

Realizziamo il nostro primo videogioco ! Un topo è comandato dal mouse, e un gatto cerca di catturarlo, comandato dal computer. Compito del giocatore è resistere il maggior tempo possibile. Alla fine del gioco, il gatto dice quanto tempo il giocatore è riuscito a resistere! Ovviamente, puoi cambiare i personaggi come preferisci e personalizzare il gioco per renderlo più bello!

Trovi queste animazioni nella galleria scratch.mit.edu/studios/5895958

1.1 Per iniziare

- Crea un nuovo progetto (Menù File / nuovo)
- Scegli uno sfondo dalla libreria in cui i nostri personaggi dovranno inseguirsi. Noi abbiamo scelto lo sfondo Forest.
- Crea un nuovo sfondo contenente la parola Fine!
- Chiama lo sfondo fine



1.2 Movimento del gatto

Il gatto cerca di raggiungere il topo

- puntando nella direzione del topo
- facendo 10 passi
- ripeterà queste azioni fino a quando non riuscirà a catturare il topo

All'inizio:

- azzeriamo il cronometro
- rimpiccioliamo il gatto (50%)
- lo posizioniamo in basso a sinistra
- l'attendi serve per dare il tempo al topo di allontanarsi



1.3 movimento del topo

Il topo è comandato dal mouse

- fino a quando non tocca il gatto
- si sposta dove si trova il puntatore del mouse
- punta in direzione del gatto per affrontarlo a viso aperto

All'inizio:

- lo posizioniamo in alto a destra
- rimpiccioliamo il topo (50%)
- l'attendi serve per dare il tempo al gatto di allontanarsi



1.4 prova il tuo gioco!

- Prova cliccando sulla bandierina verde!



5.1 Acchiappa il topo!

1.5 Miglioriamo il gioco – gatto!

Quando il gioco termina, il gatto fa alcune cose:

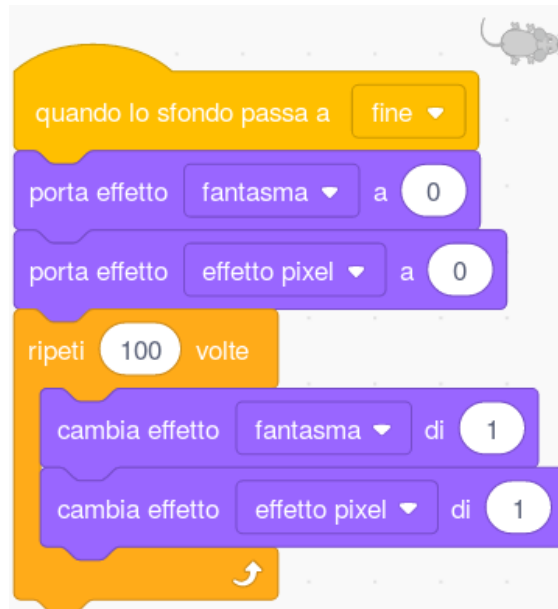
- Miagola!
- Si sposta di nuovo in basso a sinistra
- Punta in direzione 90 (destra)
- Passa allo sfondo *fine*
- (Se non trovi *fine*, rileggi il punto 1.1)
- utilizzando il cronometro, dichiara per quanto tempo ha resistito il giocatore
- Aggiungi il codice qui al termine dello script del gatto



1.6 Miglioriamo il gioco – topo!

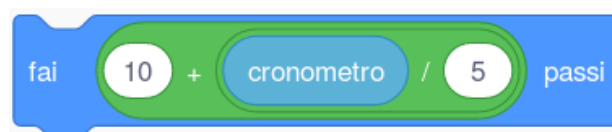
Quando il topo viene preso, utilizziamo due effetti speciali:

- fantasma (lo rende trasparente)
- effetto pixel (lo disegna con pixel sempre più grandi)
- All'inizio, portiamo entrambi gli effetti a zero (Aspetto)
- Poi, utilizzando il blocco cambia effetto (Aspetto), aumentiamo di uno il valore dell'effetto per 100 volte



1.7 Rendi il gioco più avvincente

- Dopo un po', il gioco può essere ripetitivo
- Lo possiamo rendere più avvincente aumentando la velocità del gatto mano a mano che il gioco va avanti
- Nel gatto, sostituisci il blocco **fai 10 passi** con quello presente qui a lato



PRIMA metti il +
DOPO metti il / a destra

1.8 Migliora il tuo progetto!

- Ecco alcune idee per migliorare il tuo gioco; ma puoi migliorarlo come vuoi tu!
- Disegna nuovi sfondi
- Aggiungi altri animali che cercano di prendere il topo
- Cambia gli sfondi mano a mano che il gioco va avanti
- Aggiungi un tocco della tua fantasia