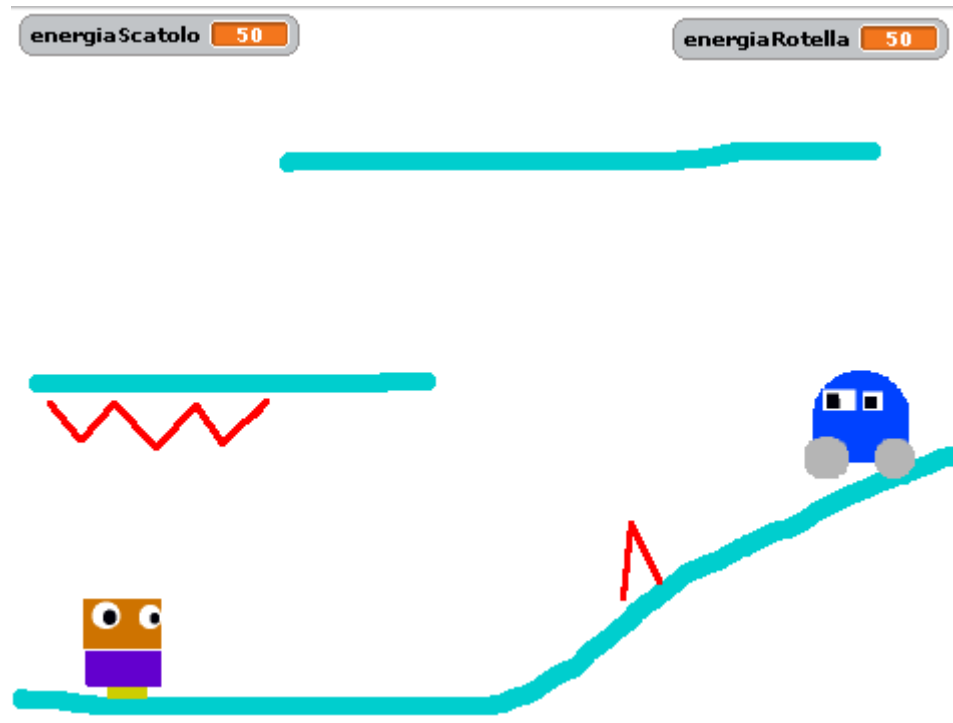
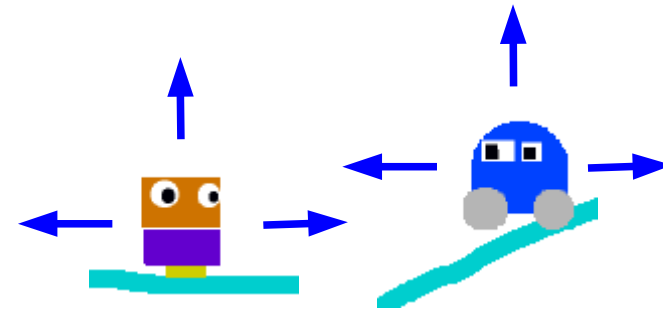


# Robobattle v1.0

*Scatolo* e *Rotella* sono due robot che purtroppo litigano spesso e cercano di *rottamarsi* a vicenda. In Robobattle ci sono due giocatori. Ogni giocatore controlla un robot e prova a rottamare l'altro.



I robot camminano sulle *piattaforme* e possono saltare



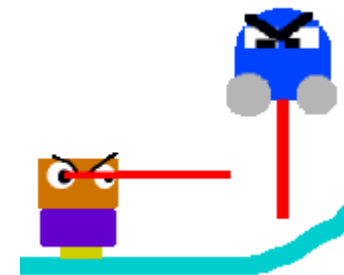
Ogni robot ha dei *punti energia*. Toccare le parti rosse fa perdere *punti energia*.



