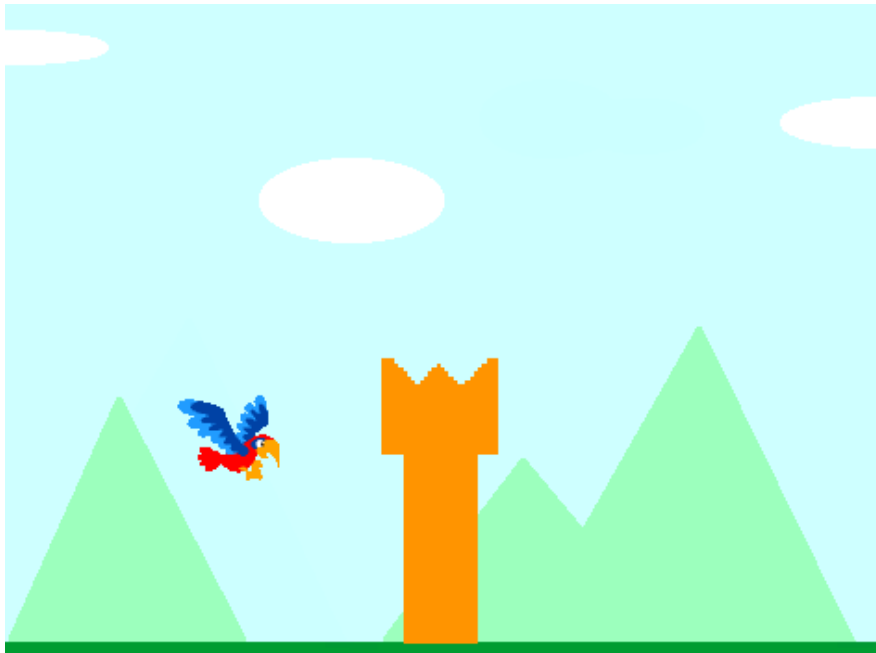
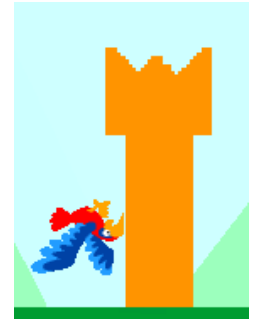


Flappy Parrot v1.0

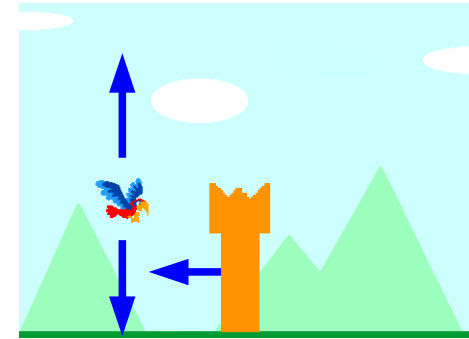
Il nostro pappagallo è tornato a Trento e cerca un nido in città. Ma deve stare attento a non scontrarsi con la torre!



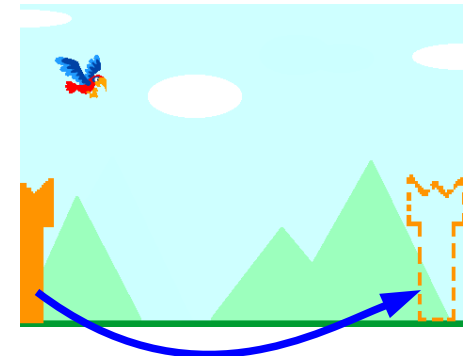
Il pappagallo deve evitare gli *ostacoli*, come la torre e il terreno. Se li tocca, si capovolge e il gioco finisce.



