

# SilverCoders

POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE  
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



SFIDA #31

## GLI INVASORI SPAZIALI

PROGRAMMA DI FORMAZIONE  
SUL CODING **PER**  
**ADULTI +55**



SILVER CODERS

ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by  
the European Union

*Questo documento riflette solo il punto di vista dell'autore e l'Agenzia Nazionale e la  
Commissione Europea non sono responsabili dell'uso che può essere fatto delle  
informazioni in esso contenute.*

# STRUTTURA DELLA CHALLENGE

## DESCRIZIONE

In questa challenge verrà analizzato un gioco già esistente, che si ispira al tradizionale videogioco Space Invaders, letteralmente “Gli invasori spaziali”.

## OBIETTIVO GENERALE

In questa challenge verrà impiegato un gioco molto semplice, di cui verranno analizzate le caratteristiche più complesse. A questo punto del corso, ti sarai già sufficientemente esercitato/a per capire come funziona il motore di gioco GDevelop.

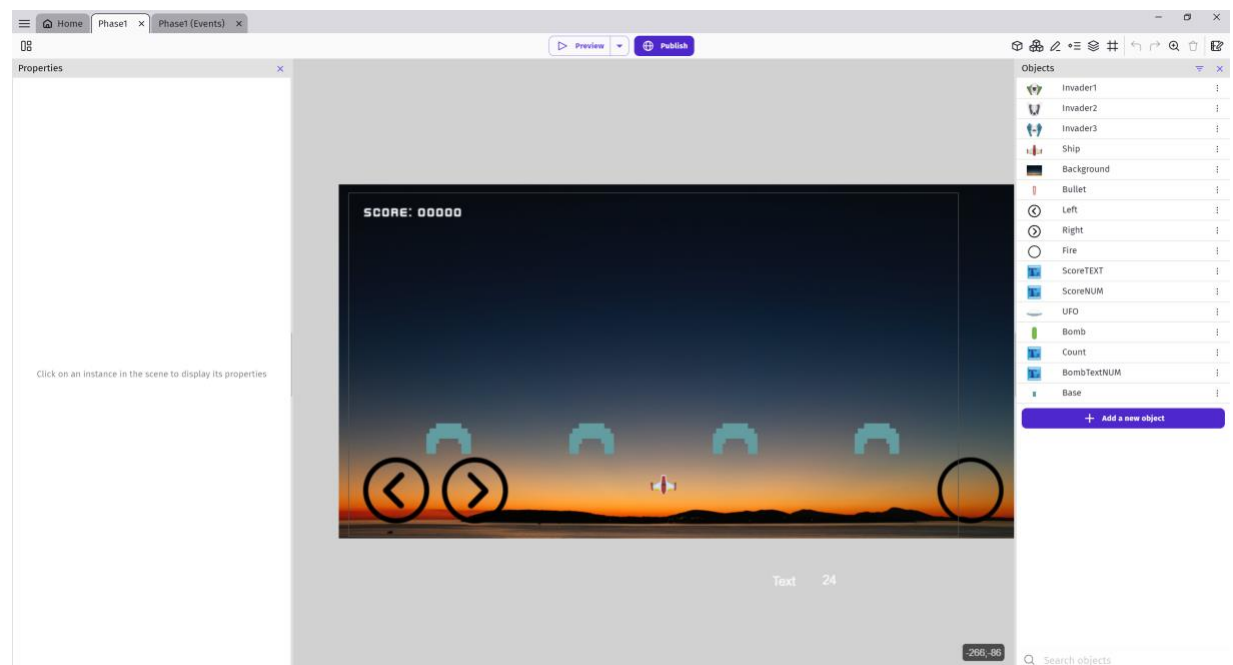
## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa challenge, sarai in grado di:

- Acquisire esperienza con una suite di programmazione visuale e codificare con essa semplici software standard.
- Conoscere le dichiarazioni, le linee di comando e il loro significato per il compilatore.
- Scrivere istruzioni utilizzando una sintassi corretta con minimi errori.
- Conoscere gli operatori, la loro funzione e i loro operandi (quali simboli corrispondono a quali operatori).
- Comprendere l'assegnazione di valori alle variabili e come modificarli.
- Conoscere tutte le operazioni aritmetiche di base e come utilizzarle.
- Riconoscere e utilizzare tutte le strutture dati relative ai numeri.
- Identificare le strutture legate all'uso del testo, come stringhe e caratteri.
- Utilizzare correttamente le istruzioni condizionali per eseguire il codice in base ad una condizione fissa definita.

## ISTRUZIONI

Questa è la configurazione iniziale dell'applicazione. Come sempre, la prima cosa da fare è visualizzare l'anteprima e capire come funziona.



In questa challenge, analizza:

- Come si possono ottenere **scene** diverse in un gioco e come si può passare da una all'altra (**cambiare la scena**).
- Come vengono riprodotti i suoni
- Come modificare l'ordine di visibilità degli oggetti (**ordine z**)
- Come creare ed eliminare gli **oggetti** durante il gioco
- Come muovere gli **oggetti**
- Come creare i punteggi e visualizzare quelli più alti

## RISORSE

Challenge 31