

## SCRATCH: GIOCO DELLO SQUALO CHE MANGIA IL PESCE

Dalle Librerie di Sprite e Sfondi compo-  
niamo la stage area come in figura a la-  
to.

Personalizziamo lo Sprite del pesce, dal  
tab **Costumi**, al centro in alto, rimpic-  
ciolendo le dimensioni per renderlo più  
realistico rispetto allo squalo.

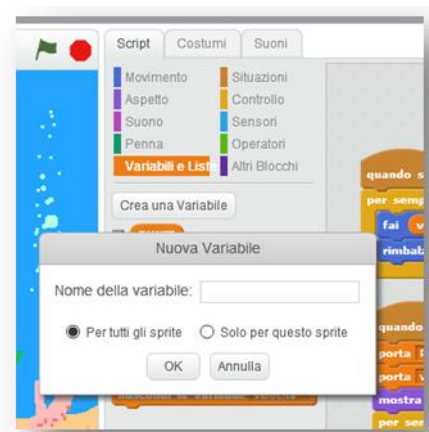


Per far rimbalzare il nostro pesce nei bordi  
dello Stage con una certa angolazione, sele-  
zioniamo lo Sprite e, in basso clicchiamo  
sulla lettera 'i' blu per accedere alle impo-  
stazioni personalizzate dello stesso. Impo-  
stiamo le proprietà come quelle raffigurate a  
lato.

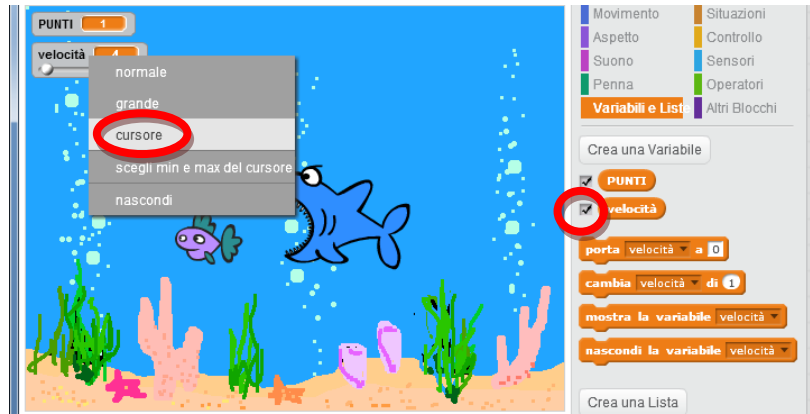


Dal tab **Script** scegliamo la categoria **Variabili e Liste** e clicchiamo sul pulsante **Crea una nuova variabile** e creiamo le variabili **punti** e **velocità**.

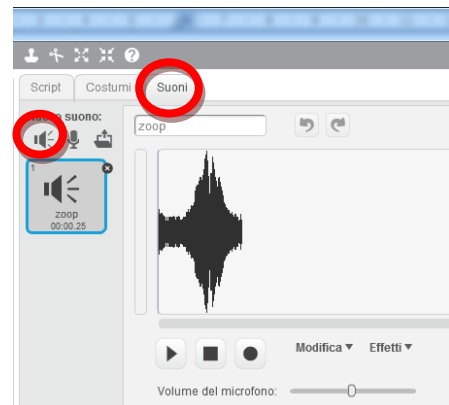
Ci serviranno per visualizzare quanti pesci ha  
mangiato lo squalo e modificare la velocità del  
pesce di volta in volta.



Su quest'ultima, **velocità**, cliccate sul modulo per renderla visibile nello stage e cliccando col destro su di essa selezionate la voce **curso-**  
**re**, che vi permette di impostare la velocità iniziale. Settate a valore '9'.



Adesso passiamo alla scelta del suono che deve eseguire lo script quando i due oggetti si toccano, e quindi il pesce viene "mangiato". Clicchiamo sul tab **Suoni**, al centro, e, dalla **Libreria**, la mia scelta è caduta sul suono 'zoop'.



Prima di iniziare a comporre le istruzioni che ci porteranno a sviluppare il gioco, introduciamo il concetto di "chiamata". Questa istruzione permette, una volta impostata la chiamata, di eseguire una serie di operazioni in un dato momento del gioco. Nel nostro caso, vogliamo che, una volta che il pesce viene "mangiato" dallo squalo, si eseguano delle operazioni per simulare l'atto di mangiare il pesce ed adesso vedremo come.

Selezioniamo lo Sprite del pesce e, nel tab **Script**, sezione **Situazioni**, scegliamo l'istruzione **invia a tutti**. Trasciniamola nella finestra di gestione e, dal modulo, selezioniamo **nuovo messaggio...**; al



suo interno scriviamo "**mangiato**", come da figura a lato.

In questa maniera abbiamo fatto in modo che il nostro Sprite, in qualunque momento dell'esecuzione, possa effettuare la "chiamata" e far eseguire agli altri

Sprite la serie di istruzioni che imposteremo successivamente.

Adesso passiamo alla definizione delle istruzioni. Clicchiamo, in basso a sinistra, sullo Sprite del pesce e componiamo le istruzioni, come da figura a destra.

Il primo blocco contiene le istruzioni di movimento mentre il secondo blocco, più in basso, effettua il reset delle istruzioni di partenza (punti e velocità) e controlla il comportamento nel caso tocchi lo squalo.



Adesso passiamo alle istruzioni per lo squalo, cliccando sullo Sprite apposito. Come accennato in precedenza, insieme alle istruzioni per far muovere lo squalo, sono state impostate le istruzioni per eseguire determinati istruzioni quando avviene la "chiamata" da parte del pesce.

Dal tab **Costumi** dello squalo, noterete che lo Sprite si compone già di 3 Costumi diversi: noi utilizzeremo i costumi *a* e *b*.

Clicchiamo adesso sul tab **Script** e a destra componiamo le istruzioni come da figura a destra.



Come potete notare vi sono i 4 blocchi per il controllo delle frecce, in modo che siamo noi a muovere lo squalo nello stage, ed il blocco di controllo che permette di definire il comportamento quando lo squalo toccherà il pesce: in pratica cambierà costume, simulando la chiusura della bocca ed apparirà la scritta in oggetto per un secondo. Poi riprenderà le sembianze iniziali.