

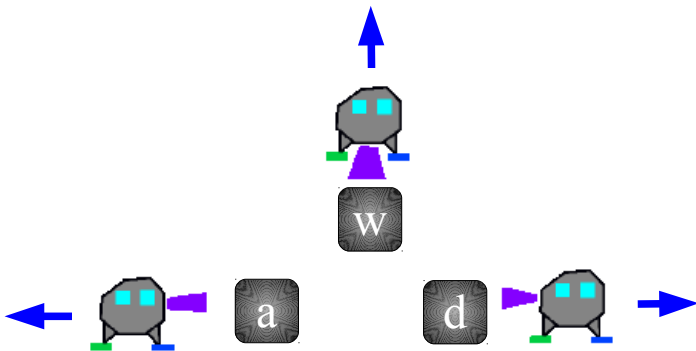
Mars Lander

v1.1



Oggi faremo una gita speciale... sul pianeta Marte!
Andremo con la nostra navicella spaziale chiamata *lander*
e bisognerà stare attenti ad atterrare sani e salvi!

Il lander può spostarsi con la tastiera

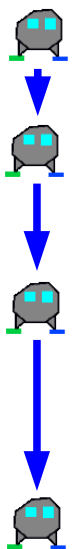


Il lander deve evitare di schiantarsi al suolo.



velocità y -3.5

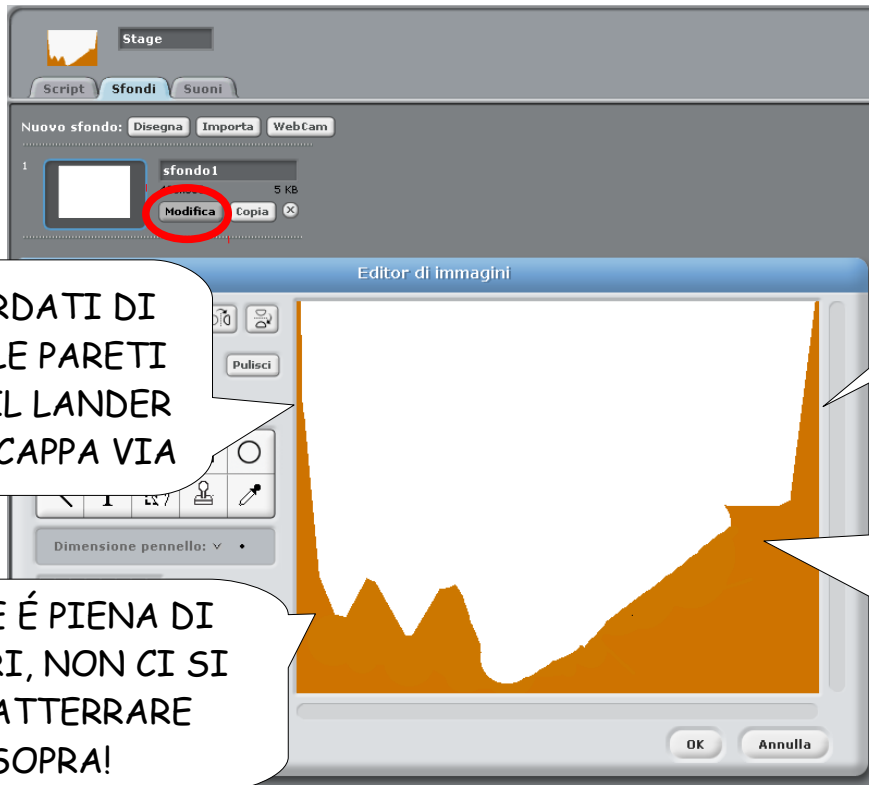
Il lander cade sempre più veloce ad ogni istante



Quando entrambe le gambe toccano il suolo, il gioco finisce



Si disegna!



IL PIANETA MARTE HA IL SUOLO ARANCIONE (NON USARE ALTRI COLORI!!)