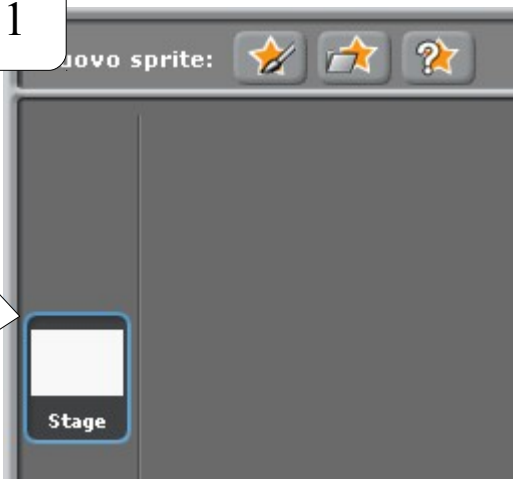
Il pappagallo sta sempre a sinistra dello schermo, e la torre gli va incontro. Il pappagallo continua a cadere, e risale se si preme il tasto spazio.



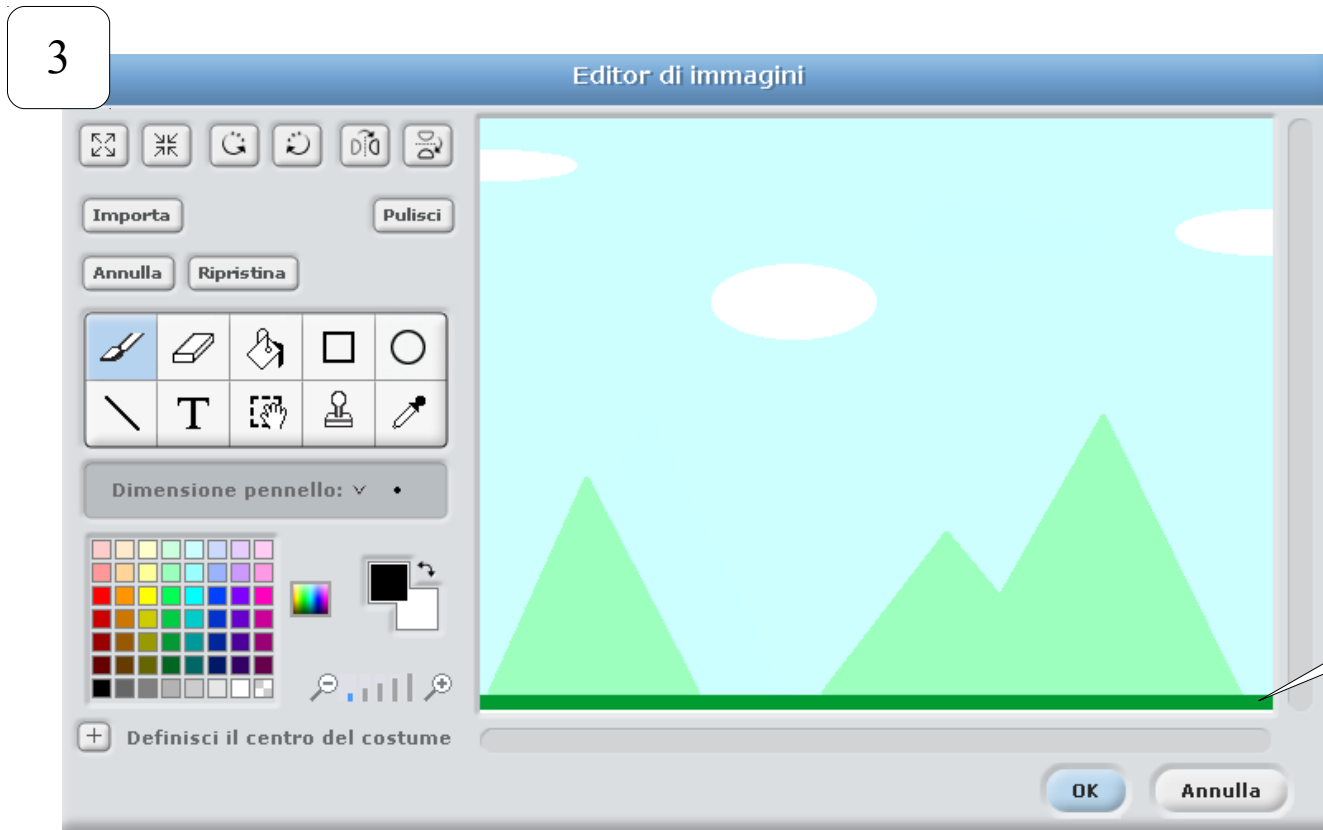
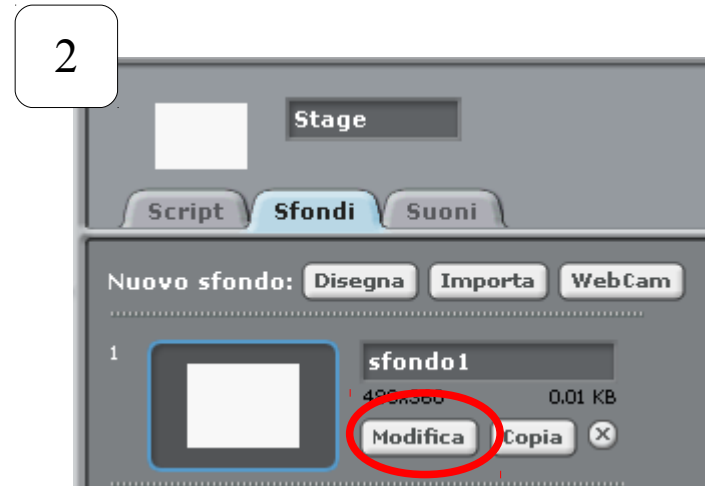
Quando la torre esce dallo schermo a sinistra, 'ritorna' a destra