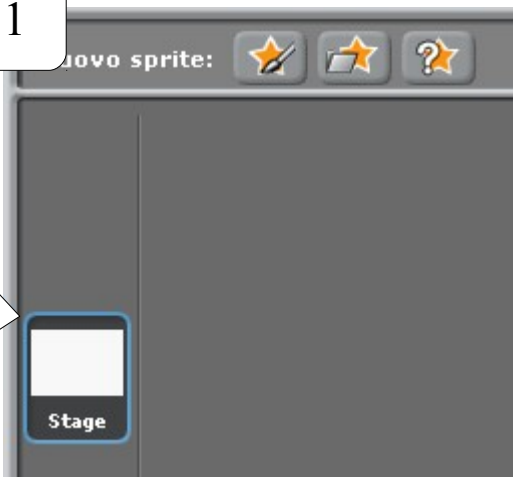
Quando l'energia finisce, il robot è *rottamato* e il gioco termina



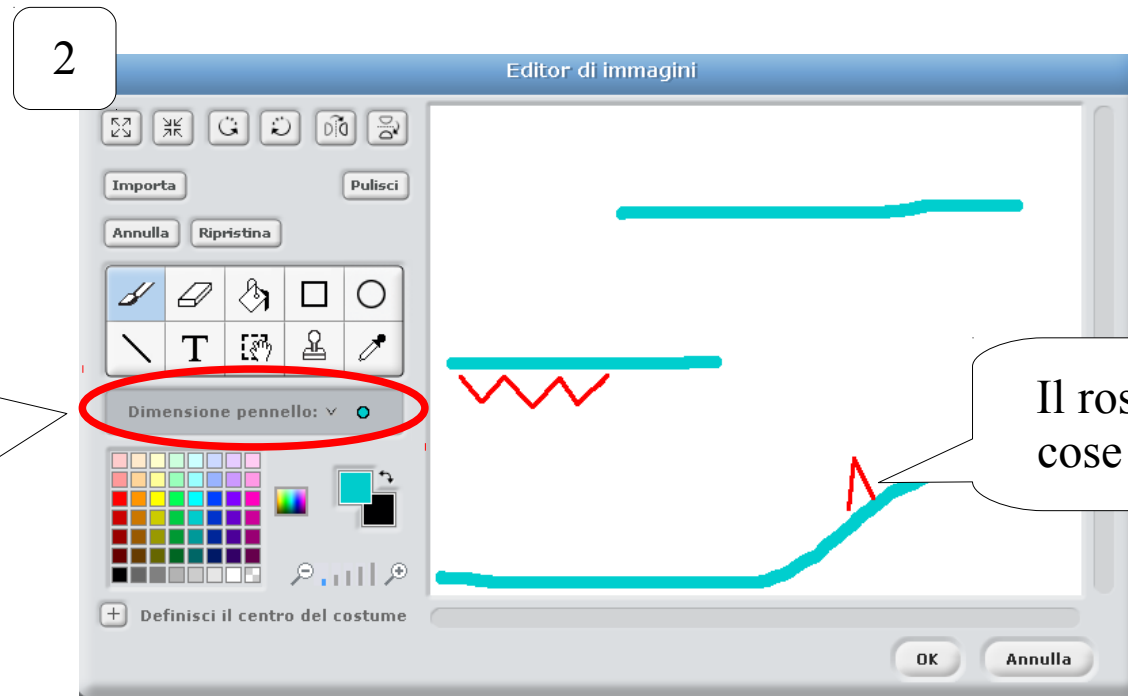
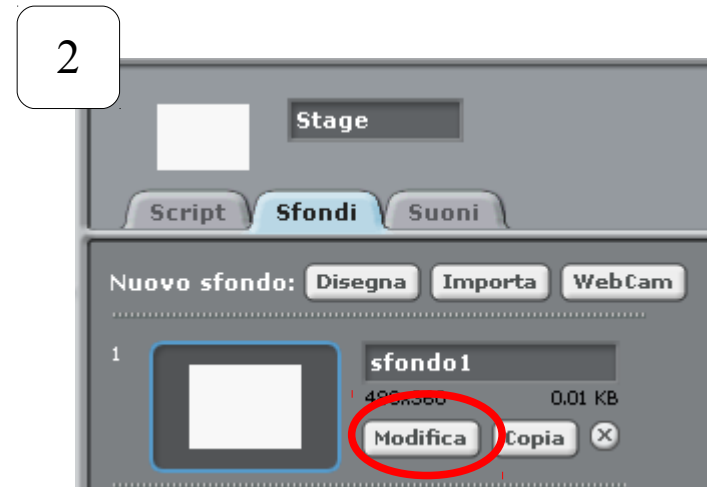
Ogni robot ha un laser con cui danneggiare l'avversario