RICORDATI DI FARE LE PARETI COSÍ IL LANDER NON SCAPPA VIA

MARTE É PIENA DI CRATERI, NON CI SI PUÓ ATTERRARE SOPRA!

FAI QUI UNO SPAZIO PIATTO PER ATTERRARE

DISEGNAMO IL LANDER



FAI UNA ZAMPA VERDE E UNA BLU (NON USARE ALTRI COLORI!!)



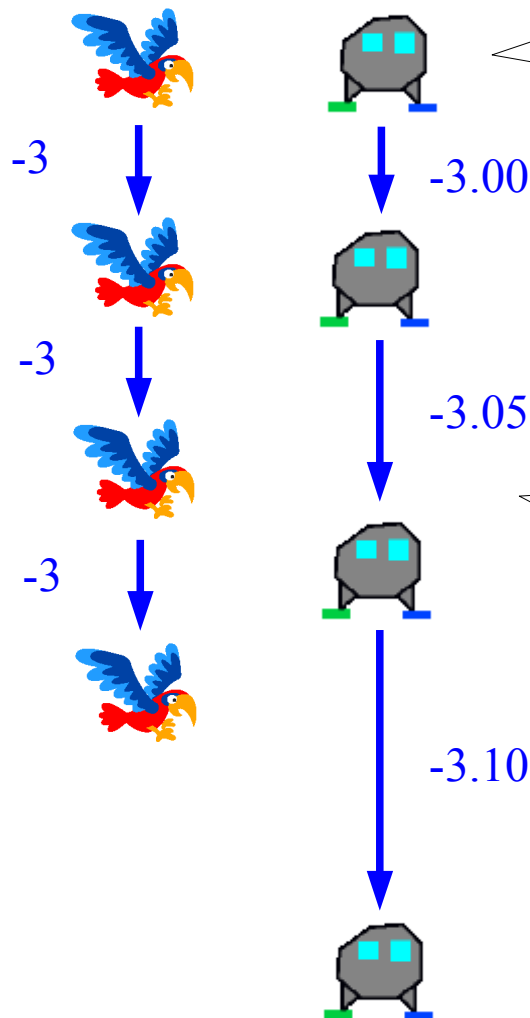
CHIAMIAMO QUESTO COSTUME NORMALE

Come cade il lander

TI RICORDI COME CADEVA IL PAPPAGALLO IN FLAPPY PARROT? CADEVA SEMPRE ALLA STESSA VELOCITÀ!

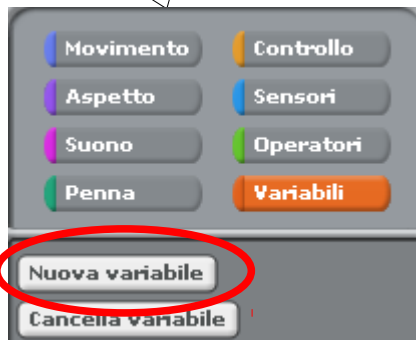


INVECE IL LANDER CADE SEMPRE PIU' IN FRETTA!

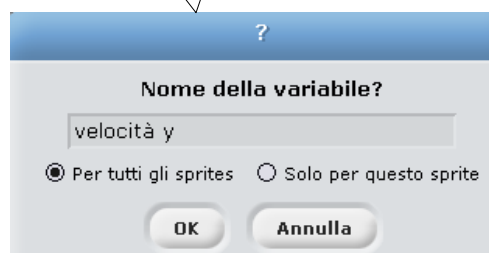


OGNI VOLTA LA VELOCITÀ SCENDE

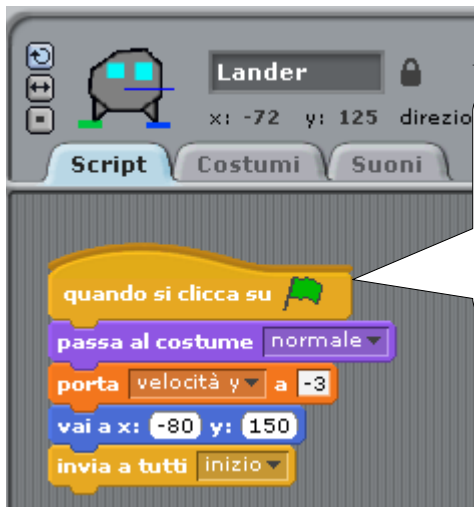
LA VELOCITÀ CAMBIA SEMPRE, PERCIÒ CI SERVE UN POSTO DOVE METTERLA.