Disegniamo la scena



Cancelliamo il gatto e selezioniamo lo Stage



Ricordati di fare il terreno!

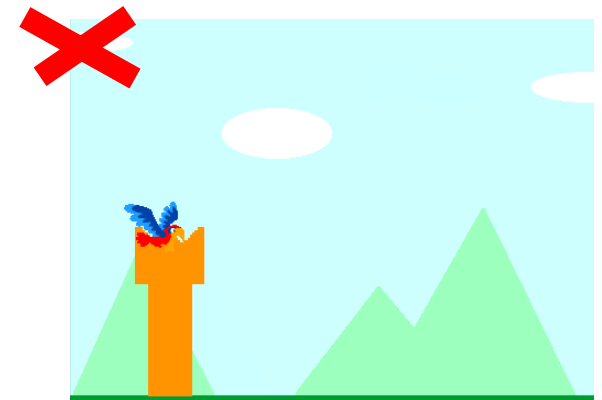
Inizializziamo la scena

All'inizio del gioco, mandiamo dei messaggi al pappagallo e agli ostacoli come la torre per dirgli di posizionarsi correttamente



Ricordati di usare il blocco con *attendi* alla fine!

Con questi messaggi siamo sicuri che *prima* spostiamo gli ostacoli lontani dal pappagallo, e *poi* il pappagallo comincia a guardare se sta sbattendo contro un ostacolo. Altrimenti il gioco può iniziare con il pappagallo che sta già sbattendo contro la torre!