# Disegniamo la scena



Cancelliamo il gatto e selezioniamo lo stage

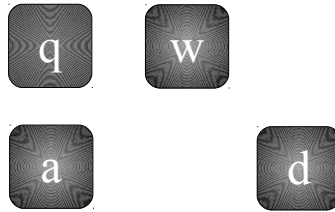


Cambia Dimensione pennello per fare i tratti grossi

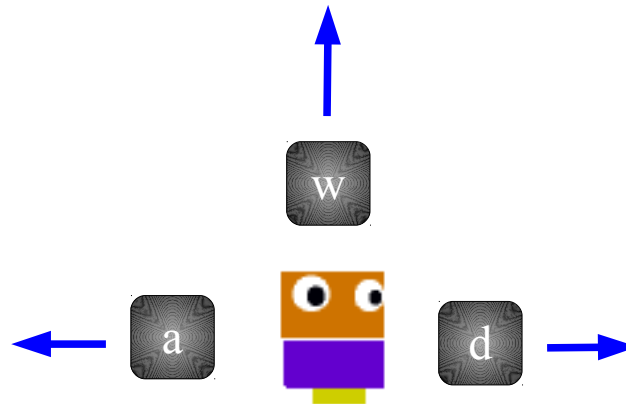
Il rosso è per le cose pericolose

# Scatolo

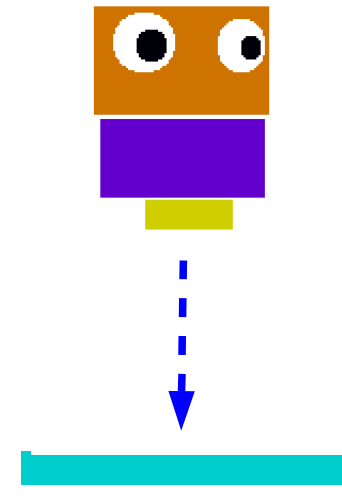
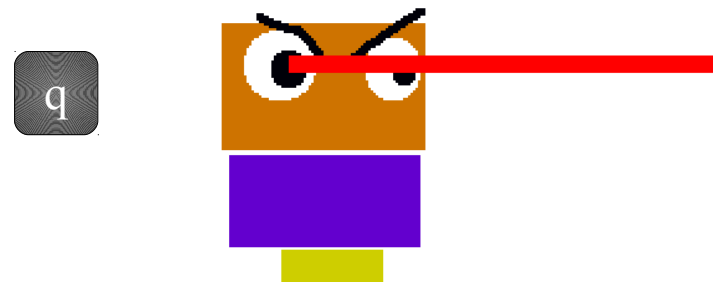
Il *Giocatore 1* controlla *Scatolo* con la tastiera



Scatolo si può muovere a destra, sinistra e anche saltare.

