

LA FATTORIA

In questo progetto vedremo

- come interagire con gli oggetti con il mouse
- come utilizzare i suoni
- come ripetere le azioni per un numero definito di volte.

Questo sarà un progetto interattivo, quindi non adatto ad essere esportato come filmato. Vedremo quindi anche

- come realizzare un eseguibile che mantenga l'interattività del nostro progetto

Il materiale è disponibile nella cartella *05-fattoria*.



Sono presenti anche suoni.

Inserire nel progetto lo sfondo, e, a piacere, aggiungere il sole, la fattoria e l'albero.

Inserire alcuni animali.

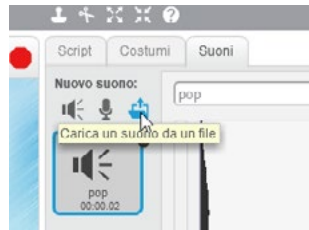


UTILIZZARE I SUONI

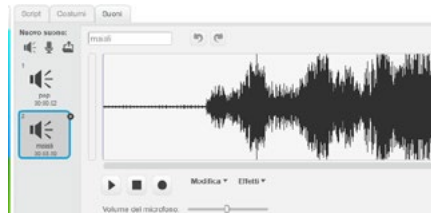
Aggiungiamo ora i suoni, uno per ogni animale: ogni animale potrà infatti accedere solo ai suoni inseriti nella sua area.

Selezionare un animale (nell'esempio il maialino).

Aprire la scheda **SUONI**. Premere il pulsante **CARICA UN SUONO DA FILE**.



Ricerca il file da caricare. Questo verrà visualizzato nella scheda.



E' possibile, se si desidera, selezionare la prima parte del suono (che è muta) ed eliminarla.



Utilizzare la stessa procedura per inserire i suoni agli altri animali.

Tornare alla scheda **SCRIPT**. I suoni sono inseriti, ma non vengono riprodotti. E' necessario inserire il codice.

Inserire ad ogni animale il codice **QUANDO SI CLICCA QUESTO SPRITE - PRODUCI SUONO**

Il blocco **QUANDO SI CLICCA QUESTO SPRITE** è nell'area **SITUAZIONI**, mentre il blocco **PRODUCI SUONO** è nell'area **SUONI** (si può desumere dai colori).

Impostare per ogni animale il suono corretto: selezionare il suono nella tendina (saranno visibili solo i suoni inseriti nell'area dell'animale selezionato).



Provare ad avviare l'animazione e cliccare sugli animali.

Da questo momento, se volessimo selezionare un oggetto, sarà necessario selezionarlo nell'area *sprite*, in quanto se tentassimo di selezionarlo nella scena avvieremmo il codice.

I suoni vengono riprodotti. È ora necessario impostare le animazioni. Anche l'animazione verrà riprodotta al clic. L'animazione deve durare poco più del suono, quindi in questo caso non utilizzeremo il blocco **PER SEMPRE**, ma il blocco **RIPETI PER N... VOLTE**.



Avviare l'animazione per testarla e modificare i tempi di attesa e il numero di ripetizioni a piacere.