

SilverCoders

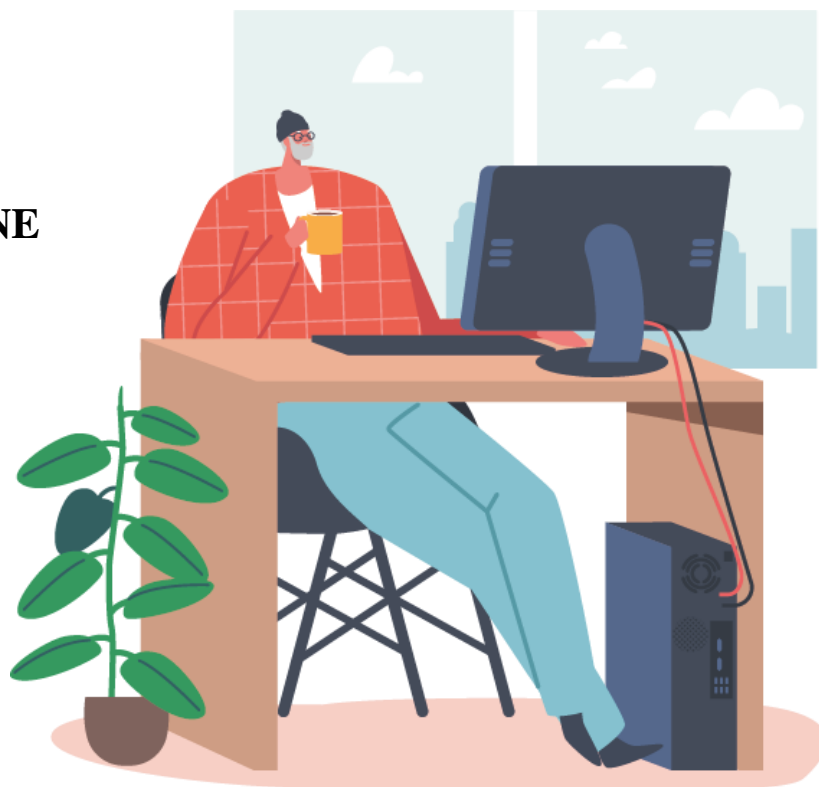
POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



CHALLENGE #23

PONG

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

È stata fornita una configurazione base per il videogioco Pong. Hai già a disposizione la racchetta e la pallina: dovrai farli muovere correttamente in modo che il giocatore possa colpire la pallina.

OBIETTIVO GENERALE

In questa challenge dovrai creare un gioco simile a Pong, con l'ulteriore difficoltà di avere un campo da gioco circolare.

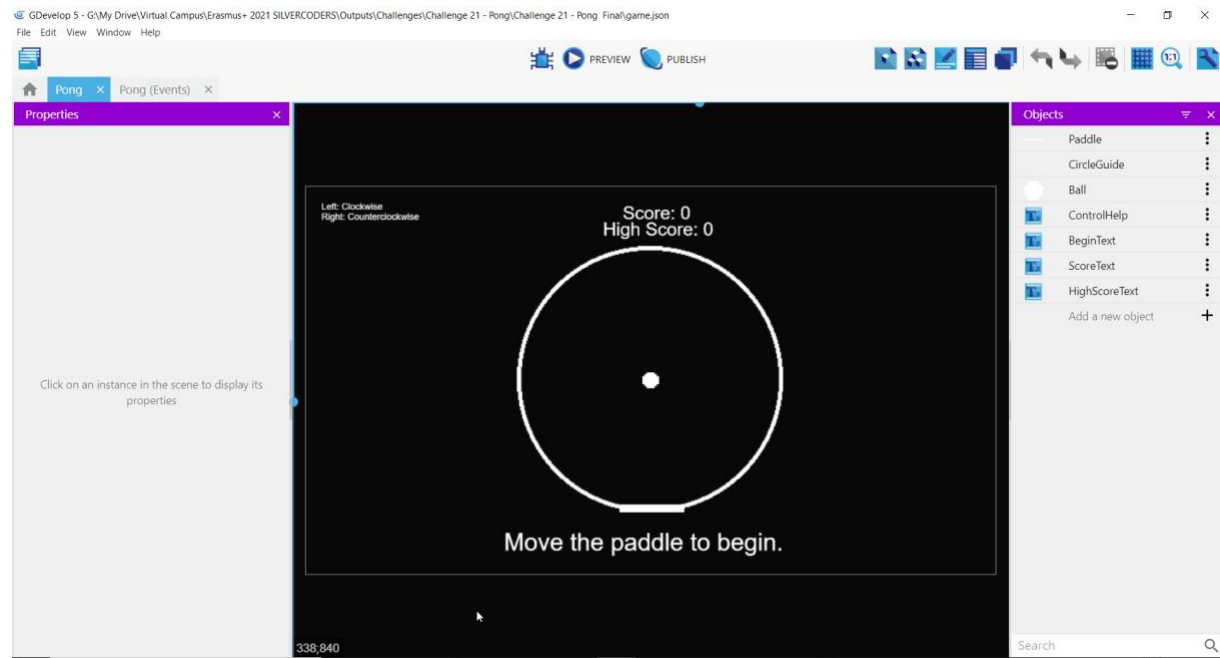
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Alla fine 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.