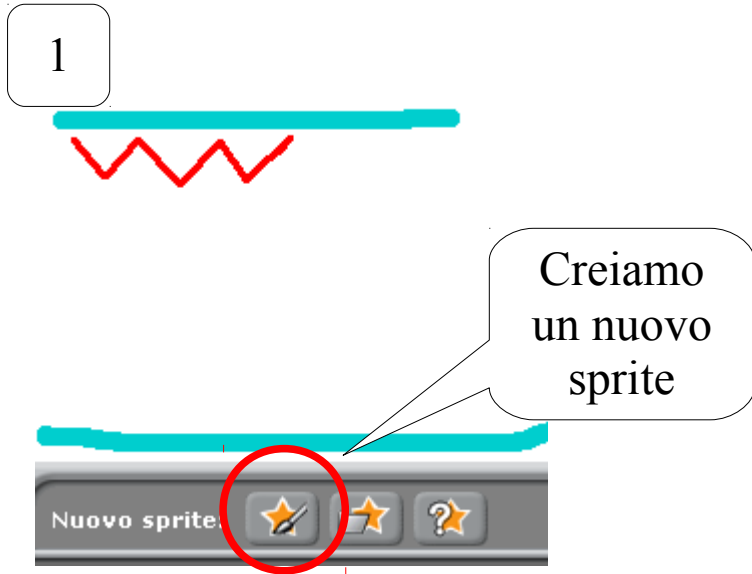


Se non si sta premendo il tasto *w* per saltare, Scatolo casca finchè non tocca una piattaforma



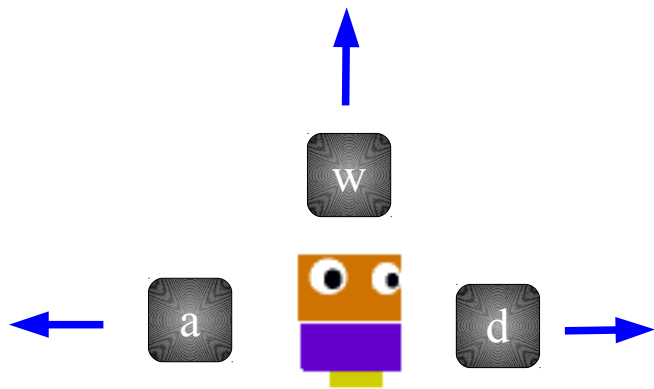
Tenendo premuto *q* Scatolo fa lo sguardo laser

# Disegniamo Scatolo



# Scatolo si muove

Usiamo i tasti per muovere *Scatolo*

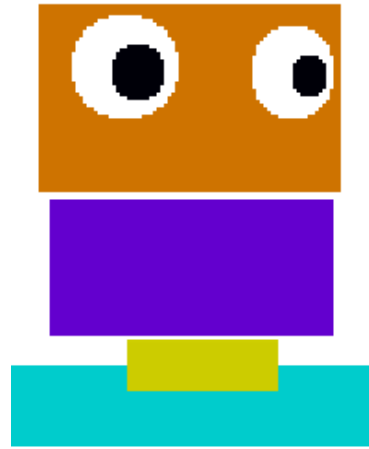


Così *Scatolo* guarda solo a destra e a sinistra

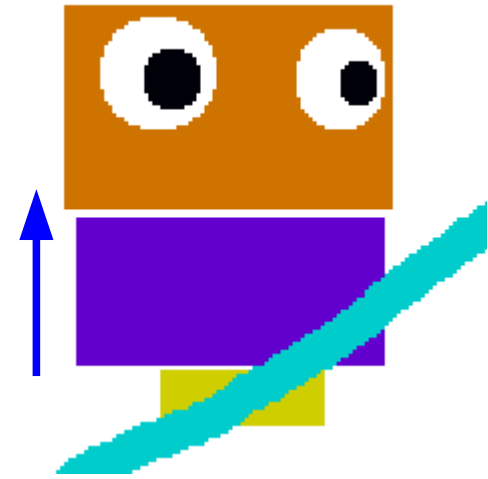


# Scatolo cade quando salta

Quando la base di Scatolo sta toccando la piattaforma azzurra Scatolo deve stare fermo, cioè non succede proprio nulla!

