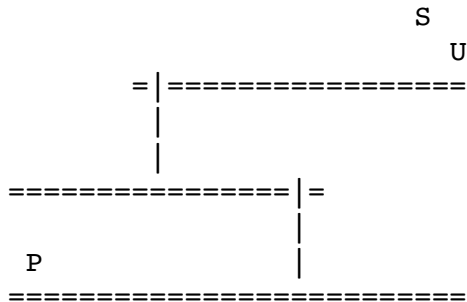


## Salta palla

- \* movimento destra/sinistra con le frecce  
punta in direzione  
fai (5) passi  
passa al costume seguente
- \* disegno della struttura  
le pertiche dovrebbero sovrapporsi al piano superiore,  
non a quello inferiore (facilita il movimento in giù)



S = sorgente delle palle rotolanti  
U = Uscita  
P = Punto di partenza  
= = Pavimento  
| = Pertica

- \* posizione iniziale
- \* passare al piano superiore: movimento su (y)  
solo se tocca il colore delle pertiche
- \* movimento giù - DOPO, FORSE!  
non indispensabile, più complicato da gestire
- \* raggiungere l'uscita  
nuovo sprite / disegnare  
quando tocco colore/uscita -> dire qualcosa, terminare
- \* gravità  
problema: posso camminare nel vuoto!  
soluzione: se non tocco piano nè pertica, cambia y di -4  
non molto realistico -> POSSIBILE ESTENSIONE: caduta accelerata
- \* palla che rotola  
posizionare lo sprite accanto alla porta  
quando si clicca su P / vai a  
per prove ed errori farla scendere fino al piano,  
farla rotolare fino a poco oltre la pertica,  
farla scendere al piano sottostante,  
farla rotolare fino a poco oltre la pertica,  
farla scendere a terra,  
farla rotolare fino al punto di partenza,  
farla sparire quando tocca il bordo
- \* se la palla tocca il protagonista, "avvisa"
- \* quando il protagonista "sente" di aver toccato la palla, torna indietro

\* salto

prima soluzione:

quando tasto spazio premuto/ripeti N volte/cambia y di M  
non troppo soddisfacente, ma ci accontentiamo

la ragione è che non si tiene conto della gravità

ADESSO SI PUÒ SALTARE ANCHE QUANDO SI È A MEZZ'ARIA... NON VALE!

si salta solo se si tocca il pavimento

\* sequenza di palle

si clona:

quello che adesso è "quando si clicca su P"

diventa "quando vengo clonato" e si aggiunge "elimina questo

clone"

al termine della sequenza di rotolamento

si aggiunge:

quando si clicca su P

per sempre

attendi N secondi // magari casuale

crea clone

serve nascondere lo sprite principale e di conseguenza mostrare i cloni

\* verificare se si riesce a saltare una palla sia da fermo che correndo

\* laser

definire due costumi

alternare tra i due costumi

se tocca il protagonista e il costume è quello del laser attivo,  
allora si invia il messaggio "toccato"

per verificare il funzionamento del laser può essere conveniente

fermare il rotolamento delle palle: staccare il "per sempre" dal  
blocco "quando clicco su P" dello sprite della palla!

\* estensioni

- cambiare forma e dimensione delle palle

modificare il codice dello sprite originale, non quello del clone

- meccanismo che spegne il laser

- antagonista che si muove per lo schermo

- pezzo di pavimento che scompare

- n. di vite vs. stamina

- tempo impiegato per completare lo schema

- una palla che fa terminare la partita quando toccata

- tasto che fa sparire tutte le palle presenti

si può usare solo una volta

si raccoglie il bonus da qualche parte

- schermata iniziale di presentazione

- altri schemi