

CON GLI ALGORITMI È POSSIBILE COSTRUIRE GIOCHI

Per esempio proviamo a descrivere un gioco in cui un pappagallo deve cercare di acchiappare delle mele che scorrono in un fiume evitando un leone...

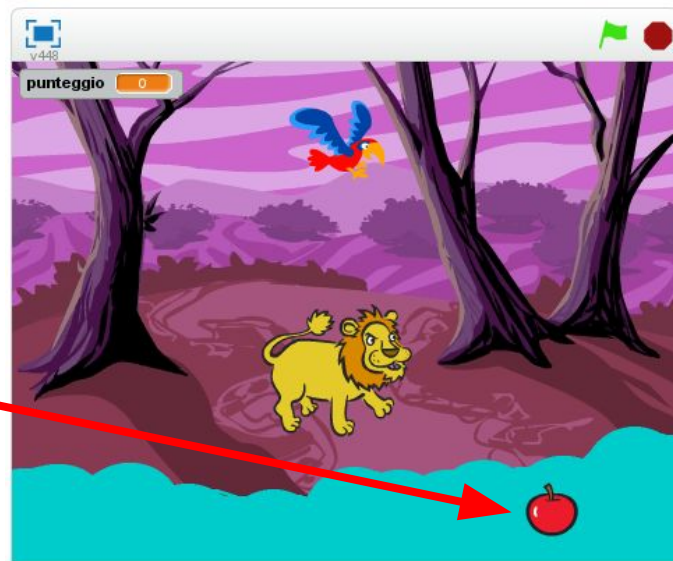


OGNI OGGETTO DEL GIOCO HA UN PROGRAMMA CHE LO ANIMA...

La mela si sposta da sinistra verso destra scorrendo nel fiume...

Script della mela:

- 1) Posizionati sul lato sinistro dello schermo
- 2) Ripeti i seguenti passi continuamente:
 - ❖ Muoviti di pochi passi a destra
 - ❖ Se raggiungi il lato destro dello schermo:
 - Torna al lato sinistro
 - ❖ Se tocchi il pappagallo:
 - Aggiungi +1 al punteggio del pappagallo
 - Ricomincia dal lato sinistro



OGNI OGGETTO DEL GIOCO HA UN PROGRAMMA CHE LO ANIMA...

Il pappagallo, controllato dal giocatore cerca di acchiappare le mele lanciandosi dall'alto...

Script del pappagallo:

- 1) Posizionati sull'angolo in alto a sinistra dello schermo
- 2) Ripeti i seguenti passi continuamente:
 - ❖ Se il giocatore preme la freccia destra:
 - Spostati un poco a destra (se possibile)
 - ❖ Se il giocatore preme la freccia sinistra:
 - Spostati un poco a sinistra (se possibile)
 - ❖ Se il giocatore preme il tasto spazio:
 - Voli in picchiata verso il fiume
 - Torna rapidamente in cima



OGNI OGGETTO DEL GIOCO HA UN PROGRAMMA CHE LO ANIMA...

Il leone, l'antagonista del giocatore, cerca di catturare e mangiare il pappagallo...

Script del leone:

- 1) Posizionati nel mezzo dello schermo
- 2) Ripeti i seguenti passi continuamente:
 - ❖ Se il pappagallo è alla mia destra:
 - Spostati un poco a destra
 - ❖ Se il pappagallo è alla mia sinistra:
 - Spostati un poco a sinistra
 - ❖ Se tocco il pappagallo:
 - Termina il gioco