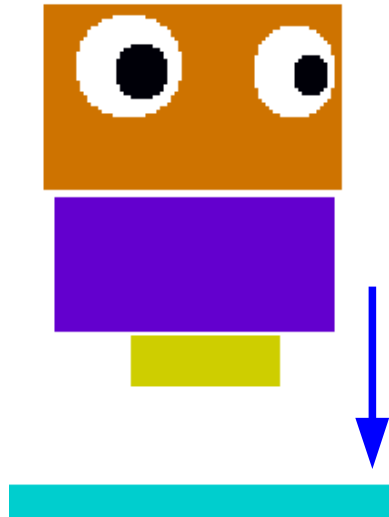


Quando il corpo di Scatolo tocca la piattaforma sale, così Scatolo riesce a fare le salite e non casca giù

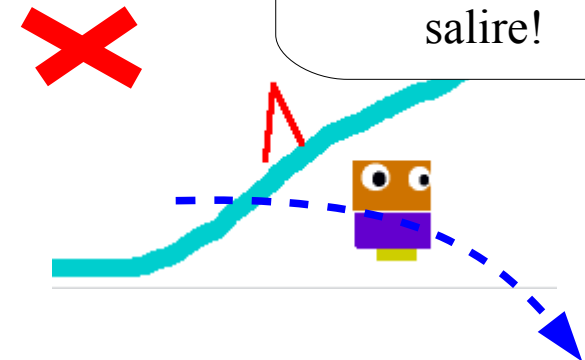


```
quando si clicca su [bandierina]
per sempre
  se il colore [giallo] sta toccando il colore [ciano]
  altrimenti
    cambia y di -3
quando si clicca su [bandierina]
per sempre
  se il colore [violetto] sta toccando il colore [ciano]
  cambia y di 5
```

Quando la base non tocca la piattaforma azzurra, Scatolo deve continuare a cadere



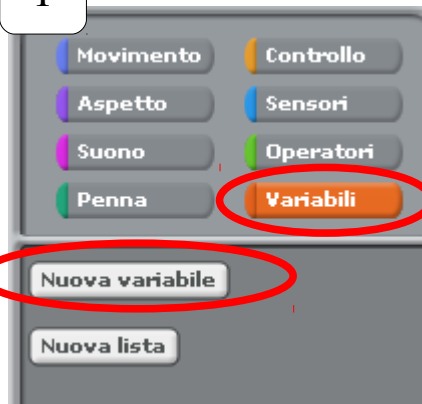
Senza questa istruzione Scatolo casca invece di salire!



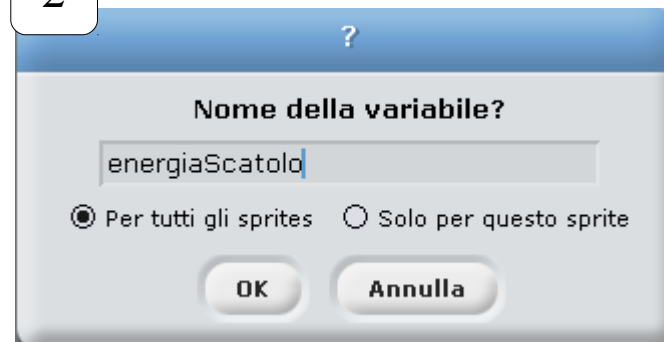
# L'energia di Scatolo

Dove segnamo quanta energia ha Scatolo? I punti energia sono un numero che possiamo mettere dentro una *variabile*

1



2



Appena creata, la variabile contiene il numero zero



Con questi blocchi possiamo cambiare il contenuto della variabile, cioè i punti energia di Scatolo

# Scatolo può finire *rottamato*

Se l'energia di Scatolo finisce, Scatolo diventa *rottamato*. Quando succede questo, ci serve un nuovo costume.





# Scatolo perde energia

Quando Scatolo tocca il colore rosso, perde energia

Scatolo inizia con un'energia di 50 punti

Puoi trascinare la variabile!

Trovi il blocco verde negli operatori

Quando l'energia finisce, Scatolo diventa *rottamato*.

