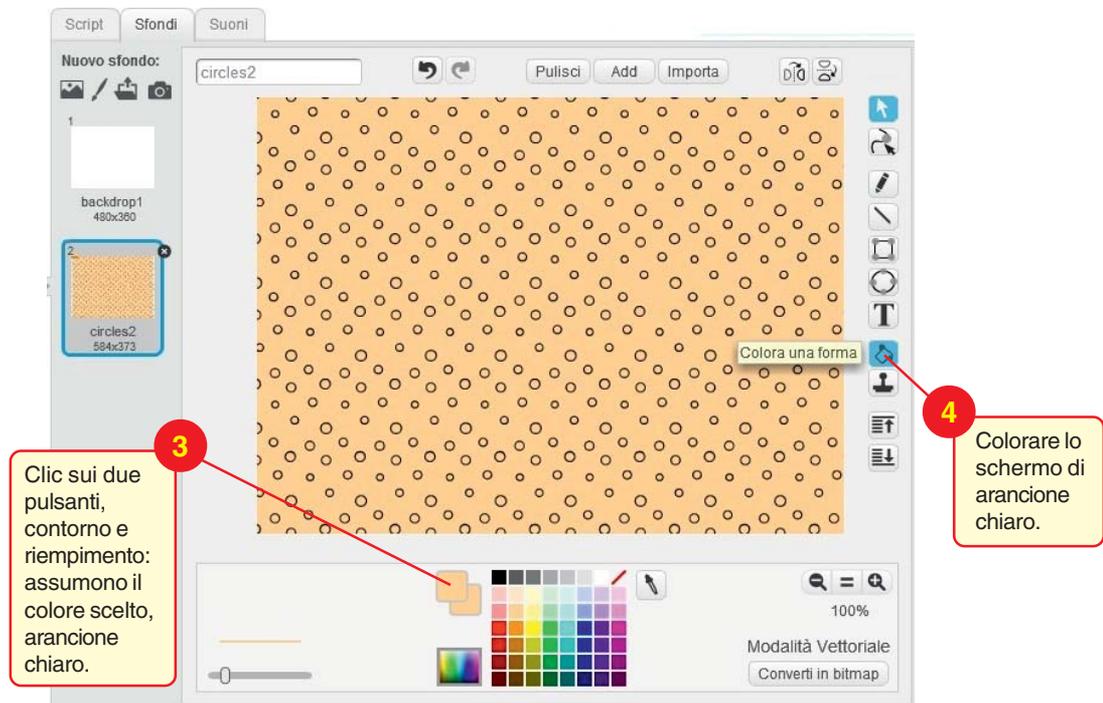
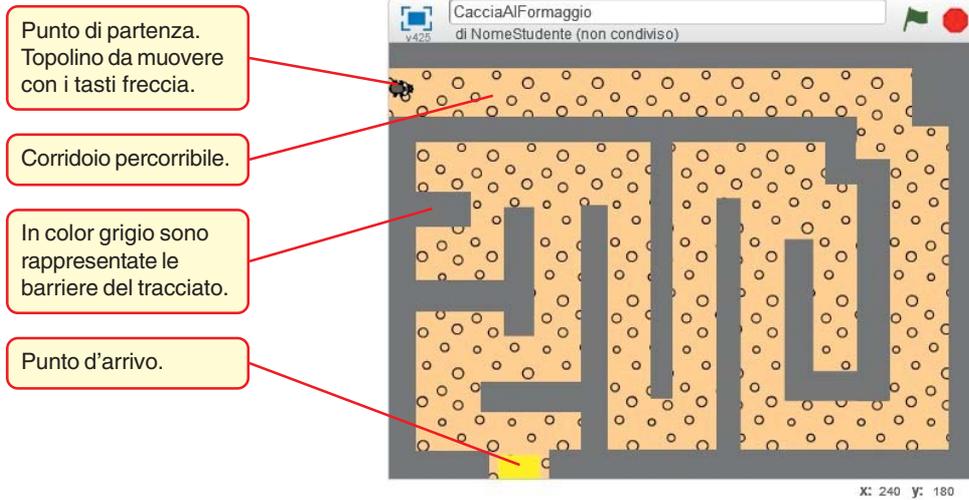
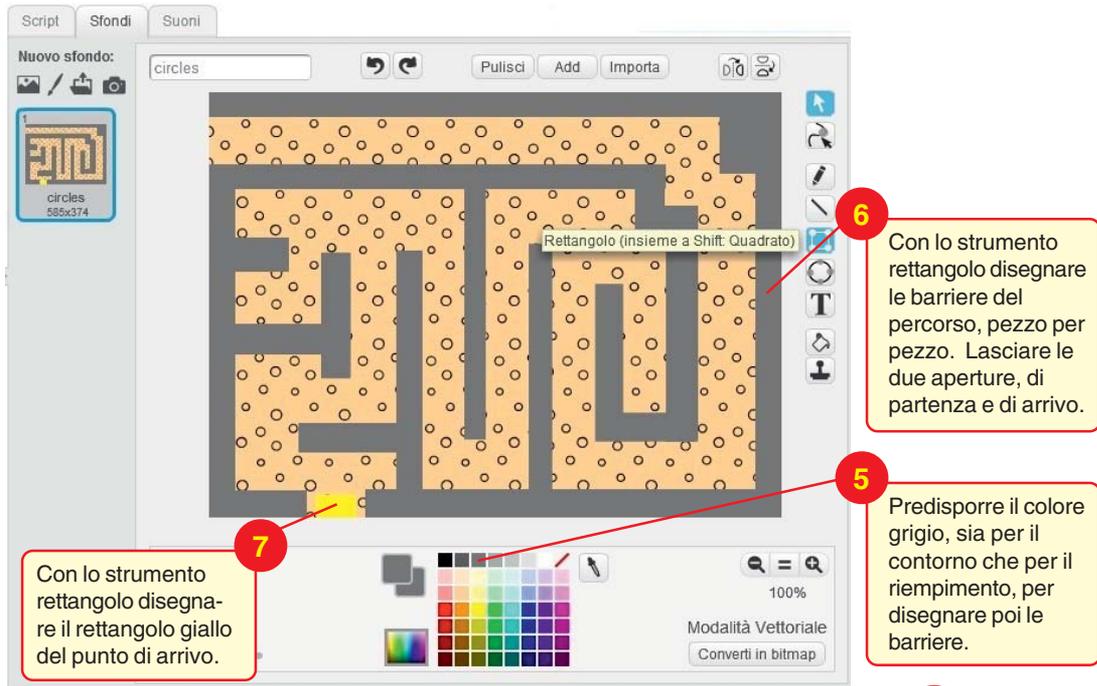


