

Tutorial Scratch 13

CLUB DEI DUELLANTI!

CoderDojo Trento



Due maghi si sfidano in un duello senza esclusione di magie! Aiutiamoli a lanciare i loro sortilegi in Scratch!

Progetto online: <https://scratch.mit.edu/projects/53764438>

Tutorial sul sito di Coderdojo Trento:

<http://coderdojotrento.it/risorse/scratch-tutorial-13-club-dei-duellanti>



Tutorial Scratch 13 - Club dei
Duellanti
v1.1 25/06/2019
coderdojotrento.it

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative
Commons Attribuzione 4.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.it>



Fabio Da Rolt
Coderdojo Trento

Lo sfondo e i personaggi

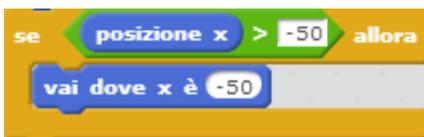
Per prima cosa, selezionate uno sfondo da quelli predefiniti oppure dal vostro computer, poi selezionate un personaggio oppure disegnate voi. Quindi decidete i vari tasti per muovere i due personaggi a destra e a sinistra e per farli saltare. Qui sotto l'istruzione per farli saltare (Attenzione che funziona solo con lo sfondo "space").



```
quando si preme il tasto s
se Harry Potter < 1 o Albus Silente < 1 allora
  ferma tutto
  punta in direzione 0
  fai 150 passi
  scivola in 1 secondi a x: posizione x y: -80
```

In ogni duello che si rispetti, il mago non può andare nella zona dell'altro mago, quindi facciamo in modo che i maghi non possano andare oltre la metà dello sfondo:

Per il mago a sinistra:



```
se posizione x > -50 allora
  vai dove x è -50
```

Per il mago a destra:



```
se posizione x < 50 allora
  vai dove x è 50
```

Poi dovete creare le rispettive variabili per modificare la vita dei maghi e per poterli chiamare nelle funzioni degli incantesimi.

Gli incantesimi

A voi la scelta di quali incantesimi usare e dei nomi da dare, qui sono stati usati i 3 più noti di Harry Potter:

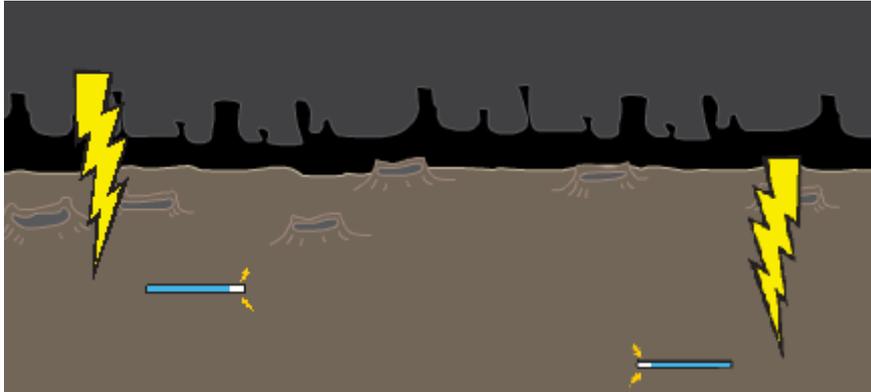
Expelliarmus e Avada Kedavra:

```
quando ricevo message1
mostra
vai a x: posizione x di Harry Potter + 83 y: posizione y di Harry Potter + 30
ripeti fino a quando sta toccando Albus Silente
  punta in direzione 90 + 10
  fai 30 passi
```

La terza funzione che sembra molto complicata serve per far partire l'incantesimo esattamente dalla punta della bacchetta del "Wizard Boy". Qui sotto invece per farla partire dalla punta del "Wizard":

```
quando ricevo Expelliarmus
mostra
vai a x: posizione x di Albus Silente - 90 y: posizione y di Albus Silente
ripeti fino a quando sta toccando Harry Potter
  fai 30 passi
```

Per farlo più bello si può fare in modo che quando l'energia di uno dei maghi va a 0 (o sotto lo 0) venga cambiato lo sprite e, per esempio, mostri la bacchetta a terra e il mago svanito in un fulmine...



Ecco come fare:

```
se Harry Potter < 1 allora
  passa al costume Harry Potter dead
  attendi 1 secondi
  arresta tutto
se Albus Silente < 1 allora
  passa al costume Silente dead
  attendi 1 secondi
  arresta tutto
```

Protego:

```
quando ricevo L-Protego
mostra
vai a x: posizione x di Harry Potter - 5 y: posizione y di Harry Potter - 5
attendi 1 secondi
nascondi
se Harry Potter < 1 o Albus Silente < 1 allora
nascondi
attendi 1 secondi
arresta tutto
```

Ora non resta che assegnare i tasti ai vari incantesimi e fare un 'foglio delle istruzioni' per capire quali tasti usare che appare quando apri il gioco:

ISTRUZIONI

Gioco a 2 giocatori.

Harry Potter:

- 'A' per muoversi verso SINISTRA, 'D' per muoversi verso DESTRA.
- 'S' per SALTARE.
- 'Z' per SMATERIALIZZARSI.
- 'E' = AVADA KEDAVRA.
- 'Q' = STUPEFICIUM.
- 'F' = PROTEGO.

Albus Silente:

- 'H' per muoversi verso SINISTRA, 'K' per muoversi verso DESTRA.
- 'J' per SALTARE.
- 'M' per SMATERIALIZZARSI.
- 'L' = AVADA KEDAVRA.
- 'U' = STUPEFICIUM.
- 'O' = PROTEGO.



CoderDojo
Trento

PER ALTRI TUTORIAL DI SCRATCH,
PAGINE INTERNET, MINECRAFT E
MOLTO ALTRO ANCORA VISITA IL
NOSTRO SITO:

coderdojotrento.it