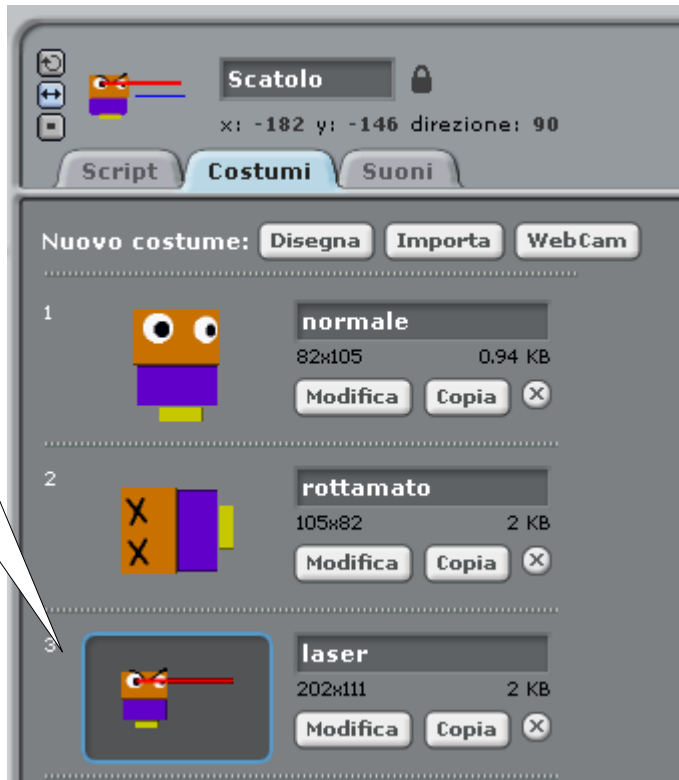
Movimento    Controllo  
Aspetto        Sensori  
Suono           Operatori  
Penna           Variabili

Quando Scatolo è rottamato, aspettiamo un secondo così può cascare a terra. Poi il gioco finisce



# Lo sguardo laser di Scatolo

Disegniamo un nuovo costume per Scatolo, e chiamiamolo *laser*



Usa lo stesso rosso che hai usato nello stage!



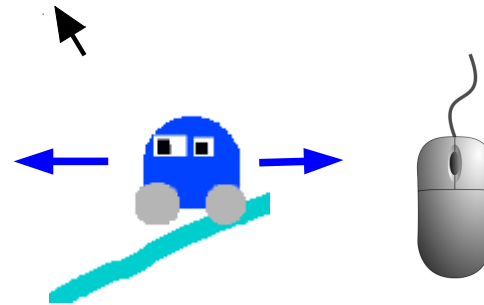
Se Scatolo ha il costume *rottamato* (che è il secondo nella lista dei costumi), non fare nulla

Quando si preme il tasto *q* e Scatolo non è rottamato, mostra lo sguardo laser

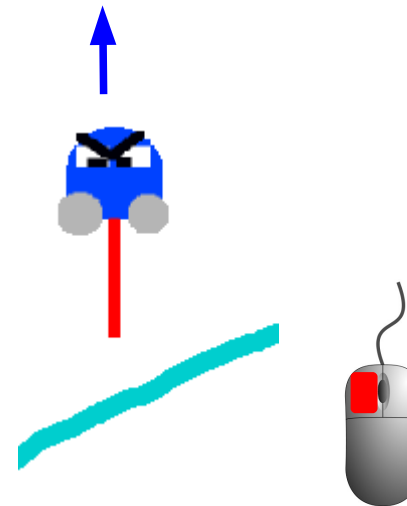


# Rotella

Rotella può muoversi  
a destra o a sinistra,  
seguendo il puntatore  
del mouse