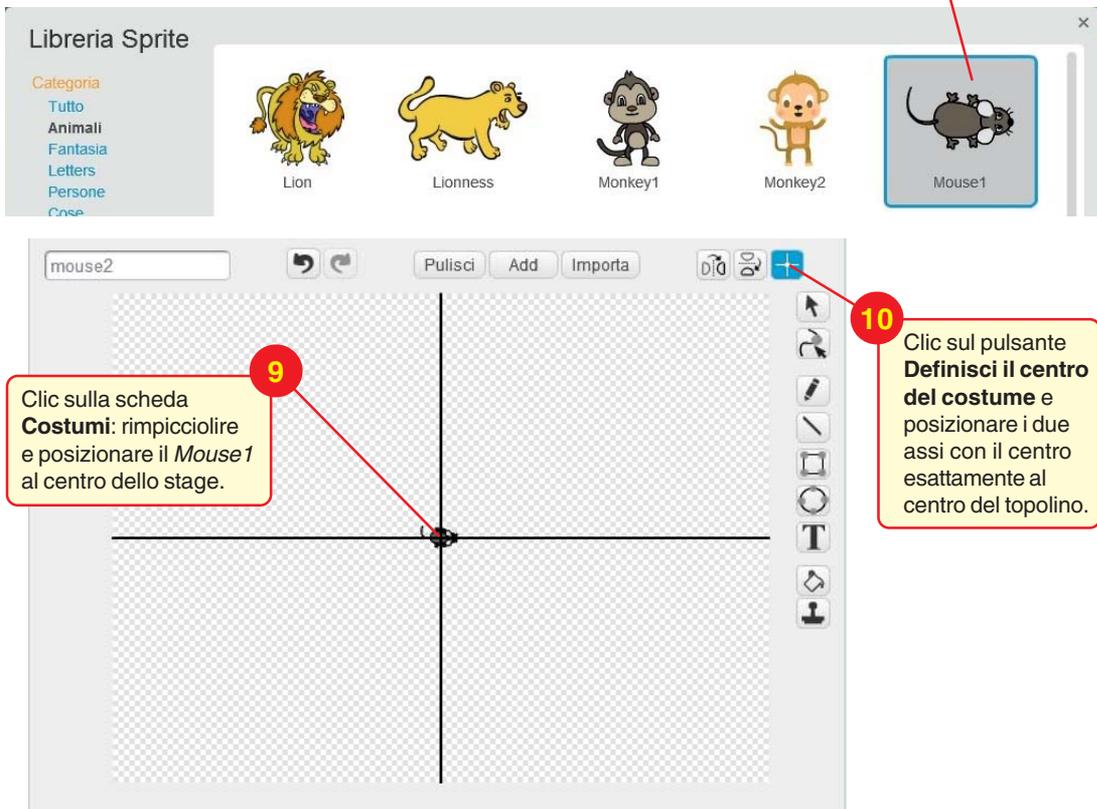
# Gioco con labirinto per il topolino che deve raggiungere il formaggio

Si tratta di creare un progetto grafico con un percorso obbligato e con animazione.



