojo Firenze

Griglia

Gioco semplice in cui in una griglia realizzata clonando uno sprite bisogna cliccare sugli sprite che si illuminano per un breve tempo. Se si fa in tempo lo sprite sparisce. Viene dato un numero di accensioni fisso, terminato il quale il gioco termina e mostra il punteggio ottenuto.
Si fa uso di uno sprite (un cerchio rosso) e di uno stage con due costumi.
Si presta a modifiche e stravolgimenti, sia nell'aspetto che nella logica del gioco.

Script dello Stage:

si fa uso delle seguenti variabili "globali":

accensioni: numero di sprite che risulteranno cliccabili

punteggio: per contare i

tmax: serve per diminuire il tempo massimo di attesa per l'accensione col crescere del punteggio (concetti di distribuzione di probabilità ed ergodicità?), anche se non è una scelta felicissima.

x,y: posizione dello sprite

```
quando ricevo [Fine]
passa allo sfondo [backdrop2]
ferma [tutti gli altri script dello stage]
mostra la variabile [punteggio]
ferma [tutto]
```

```
quando si clicca su
nascondi la variabile [punteggio]
passa allo sfondo [backdrop1]
porta [accensioni] a [50]
porta [punteggio] a [0]
porta [tmax] a [150]
porta [x] a [0]
porta [y] a [0]
ripeti (10) volte
    porta [x] a [0]
    cambia [y] di (1)
    ripeti (13) volte
        cambia [x] di (1)
        crea clone di [Sprite1]
```

Script dello sprite

le variabili i e j (private dello sprite) non sono utilizzate, ma possono risultare utili per modificare la logica del gioco.

La variabile **acceso** (privata) serve per sapere se il clone è cliccabile

```
quando si clicca questo sprite
se <(acceso) = [1]> allora
    nascondi
    cambia [tmax] di (-1)
    cambia [punteggio] di (1)
```

```
quando vengo clonato
mostra
porta [acceso] a [0]
porta [i] a (x)
porta [j] a (y)
vai a x: ((i) * (35) - (240)) y: ((j) * (35) - (195))
per sempre
    attendi <(numero a caso tra (1) e (tmax))> secondi
    porta [acceso] a [1]
    cambia effetto [colore] di (100)
    attendi (2) secondi
    porta [acceso] a [0]
    porta effetto [colore] a (0)
    cambia [accensioni] di (-1)
    se <(accensioni) < [1]> allora
        invia a tutti [Fine]
```