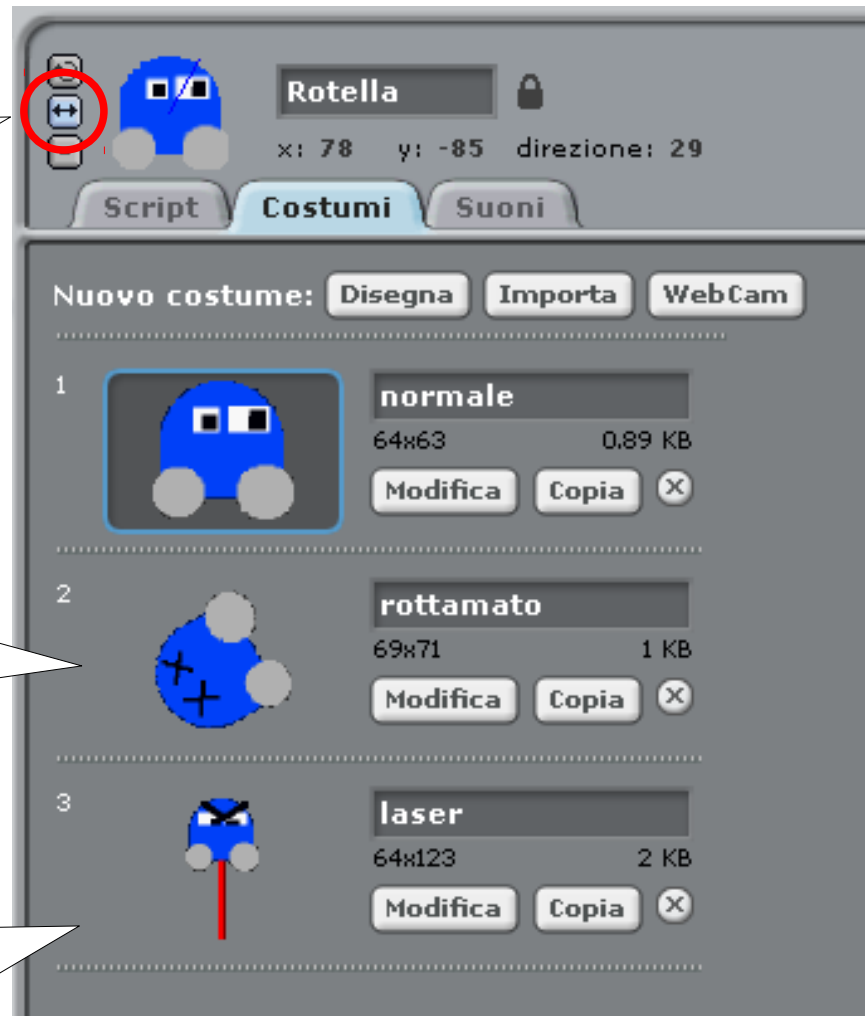


Tenendo premuto il tasto  
sinistro del mouse, Rotella  
salta creando un fascio laser  
sotto di sè



# Disegnamo Rotella

Rotella guarda solo a destra e sinistra



Anche rotella può finire rottamato

Rotella ha il laser sotto di sè

# Rotella si muove

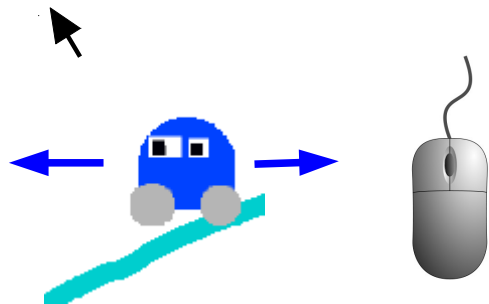
The image shows the Scratch script editor for a character named 'Rotella'. The character's current position is x: 196, y: 11, and its direction is 7. There are three scripts in the 'Script' area:

- Script 1:** Starts with 'quando si clicca su' (when clicked), followed by a 'per sempre' (forever) loop containing 'punta verso puntatore del mouse' (point towards mouse cursor) and 'fai 2 passi' (move 2 steps).
- Script 2:** Starts with 'quando si clicca su', followed by a 'per sempre' loop containing a 'se il colore sta toccando il colore' (if touching color) block with 'cambia y di 5' (change y by 5).
- Script 3:** Starts with 'quando si clicca su', followed by a 'per sempre' loop containing a 'se il colore sta toccando il colore' block with 'cambia y di -3' (change y by -3) in the 'altrimenti' (otherwise) section.

