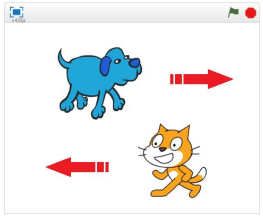
03 - Il gatto e il cane a passeggio

Adesso creiamo un progetto in cui ci sono un gattino e un cagnolino che passeggiano per lo **stage**.





Prima di tutto apri il progetto precedente (quello del gattino che cammina). Salvalo **subito** con un altro nome.

Fai click con il pulsante destro sullo script che fa miagolare il gattino e scegli **cancella**.

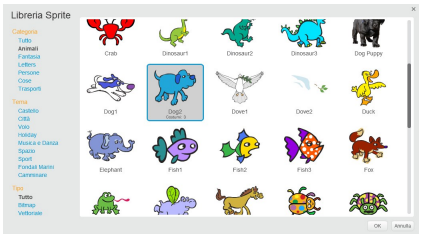


Adesso aggiungi uno **sprite** al progetto.



Guarda l'**area degli sprite**: in alto a destra c'è ci sono delle iconcine. Fai click sul **folletto**.

In questa schermata, fai click sulla categoria **Animali** e poi seleziona **Dog2**.



Clicca su **OK**.

Il cagnolino è comparso nell'**area dello stage**.
Inoltre l'**area degli scritp** adesso è dedicata al cane:
In alto a destra c'è il cagnolino sbiadito con le coordinate in cui si trova.



Per decidere se l'**area dello script** deve essere dedicata al cane o al gatto puoi fare doppio click sullo **sprite** nell'area dello stage oppure puoi cliccare (una volta) sullo **sprite** nell'**area degli sprite**.

Adesso **copiamo** uno scritp del gatto sul cane.



Assicurati che l'**area dello scritp** sia dedicata al gatto.
Clicca sullo scritp da copiare e trascinalo sullo **sprite** del cane nell'**area degli sprite**.

Hai notato che il cagnolino tra un passo e l'altro fa una faccia strana?

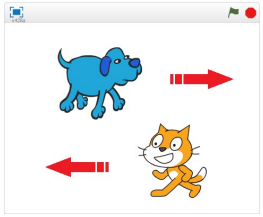
Vai nella sezione dei **costumi** e cancella il costume qui di fianco

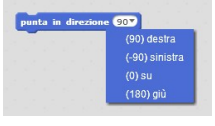




Adesso, utilizzando lo strumento indicato qui di fianco, ingrandisci le dimensioni dei due sprite.

Ora fai in modo che il cagnolino si muova a quota 80 ed il gattino a quota -80.





Con lo strumento qui accanto fai in modo che il cane cominci la sua passeggiata verso destra ed il gattino vero sinistra.

Vogliamo fare in modo che gli **sprite** escano da un lato e rientrino dall'altro?



Togli l'elemento a sinistra dallo script del gattino, lancia il progetto e quando gli **sprite** arrivano all'estremità ferma lo scritp. Quanto vale la coordinata x del tuo gattino?



Attenzione! Se il tuo gattino non si è fermato a -280 come il mio non è un problema: forse il tuo è più grande (o più piccolo) del mio! :-)

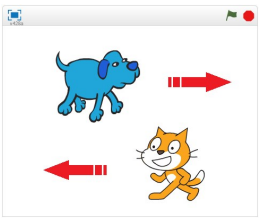
Adesso componi questo un piccolo scritp che poi inserirai nel ciclo.



Prima prendi l'elemento per implementare la selezione (in **Controllo**),
poi ci infili l'elemento per verificare l'uguaglianza (in **Operatori**),

poi riempi gli argomenti: il primo è la posizione x del tuo gattino (in **Movimento**) ed il secondo (per me) è -280.
Ora aggiungi **dentro** il **se** metti l'elemento per mandare il gattino dall'altra parte.

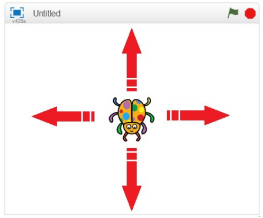




Complimenti!
Hai finito! Ti piace?

Sei pronto ad affrontare una grande sfida!

Prova a realizzare un progetto in cui l'utente con le freccie muove la coccinella qui di fianco in tutte le direzioni!
Fai in modo che quando la coccinella colorata esce da un lato rientri dall'altro.
Quando si avvia il progetto la coccinella è al centro dello schermo e guarda verso il basso.



Quest'opera è realizzata e distribuita da Alessandro Ursomando con Licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 Unported.
Per conoscere i termini di licenza visita http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/ oppure scrivi a: alessandro.ursomando (at) istruzione.it.