Aggiungiamo il pappagallo

1



2



seleziona
parrot1-a
nella cartella
Animals

Il pappagallo può capovolgersi

1



Copiamo il costume originale

2



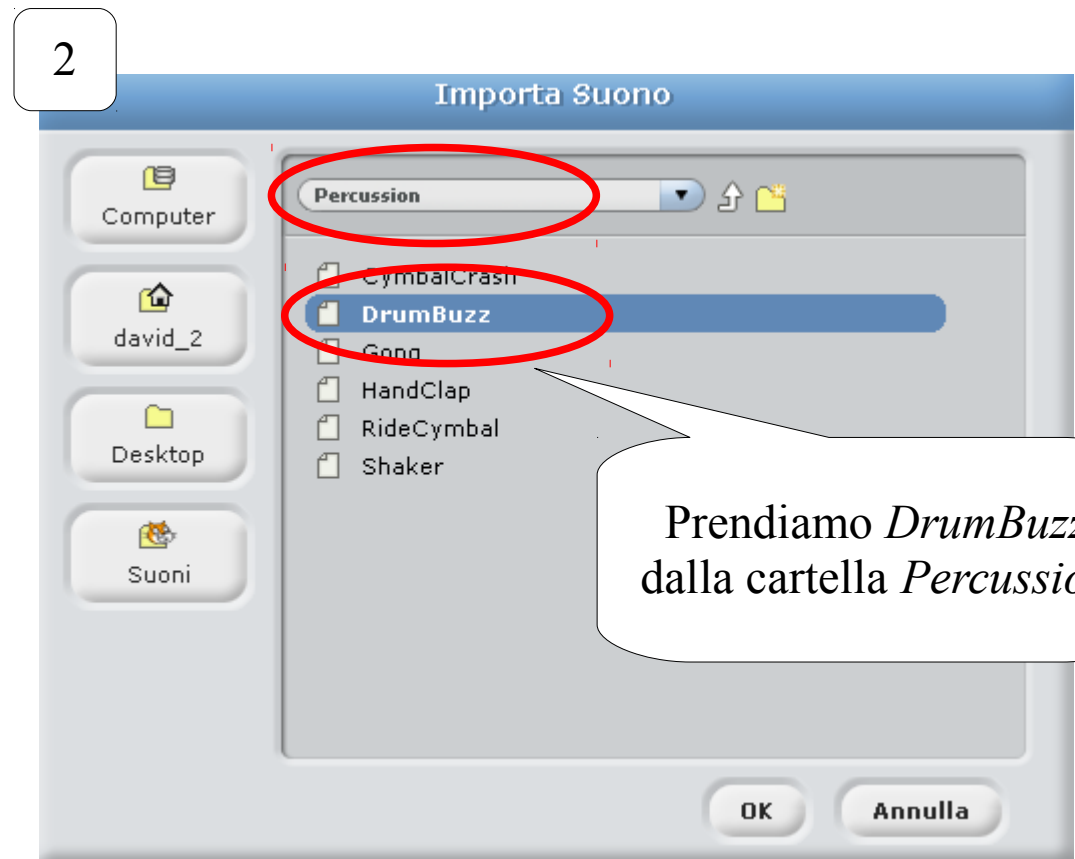
3



Gli scontri sono rumorosi



Importiamo un suono per quando il pappagallo va a sbattere

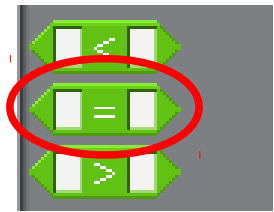


Prendiamo *DrumBuzz* dalla cartella *Percussion*

Il pappagallo vola

The image shows the Scratch script editor for a sprite named 'Pappagallo'. The top bar shows the sprite's name and coordinates (x: -150, y: -195, direzione: 90). There are three script areas:

- Script 1:** 'quando si clicca su' (when clicked) - 'per sempre' (forever) loop containing 'cambia y di -3' (change y by -3).
- Script 2:** 'quando si clicca su' (when clicked) - 'per sempre' (forever) loop containing:
 - 'se numero costume di Pappagallo = 2' (if costume number of Pappagallo is 2)
 - 'altrimenti' (otherwise)
 - 'se tasto spazio premuto' (if space key pressed) - 'cambia y di 5' (change y by 5)
- Script 3:** 'quando ricevo' (when I receive) 'inizio pappagallo' (start pappagallo) - 'passa al costume normale' (switch to costume normal) - 'vai a x: -150 y: 0' (go to x: -150 y: 0) - 'per sempre' (forever) loop containing:
 - 'se sta toccando il colore' (if touching color) - 'o' (or) - 'sta toccando il colore' (touching color)
 - 'produci suono DrumBuzz' (play sound DrumBuzz)
 - 'passa al costume capovolto' (switch to costume upside down)
 - 'attendi 3 secondi' (wait 3 seconds)
 - 'ferma tutto' (stop all)