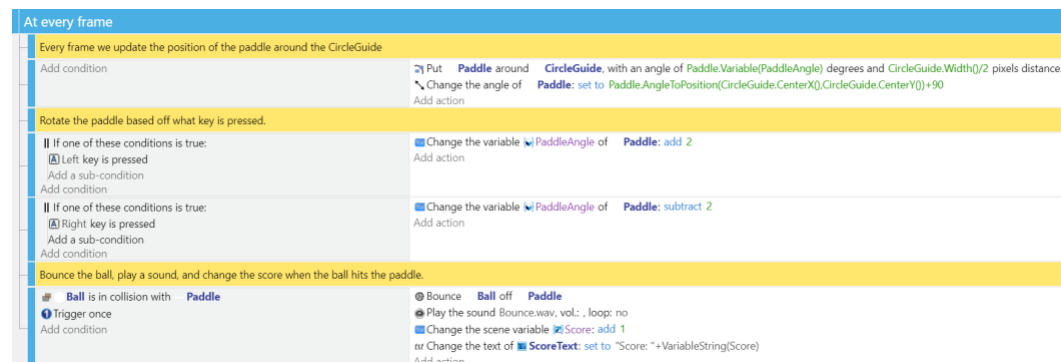
ISTRUZIONI

Questa è la configurazione iniziale. In questo momento ci sono solo gli oggetti. Per far funzionare il gioco, è necessario aggiungere gli eventi. Per iniziare, esamina attentamente le proprietà e i comportamenti degli oggetti.



Ecco il codice per aggiornare la posizione della racchetta. La racchetta viene spostata utilizzando i tasti Sinistra e Destra. Quando ciò accade, la variabile PaddleAngle si aggiorna.

Ad ogni fotogramma viene controllato il valore della variabile PaddleAngle e la posizione viene modificata di conseguenza. La racchetta subisce una rotazione (modifica dell'angolo) per risultare sempre tangente al cerchio.



Controlla anche la collisione con la racchetta: se la pallina viene colpita, la variabile Score si aggiorna.

Quando la pallina fuoriesce dal cerchio, conta quanti colpi hai fatto.

Play the lose sound when the player has lost. Restart the scene. (Note: to not cut off the sound, go to scene properties and turn off stop sounds on startup.)	
The number of Ball objects ≤ 0	Play the sound lose.wav, vol.: , loop: no
Trigger once	Change to scene CurrentSceneName()
Add condition	Add action
If the score is higher than the high score, set the high score to the new score.	
The scene variable Score > GlobalVariable(HighScore)	Change the global variable HighScore: set to Variable(Score)
Add condition	Add action

RISORSE

Challenge 23 (Base)