

# Coderdojo – TUTORIAL 9 ARKANOID IN SCRATCH

### La barra

Creiamo un nuovo sprite, che chiameremo barra e disporremo nella parte bassa della finestra:





![](_page_0_Picture_7.jpeg)

![](_page_1_Picture_0.jpeg)

La barra si dovrà muovere orizzontalmente seguendo il mouse:

![](_page_1_Picture_2.jpeg)

#### La pallina

Aggiungiamo uno sprite pallina.

Deve partire con una direzione a caso e muoversi "per sempre":

![](_page_1_Picture_6.jpeg)

Deve rimbalzare se tocca la barra o i bordi:

![](_page_1_Picture_8.jpeg)

![](_page_1_Picture_9.jpeg)

http://coderdojotrento.it/tutorial Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 Unported

![](_page_1_Picture_11.jpeg)

Se va troppo in basso, il gioco è finito:

nt	a in direzione (numero a caso tra () e (360)
r s	empre
fai	10 passi
se	posizione y < -130
	dire Hai perso! per (2) secondi
l	erma tutto
se	sta toccando barra
	ounta in direzione 180 - direzione

## I premi

Aggiungiamo uno sprite come premio:

Scratch 1.4 of 30-Jun-09	
SCRATCH 🕀 🗟 🎦 File Modifica Condividi Aiuto	
SCRATCH + File Modifica Condividi Aiuto	Nuovo sprite: Nuovo sprite:
Fimbalza quando tocchi il bordo	barra pallina <b>premio</b> Stage

Se viene colpito, lo sprite viene nascosto, il punteggio sale di 10 punti e vinci il gioco. Dobbiamo avere una variabile per il punteggio:

![](_page_2_Picture_6.jpeg)

![](_page_2_Picture_8.jpeg)

Penna Var Nuova variabile Nuova lista	riabili
	Nome della variabile?
	<ul> <li>Per tutti gli sprites</li> <li>O Solo per questo sprite</li> </ul>
	OK Annulla

Inizialmente il punteggio è 0, la azzeriamo nello Stage:

quando si clicca su 🛤					
porta	punteggio 🔻 a 🛛				

Se viene il premio viene colpito dalla pallina, inviamo un segnale:

![](_page_3_Picture_4.jpeg)

Per la pallina:

![](_page_3_Picture_6.jpeg)

#### Challenge!

- 1. Fare in modo che la pallina si fermi se viene raggiunto il punteggio massimo
- 2. Aggiungere più premi
- 3. Fare in modo che la pallina rimbalzi quando colpisce un premio

![](_page_3_Picture_11.jpeg)

![](_page_3_Picture_13.jpeg)