


Acquario (Script indipendenti)

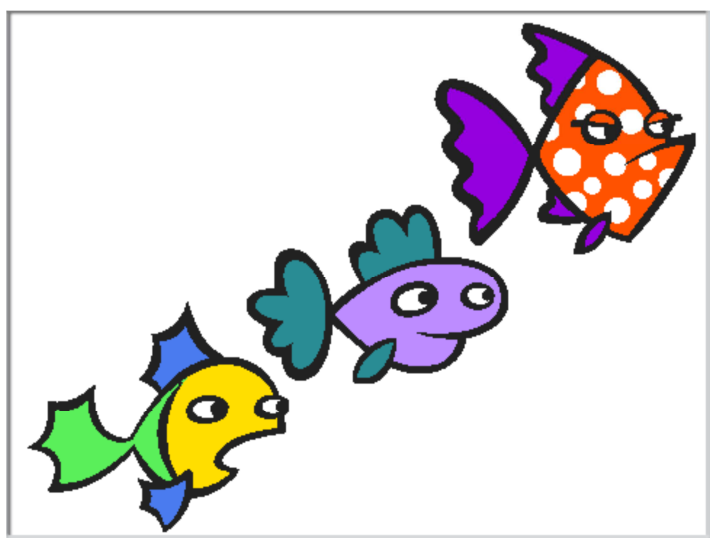
Nella parte superiore dell'area stage c'è una piccola barra degli strumenti, contenente 4 pulsanti :








seleziona l'icona forbici , e poi fai **click** sullo **sprite**, *(In questo modo l'area dello stage resta vuota)*

- Fai **click** sul pulsante posto sotto l'area dello stage . Si apre il riquadro per selezionare un nuovo **sprite** tra quelli disponibili:
- Apri cartella **Animals** e scegliere lo sprite **Fish2**.
- Ripeti l'operazione per aggiungere altri 2 **sprite**, ad esempio **Fish3** e **Fish4**.
- Al termine i tre **sprite** risultano sovrapposti.

Puoi spostarli a quote diverse, trascinandoli con il mouse.



- Nell'area inferiore destra, dove ci sono le icone degli **sprite**, fai clic sull'icona dello sfondo (Stage) e poi apri l'area **Sfondi** facendo clic sulla linguetta Sfondi.
- Clicca sul pulsante **Importa**, apri quindi la cartella **Nature** e fare clic sullo sfondo **underwater**. *Lo sfondo bianco può anche essere cancellato.*
- A questo punto sono disponibili 3 **sprite** all'interno dello stage. Si può associare uno script a ciascuno di essi. Selezionare lo **Sprite 1**. *(Si preparerà uno script che aziona lo **sprite** selezionato)*

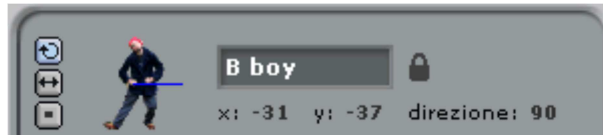
- Apri il menu **Controllo** e trascinare un blocco  nell'area dello script.
- Nel menu **Aspetto** trascina un blocco  nell'area dello script e incastralo al di sotto del blocco con la **bandierina verde**. Modificare il valore da **100** a **50**
- Dal menu **Controllo** trascina un blocco  nell'area dello script e incastralo al di sotto dei precedenti.
- Dal menu **Movimento** trascina un blocco  nell'area dello script e incastralo al di sotto degli altri blocchi. Modificare il numero di passi da **10** a **1**.
- Dal menu **Movimento** trascinare un blocco  nell'area dello **script** e incastrarlo al di sotto dei precedenti.

VINCOLARE LA DIREZIONE

Se si fa clic sulla **bandierina verde**, posta al di sopra dello stage, lo script viene eseguito e lo **sprite**, a cui lo script è associato, ripete in un ciclo infinito le operazioni **di fare 1 passo e rimbalzare quando tocca il bordo**.

Fermare lo script premendo il pulsante **rosso** accanto alla **bandierina verde**.

Si vede che quando lo sprite tocca il bordo e torna indietro, risulta anche capovolto. Nell'area posta al di sopra dello script vi sono le informazioni relative allo sprite:



Fare clic sul pulsante centrale  (**voltati solo destra-sinistra**).

I tre **sprite** possono compiere azioni indipendenti tra loro, in base ai blocchi che compongono i relativi script. Poichè in una fase di prova del programma gli script sono simili, lo stesso script può essere copiato agli altri due sprite e poi si applicano separatamente le modifiche.

Per copiare uno **script** da uno **sprite** all'altro trascinare lo script, premendo il pulsante del mouse sul primo blocco dello script, spostarsi sullo sprite e rilasciare il pulsante solo quando lo sprite che deve ricevere il codice appare circondato da un riquadro chiaro. Ripetere copia dello script anche sull'altro sprite.

Vincolare la direzione per entrambi gli sprite che hanno ricevuto lo script. Modificare il numero di passi, in modo che i tre sprite si muovano a velocità diverse. Per far muovere gli sprite anche nella direzione verticale, si può orientare lo sprite agendo sull'icona dello sprite, posta a destra del pulsante che vincola la direzione del movimento: si fa clic con il mouse e, senza rilasciare il pulsante, si ruota il mouse, fino a quando lo sprite indica la direzione **90**.