

LO SQUALO E IL PESCIOLINO

Script Costumi Suoni

Movimento Situazioni
Aspetto Controllo
Suono Sensori
Penna Operatori
Variabili e Liste Altri Blocchi

quando si clicca su

porta contatore a 0

porta dimensione al 40 %

passa al costume shark-a

per sempre

se distanza da puntatore del mouse > 5 allora

punta verso puntatore del mouse

fai 5 passi

se sta toccando preda allora

cambia contatore di 1

passa al costume shark-b

cambia effetto colore di 50

altrimenti

passa al costume shark-a

porta effetto colore a 0

fai 10 passi

ruota di 15 gradi

ruota di 15 gradi

punta in direzione 90°

punta verso puntatore del mouse

vai a x: 215 y: 162

raggiungi puntatore del mouse

scivola in 1 secondi a x: 215

cambia x di 10

vai dove x è 0

cambia y di 10

vai dove y è 0

rimbalza quando tocchi il bordo

porta stile rotazione a sinistra-destra

Costumi Suoni

Nuovo costume: shark-a Pulisci Aggiungi Importa

1 shark-a 141x103

2 shark-b 141x94

3 shark-c 154x72

Modalità Vettoriale
Converti in bitmap

Scratch File Modifica Suggerimenti Info

SQUALO PESCICOLINO

v458.0.1

squalo: contatore 5

X: 240 Y: -32

Sprite

Nuovo sprite:

squalo preda

Nuovo sfondo:

Script Costumi Suoni

Nuovo suono: pop

Volume del microfono: 0

Scratch File Modifica Suggerimenti Info

SQUALO PESCICOLINO

v458.0.1

squalo: contatore 5

X: 187 Y: 52

Sprite

Nuovo sprite:

squalo preda

Nuovo sfondo:

Script Costumi Suoni

Movimento

- fai 10 passi
- ruota di 15 gradi
- ruota di 15 gradi
- punta in direzione 90
- punta verso puntatore del mouse
- vai a x: 171 y: 107
- raggiungi puntatore del mouse
- scivola in 1 secondi a x: 171
- cambia x di 10
- vai dove x è 0
- cambia y di 10
- vai dove y è 0
- rimbalza quando tocchi il bordo
- porta stile rotazione a sinistra

Situazioni

- Aspetto
- Suono
- Penna
- Variabili e Liste
- Situazioni
- Controllo
- Sensori
- Operatori
- Altri Blocchi

```

quando si clicca su
  porta dimensionale al 25% nascosto
  attendi numero a caso tra 1 e 9 secondi
  se numero a caso tra 1 e 3 = 1 allora
    vai dove x è 200
    punta in direzione 270
  altrimenti
    vai dove x è 200
    punta in direzione 90
  vai dove y è numero a caso tra -200 e 150
  mostra
  poi sempre
    ruota di numero a caso tra 45 e 90 gradi
    fai 3 passi
    rimbalza quando tocchi il bordo
    attendi 0.01 secondi
    se sta toccando sotto allora
      attendi 0.01 secondi
      produzione 500
      nascosto
      attendi numero a caso tra 1 e 5 secondi
      se numero a caso tra 1 e 3 = 1 allora
        vai dove x è 200
        punta in direzione 270
      altrimenti
        vai dove x è 200
        punta in direzione 90
      vai dove y è numero a caso tra -150 e 130
      mostra
  
```

X: 171 Y: 106

```

quando si clicca su [bandierina]
  porta dimensione al 20 %
  nascondi
  attendi numero a caso tra 1 e 5 secondi
  se numero a caso tra 1 e 2 = 1 allora
    vai dove x è 240
    punta in direzione -90
  altrimenti
    vai dove x è -240
    punta in direzione 90
  vai dove y è numero a caso tra -180 e 180
  mostra
  per sempre
    ruota di numero a caso tra -10 e 10 gradi
    fai 3 passi
    rimbalza quando tocchi il bordo
    attendi 0.01 secondi
    se sta toccando squalo allora
      attendi 0.05 secondi
      produci suono pop
      nascondi
      attendi numero a caso tra 1 e 5 secondi
      se numero a caso tra 1 e 2 = 1 allora
        vai dove x è 240
        punta in direzione -90
      altrimenti
        vai dove x è -240
        punta in direzione 90
      vai dove y è numero a caso tra -180 e 180
      mostra
  fine

```