l'uguale si trova negli *Operatori*

Il pappagallo cade sempre

Il secondo costume del pappagallo è per quando sta cadendo

Quando riceve il messaggio di inizio dallo Stage, il pappagallo parte a sinistra

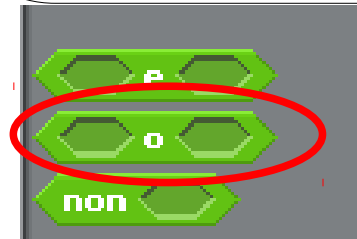
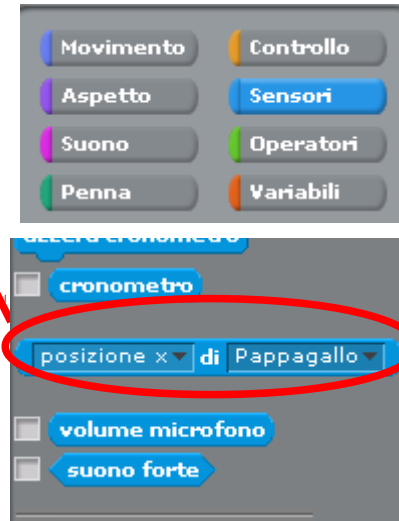
Se si preme il tasto spazio il pappagallo sale

Il *numero costume* si trova nei *Sensori*. Basta selezionare *numero costume* invece di *posizione x* dal blocco qui sotto

Se tocca il colore del terreno o la torre...