Se il corpo tocca la piattaforma, sali.

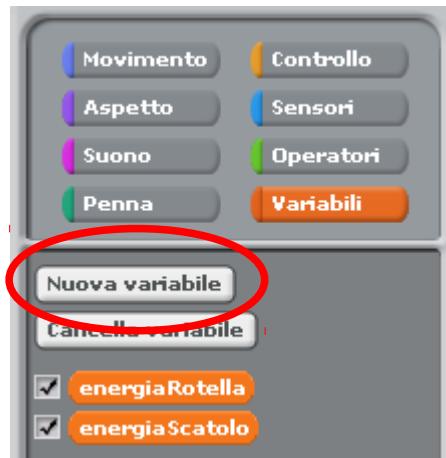
Se le ruote toccano la piattaforma, stai fermo, altrimenti casca

Così Rotella segue il mouse



# Rotella è simile a Scatolo

Anche Rotella ha una variabile per l'energia, chiamiamola *energiaRotella*



Rotella inizia a destra

Anche Rotella perde energia come Scatolo

Anche Rotella può finire rottamato

Rotella salta e passa al costume laser se viene premuto il tasto sinistro del mouse



# Gioca con i tuoi amici!

Ricordati, chi prova il gioco è sempre una risorsa preziosa che può dirti se è davvero divertente. Magari se ti dicono che giocare con Rotella è più difficile che usare Scatolo, allora si può provare ad aumentare l'energia di Rotella, o potenziargli il laser...

Qualche trucco per controllare le variabili:

Fai doppio click sulle variabili per cambiare come sono mostrate

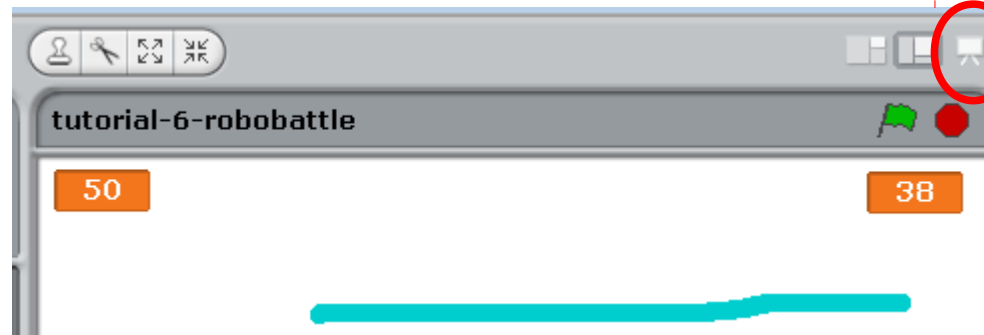
energia Scatolo 50

In questo formato puoi cambiare il valore della variabile trascinando il pallino col mouse

energia Scatolo 50

50

Per giocare al meglio:

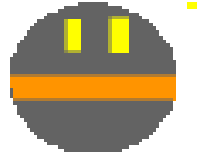


Passa alla modalità presentazione per giocare con lo schermo ingrandito!



# Challenge 6: Robobattle

*Giroscoppio* è un nuovo robot che vola rimbalzando sulle piattaforme e sui bordi dello schermo. Si muove da solo, ed è un pericolo per i giocatori.



*Giroscoppio* è difettoso, ogni tanto esplose e fa perdere energia a chi lo tocca.

22



*Giroscoppio* esplose ogni 5 secondi. Dopo 2 secondi si ripara e torna normale.



5 sec



2 sec



5 sec



2 sec

....

