

# SCUOLA CREATIVA VIRTUALE

Lezioni Digitali



**giostra**  
cooperativa sociale





**Quando clicco Bandierina rossa, lo sprite inizia modificare il proprio costume dando la sensazione di movimento della strada**



1

```

quando si clicca su [bandierina verde]
  porta dimensione a 50 %
  nascondi
  per sempre
    attendi [numero a caso tra 0.5 e 4] secondi
    crea clone di [me stesso]
  
```

2

```

quando vengo clonato
  vai a x: [numero a caso tra -96 e 86] y: 170
  mostra
  per sempre
    ripeti 2 volte
      cambia y di -10
      se [posizione y < -150] allora
        elimina questo clone
    
```

1. Quando clicco su bandierina verde la dimensione dello sprite si dimezza e scompare. Si seguito, per tutta la durata del gioco attende un numero di secondi a caso tra 0,5 a 4 secondi e poi crea un clone

2. il clone, si posiziona in un punto a caso sulle ordinate x tra - 96 e 86 (i margini della strada), mantenendosi sulla y nella stessa posizione di 170. A quel punto si mostra e per tutta la durata del gioco scivola verso il basso spostandosi di - 10 punti lungo l'asse y fino a che la posizione dello sprite scende sotto la posizione y -150 il clone viene eliminato





```
quando si clicca su [Bandierina Verde]
  porta dimensione a 50 %
  vai a x: 0 y: -137
  per sempre
    se [tasto freccia destra] premuto allora
      cambia x di 5
    se [tasto freccia sinistra] premuto allora
      cambia x di -5
    se [sta toccando Rocks] o [sta toccando il colore Verde] allora
      invia a tutti [Gamer Over]
```

Quando clicco su Bandierina Verde lo sprite si dimensiona alla metà e si posiziona nelle coordinate riportate a quel punto per tutta la durata del gioco quando lo clicco sulle frecce di movimento destra sinistra lo sprite si sposterà di conseguenza se nello spostarsi dovesse toccare lo sprite Rocks oppure il colore verde invierà un messaggio a tutti "Game Over"



GAME OVER



1. Quando clicco su Bandierina Verde e ha inizio il gioco, lo sprite scritto scompare
2. Quando ricevo il messaggio "Game Over" la scritta sprite si mostra e interrompe tutto il gioco.  
**FINE**