L'*o* (che vuol dire oppure) si trova negli *Operatori*, come l'*uguale*

...il pappagallo cade capovolto e il gioco termina

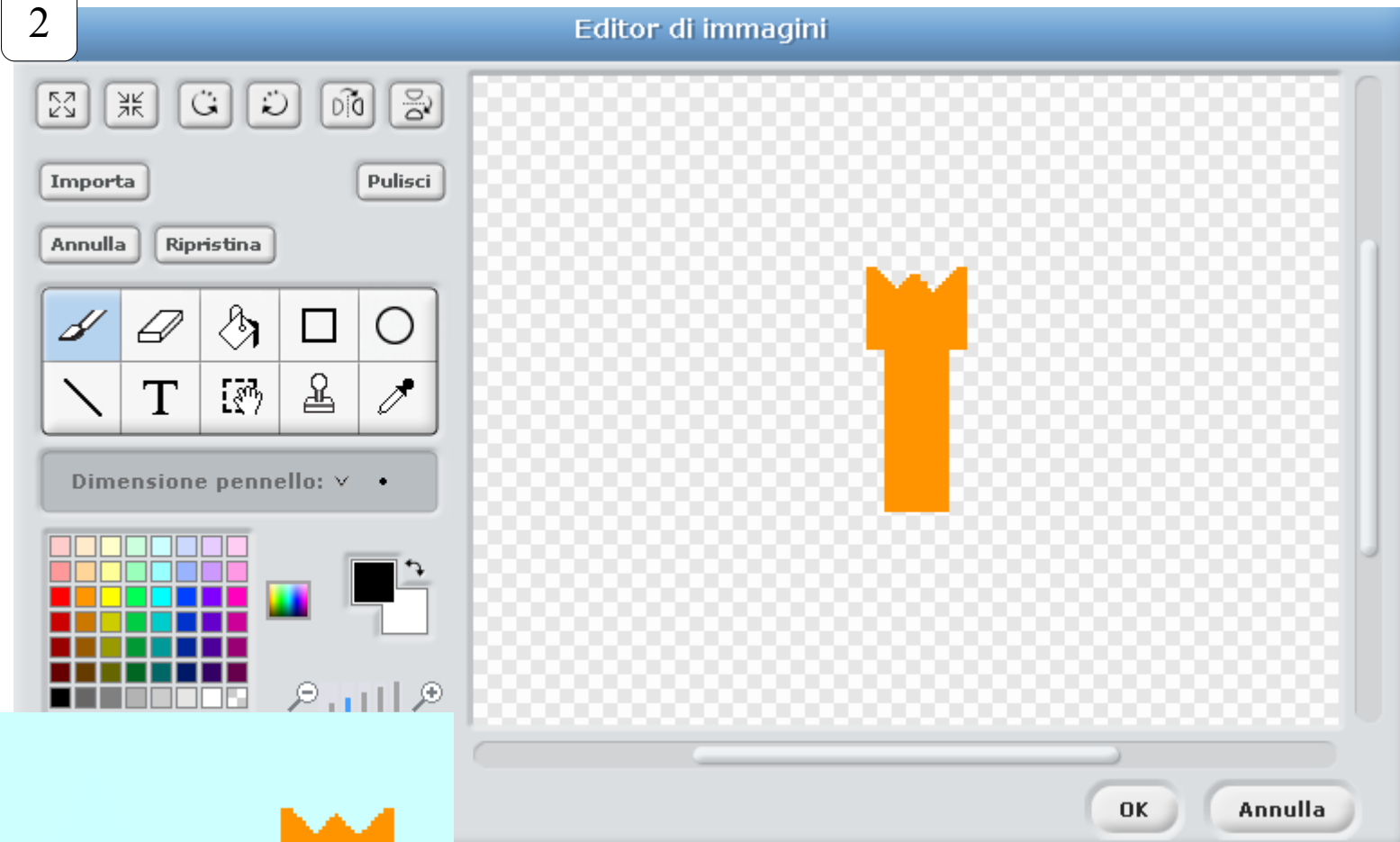


Disegniamo la torre

1



2

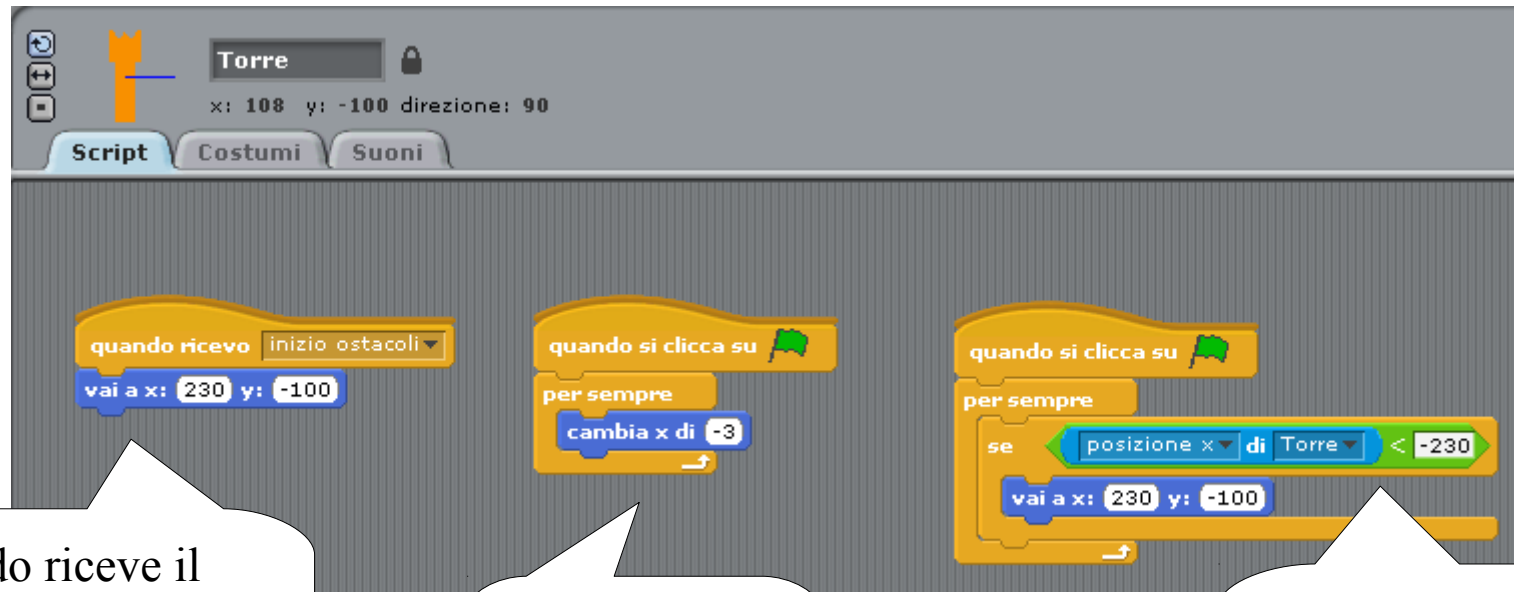


3

seleziona un'area dello schermo per creare un nuovo costume
esporta questo sprite
duplica
cancella
ridimensiona questo sprite
ruota questo sprite