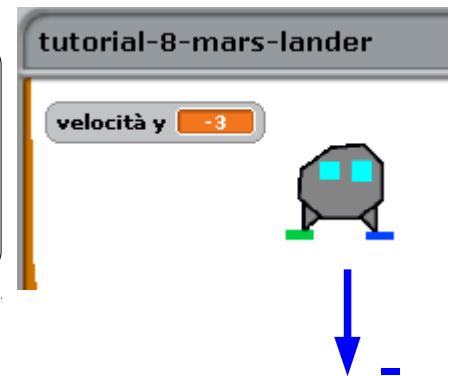
USIAMO UNA VARIABILE E CHIAMIAMOLA VELOCITÀ Y



Come cade il lander in Scratch



ALL'INIZIO IL LANDER STA CADENDO, PERCHÉ LA VELOCITÀ É NEGATIVA



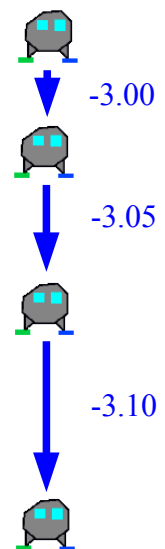
SE LA VELOCITÀ É POSITIVA, IL LANDER SALE



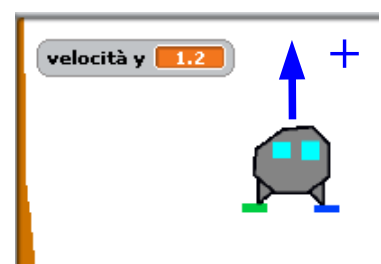
SE LA VELOCITÀ É NEGATIVA, IL LANDER SCENDE



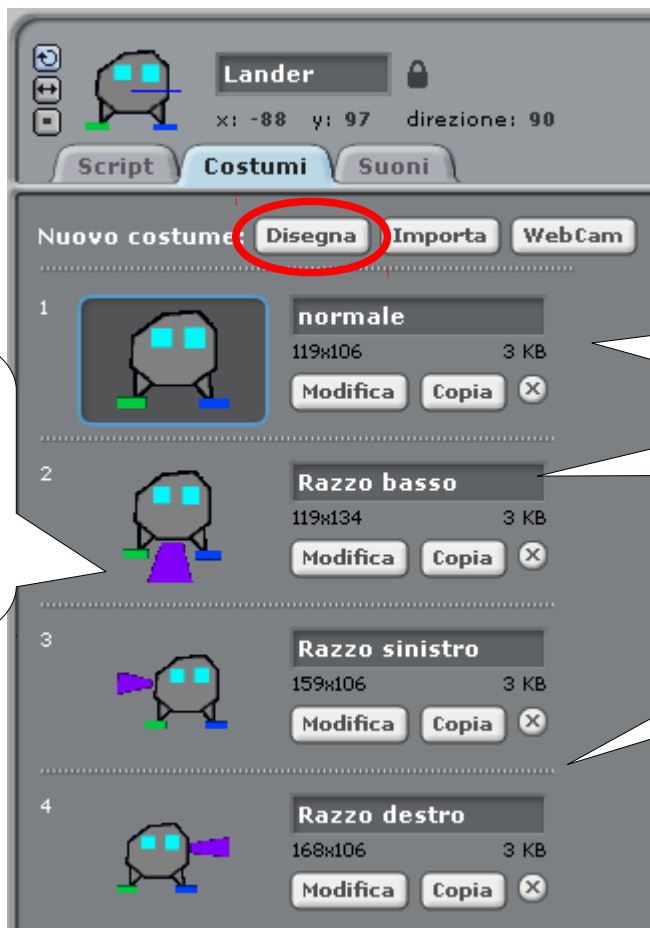
PIÙ TEMPO SI CADE E PIÙ SI CADE VELOCI



CON IL TASTO W PROViamo A DARE UNA SPINTA VERSO L'ALTO AL LANDER CERCANDO DI FAR DIVENTARE LA VELOCITÀ POSITIVA



Il lander si muove anche di lato



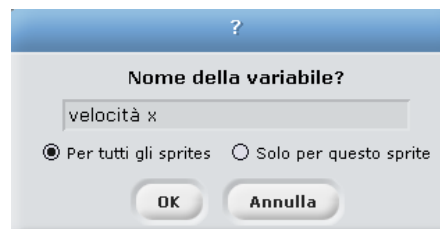
AGGIUNGIAMO DEI RAZZI AL LANDER!

PER QUANDO SALE

PER QUANDO SI MUOVE DI LATO

I RAZZI SONO VIOLA (NON USARE ALTRI COLORI!!)

PER SPOSTARCI DI LATO CI SERVE LA VELOCITÀ X



quando si clicca su **passa al costume** normale **porta** velocità x a 0 **porta** velocità y a -3 **vai a x: -80 y: 150** **invia a tutti** inizio

