


PAC-MAN MANGIA LA FRUTTA

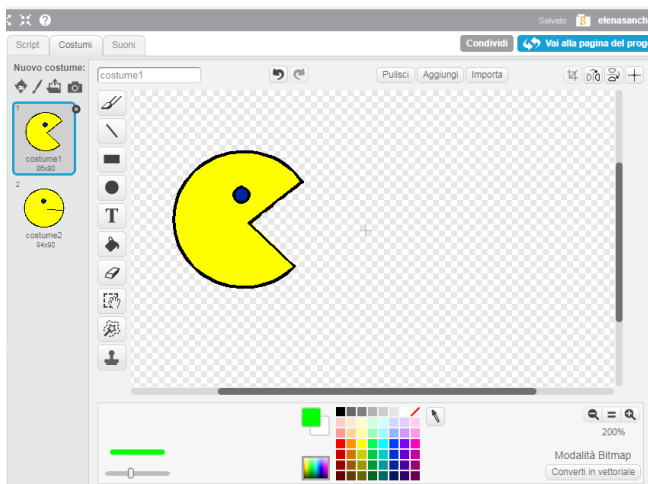
In questo gioco il personaggio Pac-man dovrà mangiare tutta la frutta per meritarsi un pacco regalo. Potrai gareggiare con i tuoi amici sfidandoli a chi riuscirà a farlo nel minor tempo possibile.


Cliccando sulla bandierina verde inizia il gioco e i quattro tasti freccia servono per muovere Pac-man che con la sua bocca addenterà mele, cocomeri e banane e, solo alla fine, potrà prendere il pacco regalo e ti dirà anche quanto tempo ci ha messo.

Segui le seguenti istruzioni per programmare il gioco:

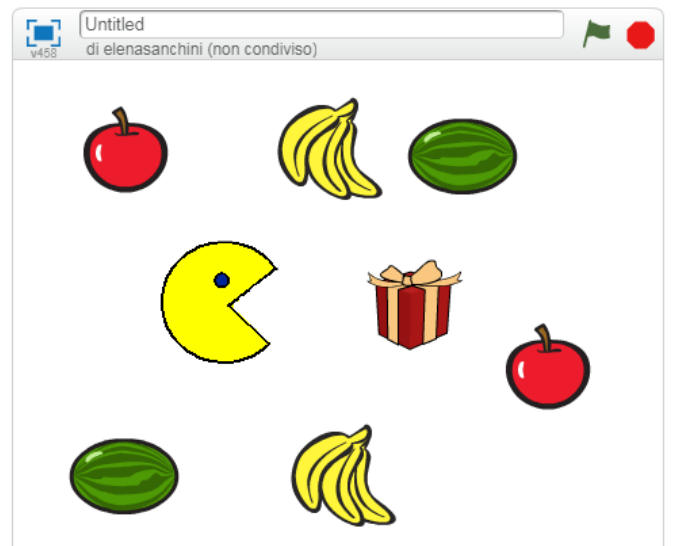
PROCEDIMENTO

1) Entra nell'editor costumi e fai clic sul pulsante *disegna un nuovo sprite* , ora disegna Pac-man e, dopo aver finito, fanne una copia (facendo clic con il bottone destro del mouse); modificala poi come da figura creando un nuovo costume in modo da realizzare un'animazione sullo stage.

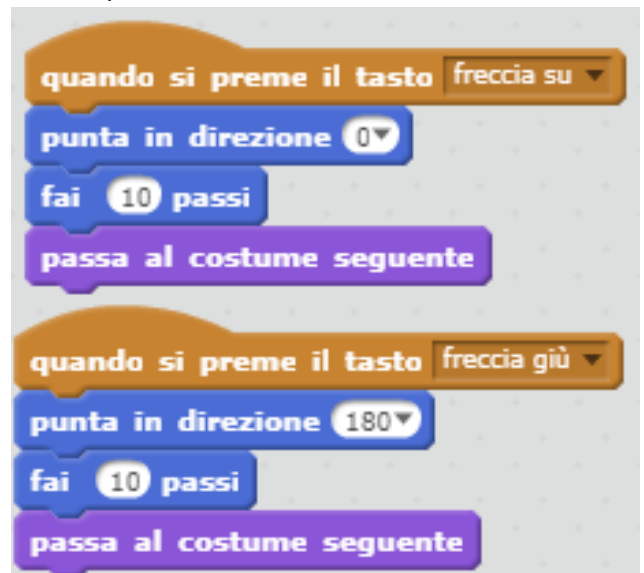


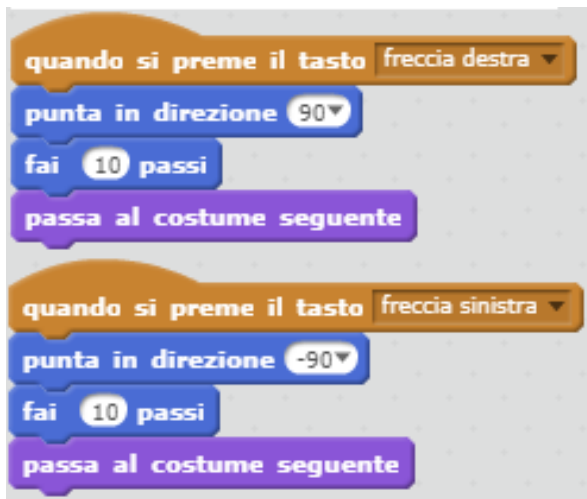
2) Adesso clicca il pulsante  che apre la libreria di sprite, e scegli nove frutti dalla categoria *Cose*, ad esempio tre banane, tre cocomeri e tre mele e ponili casualmente sullo stage. Seleziona infine lo sprite che rappresenta il pacco regalo e

poni anche quello in una posizione casuale dello stage.



3) Associa allo sprite Pac-man i seguenti script nell'area script per farlo muovere nelle quattro direzioni con i tasti freccia.





Prova a premere i tasti freccia vedrai Pac-man che si sposta, aprendo e chiudendo la bocca, nella direzione impostata, grazie all'utilizzo del blocco *passa al costume seguente* che permette allo sprite di comportarsi come in un cartone animato attraverso la sovrapposizione veloce di 2 costumi diversi.

4) A questo punto, seleziona uno per volta i nove sprite associati ai disegni dei frutti e, a ciascuno di essi, associa lo sprite in figura. Per fare prima, una volta scritto il primo script, selezionalo e spostalo su di uno sprite per volta nell'area degli sprite in modo che venga copiato ed associato automaticamente a ciascuno di essi.



Con il blocco *se...allora* si verifica per sempre se lo sprite *sta toccando* lo sprite

di Pac-man. In questo modo le banane, i cocomeri e le mele si nasconderanno quando Pac-man andrà ad addentarle, dando l'impressione di mangiarsi tutto ciò che incontra sul suo cammino. I blocchi *mostrati* e *nasconditi* fanno parte della categoria *Aspetto*.

5) Seleziona nuovamente lo sprite di Pac-man e associagli questo script che gli permette di controllare se ha toccato lo sprite del pacco regalo e di visualizzare il tempo totale impiegato grazie all'utilizzo del *cronometro* di Scratch (della categoria *Sensori*) che verrà azzerato ad inizio gioco e mostrato non appena verrà toccato il pacco regalo.