Se la torre riesce troppo grande o piccola
ridimensioniamola

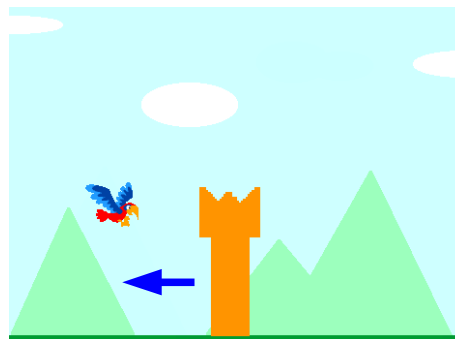
La torre cammina



Quando riceve il messaggio di inizio dallo *Stage* la torre va a destra

La torre va sempre a sinistra

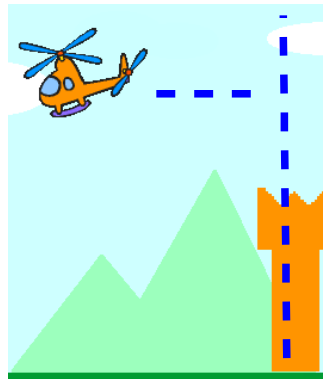
Quando la torre è troppo a sinistra, torna a destra alla posizione di partenza



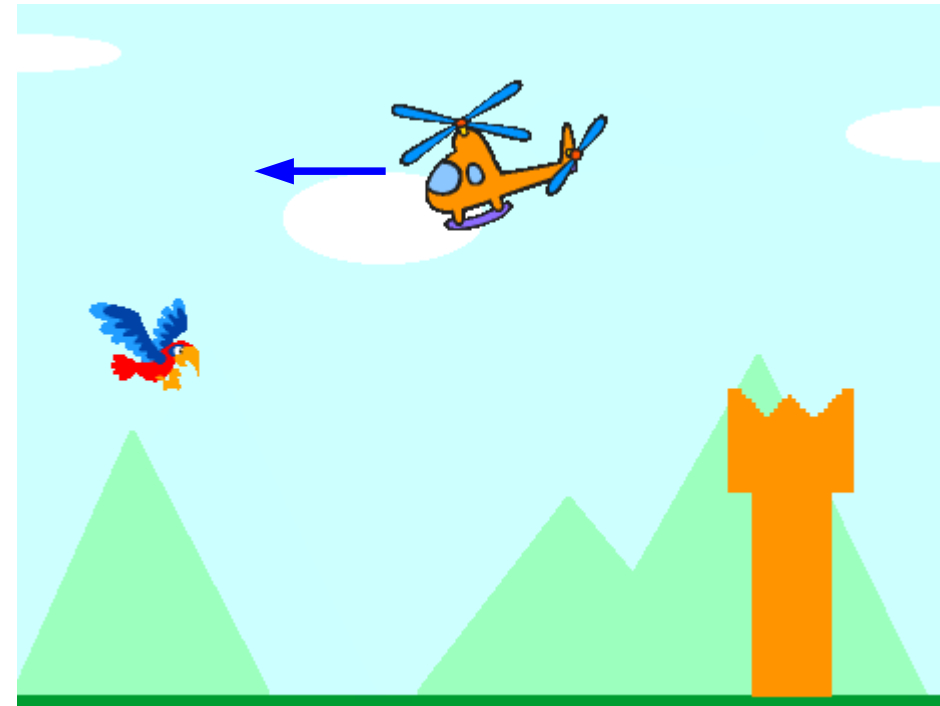
Challenge 7: Flappy Parrot

Il gioco è un po' troppo facile, basta stare sempre sopra la torre! Prova ad aggiungere un altro ostacolo!

Aggiungi un elicottero. Cerca *helicopter1* nella cartella *Transportation*, e coloralo con lo stesso arancione della torre



L'elicottero parte un po' più avanti della torre



Quando l'elicottero esce da sinistra e riappare a destra, è sempre alla stessa altezza del pappagallo (*posizione y*).