quando ricevo inizio **per sempre** **cambia x di** velocità x

quando si preme il tasto w **passa al costume** Razzo basso **cambia** velocità y di 0.2

quando si preme il tasto a **passa al costume** Razzo destro **cambia** velocità x di -0.2

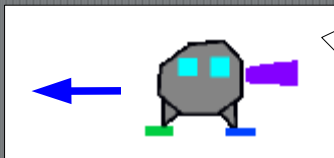
quando si preme il tasto d **passa al costume** Razzo sinistro **cambia** velocità x di 0.2

ALL'INIZIO CADIAMO SOLO, SENZA SPOSTARCI DI LATO

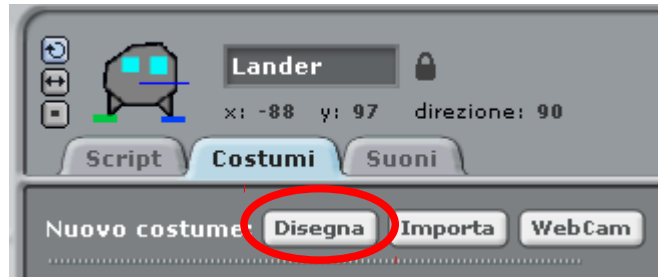


PER TOGLIERE IL RAZZO AL LANDER VEDI LA PAGINA DOPO!

CON I TASTI A E D CI SPOSTIAMO A SINISTRA E A DESTRA



Il lander può esplodere!



QUESTO É IL QUINTO COSTUME



SE LO SCAFO GRIGIO STA TOCCANDO IL SUOLO ARANCIONE, ESPLODI



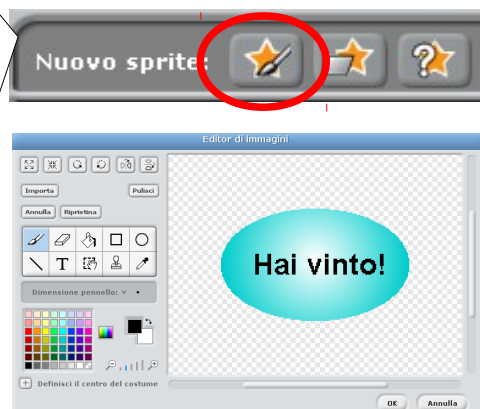
ALTRIMENTI CONTROLLA SE HAI VINTO

TOGLIAMO IL RAZZO AL LANDER

SE ENTRAMBI LE GAMBE DEL LANDER (COLORE VERDE E COLORE BLUE) TOCCANO IL SUOLO, HAI VINTO!