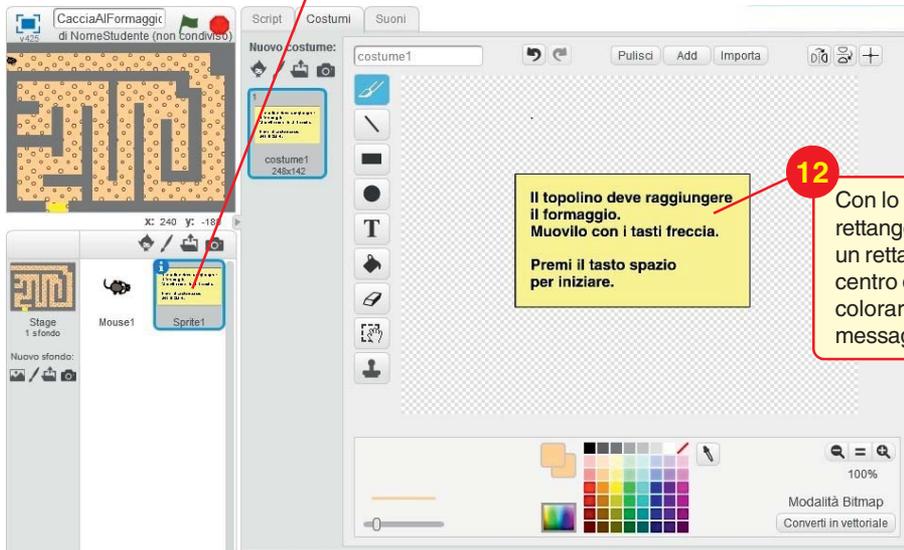


8 Cancellare lo sprite *Cat e*, dalla *Libreria Sprite*, scegliere *Mouse1*.



Disegnare un nuovo sprite e fare clic sulla scheda **Costumi**.

11



Comandi per lo *Sprite1*, per visualizzare all'inizio le istruzioni del gioco e per nascondere quando l'utente preme il tasto *spazio*.



Comandi per lo sprite *Mouse1*: dopo aver fatto clic su di esso nell'area degli *sprite*, inserire i blocchi che lo mostrano.



Di seguito sono illustrati i comandi per gestire i movimenti.

quando si preme il tasto freccia destra

punta in direzione 90

scivola in 0.08 secondi a x:  $\text{posizione } x + 8$  y:  $\text{posizione } y$

se sta toccando il colore grigio allora

vai a x:  $\text{posizione } x - 8$  y:  $\text{posizione } y$

se sta toccando il colore giallo allora

produci suono guitar chords2

Comandi per muovere il topolino verso destra.

Comando di movimento verso destra, con la stessa ordinata.

Comando di fermata quando tocca la parete grigia: fornisce l'effetto di rimbalzo.

Comando di fermata quando tocca l'obiettivo e suono per indicare il successo.

Per assegnare il colore *grigio* al blocco **sta toccando il colore** del gruppo **Sensori**, occorre posizionare il cursore del mouse sulla casella del sensore e fare clic: il cursore assume la forma di una mano.

Con il cursore a forma di mano, toccare una zona con il colore desiderato, per esempio grigio

oppure giallo.

quando si preme il tasto freccia giù

punta in direzione 180

scivola in 0.08 secondi a x:  $\text{posizione } x$  y:  $\text{posizione } y - 8$

se sta toccando il colore grigio allora

vai a x:  $\text{posizione } x$  y:  $\text{posizione } y + 8$

se sta toccando il colore giallo allora

produci suono guitar chords2

Comandi per muovere il topolino verso il basso.

quando si preme il tasto freccia sinistra

punta in direzione -90

scivola in 0.08 secondi a x:  $\text{posizione } x - 8$  y:  $\text{posizione } y$

se sta toccando il colore grigio allora

vai a x:  $\text{posizione } x + 8$  y:  $\text{posizione } y$

se sta toccando il colore giallo allora

produci suono guitar chords2

Comandi per muovere il topolino verso sinistra.



Collaudiamo il programma. Clic sulla bandierina verde per avviare il programma: viene mostrato lo *Sprite1*, cioè compare il messaggio iniziale. Premendo il tasto *spazio*, lo *Sprite1* viene nascosto e viene mostrato lo sprite *Mouse1* nella posizione di partenza. Agendo sui tasti freccia, si guida il topolino verso l'obiettivo: un suono segnala il successo nel gioco.



Salviamo il progetto con il nome *CacciaAlFormaggio*.