

## Scenario 16 – Acquistare il cibo per un picnic

**Istruzioni:** Crea un gioco dove il giocatore acquista prodotti salutarie e non salutarie (cibo). Il gioco dovrebbe includere:

- istruzioni iniziali date da uno *sprite* (ragazza);
- la quantità di denaro che un giocatore ha all'inizio;
- prodotti sani e malsani e un prezzo per ogni prodotto;
- quando il puntatore del mouse passa su un prodotto alimentare, viene visualizzato il prezzo del prodotto;
- quando il puntatore del mouse sorvola la ragazza, dice quanti soldi sono ancora disponibili.

1) Apri un nuovo progetto, seleziona uno sfondo e uno *sprite* (ad es. una ragazza). La ragazza fornisce le istruzioni iniziali al giocatore.

2) Avrai bisogno di più variabili. Pensa al perché tu hai bisogno di ulteriori variabili:

- a. *soldi a disposizione*,
- b. *cibo\_salutare*,
- c. *cibo\_non\_salutare*,
- d. *»prezzo\_del\_cibo\_particolare«* - puoi aggiungere questo dopo, quando saprai quali prodotti alimentari avrai.

Imposta il valore iniziale di ogni variabile.



3) Aggiungi uno *sprite* di cibo, ad es. l'anguria.

- a. l'anguria viene mostrata all'inizio. Imposta un prezzo per questo prodotto;
- b. quando il puntatore del *mouse* si sposta sull'anguria, la sorvola, viene espresso il suo prezzo. Ad es. L'anguria costa 4 EUR;
- c. cosa accade quando clicchi sull'anguria (e tu vuoi acquistarlo)?

Pensa:

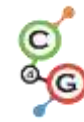
- i) in quale caso il giocatore può acquistare l'anguria ed in quale non può acquistarla?
- ii) cosa succede con la variabile *budget*, se il giocatore acquista l'anguria?
- iii) come possiamo contare i prodotti acquistati?
- iv) cosa succede con l'anguria?

4) Puoi duplicare l'anguria e cambiarne il costume, così avrai più prodotti sullo scaffale. Come differisce il codice dell'anguria ed ad es. quello della torta?

5) Crea uno *sprite* alla fine della spesa (ad es. FINE).

Clicca sullo *sprite* e questo trasmette un messaggio relativo al termine dello shopping.

6) La ragazza dice ad es. *Scegli 2 prodotti sani e 3 non sani!*.



- 7) Aggiungi un codice affinché quando il puntatore del *mouse* è sulla ragazza, dirà quanti soldi sono ancora disponibili.

### [Compiti aggiuntivi]

Aggiungi ulteriori compiti in base ai tuoi desideri o alle seguenti attività:

- cambia il gioco in modo da poter acquistare ogni cibo 3 volte;
- dai più denaro al giocatore all'inizio;
- alla fine la ragazza dice anche quanti prodotti hai comprato. Per esempio. "Hai comprato 2 angurie, 1 uva, 2 patatine fritte".