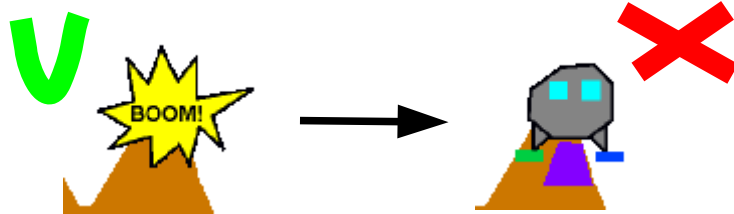
CON ATTENDI ASPETTA CHE IL CARTELLO SI MOSTRI, POI FERMA TUTTO

MOSTRIAMO IL MESSAGGIO "HAI VINTO" IN UN CARTELLO:

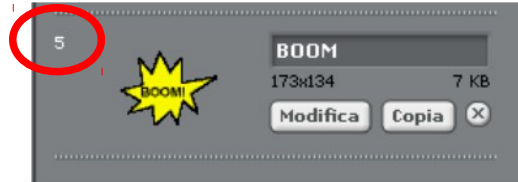


Chi esplose non si muove

PUÓ SUCCEDERE CHE IL LANDER ESPLODA E SUBITO DOPO MOSTRI I RAZZI.



PER EVITARLO, QUANDO CI SPOSTIAMO CONTROLLIAMO CHE IL COSTUME NON SIA 'BOOM' (CHE É IL QUINTO COSTUME)



IL BLOCCO AZZURRO STA IN *SENSORI*, PRENDI QUELLO CON *POSIZIONE X* E CAMBIALO IN *NUMERO COSTUME*

```
quando si preme il tasto w
  se numero costume di Lander = 5
  altrimenti
    passa al costume Razzo basso
    cambia velocità y di 0.2

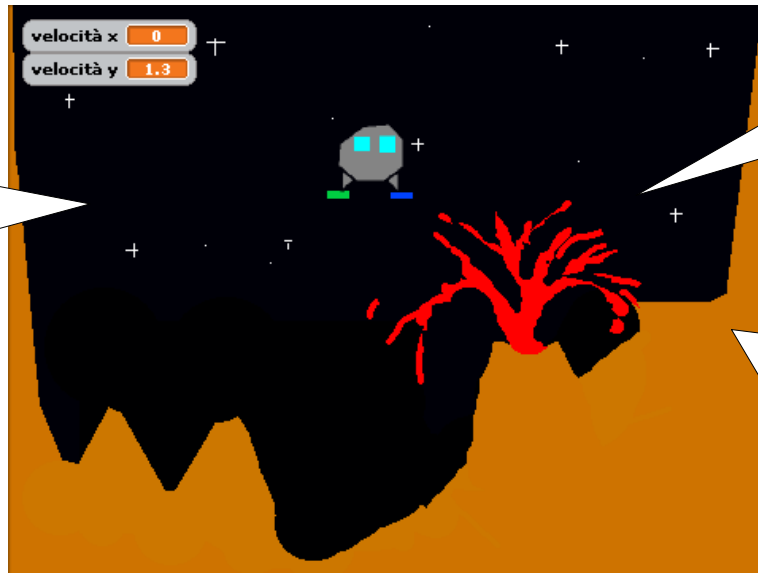
quando si preme il tasto a
  se numero costume di Lander = 5
  altrimenti
    passa al costume Razzo destro
    cambia velocità x di -0.2

quando si preme il tasto d
  se numero costume di Lander = 5
  altrimenti
    passa al costume Razzo sinistro
    cambia velocità x di 0.2
```

Scratch Challenge 8:

Mars Lander

FAI UNO SFONDO STELLATO



PROVA AD AGGIUNGERE UN VULCANO!

IL VULCANO ERUTTA SOLO QUANDO IL LANDER É VICINO

SE IL LANDER TOCCA LA LAVA ROSSA, ESPLODE



IL VULCANO QUANDO ERUTTA FA UN'ANIMAZIONE



PER FARE L'ANIMAZIONE, PROVA AD USARE

passa al costume seguente