



Pesce Mangione — Note per i Club Leaders

Introduzione

In questo esercizio creiamo un gioco in cui un grande pesce affamato dovrà mangiare tutte le prede che gli nuotano attorno.

Competenze

Questo progetto include:

- Muovere gli sprite
- Controllare gli sprite con il mouse
- Cambiare costumi degli sprite
- Rilevare le collisioni tra sprite
- Leggere lo stato di uno sprite
- Creare e mantenere il punteggio di gioco

Risorse

Questo progetto utilizza risorse disponibili in Scratch e alcune risorse disponibili nella directory [Resources](#)

Scratch Cards richieste:

- Animate it
- Keep score
- Timer
- Follow the mouse

Esercizi di base

- Passo 1: Crea uno sprite che segue il mouse
- Passo 2: Aggiungere delle prede
- Passo 3: Pesce Mangione si mangia una preda

Sfide

1. Fai muovere le prede in modo diverso
2. Fai evitare alla preda il Pesce Mangione
3. Aggiungi un punteggio
4. Aggiungi un conto alla rovescia
5. Aggiungi un punteggio bonus
6. Cambia il gioco: mantieni una preda viva

These projects are for use outside the UK only. More information is available on our website at <http://www.codeclub.org.uk/>.

This coursework is developed in the open on GitHub (<https://github.com/CodeClub>), come and join us!

© 2014 Code Club. This work is licensed under a [BY-NC-SA 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).