



Raffaele P.

Classe 3 B

La mia App

Ho creato la mia applicazione con AppInventor, una piattaforma virtuale che permette la creazione di app tramite blocchi di codice precostruiti.

Si basa principalmente sul muovere una pallina su tre corsie, in modo da prendere le palline che scendono. Ho pensato a tre modalità ma per ora sono riuscito a completarne una.

E' abbastanza banale come applicazione ma io mi sono divertito molto a programmarla. Tra poco vi mostrerò alcuni screenshot.



Provisional Name

Classic Modality

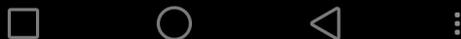
Bombs Modality

Strange Modality

Questa è la schermata principale, il menù possiamo dire, cioè quello che vedrete appena aprirete l'applicazione.

Non vi aspettate niente di particolarmente bello da vedere, non sono ancora capace a modificare il design come vorrei.

Ancora non ho scelto un nome quindi per ora ho messo un nome provvisorio. Come ho detto prima sono presenti tre modalità, qui potete vedere i pulsanti di avvio.





Classic Modality

Dopo aver cliccato sul primo pulsante "Classic Modality" questa è la schermata che si apre.

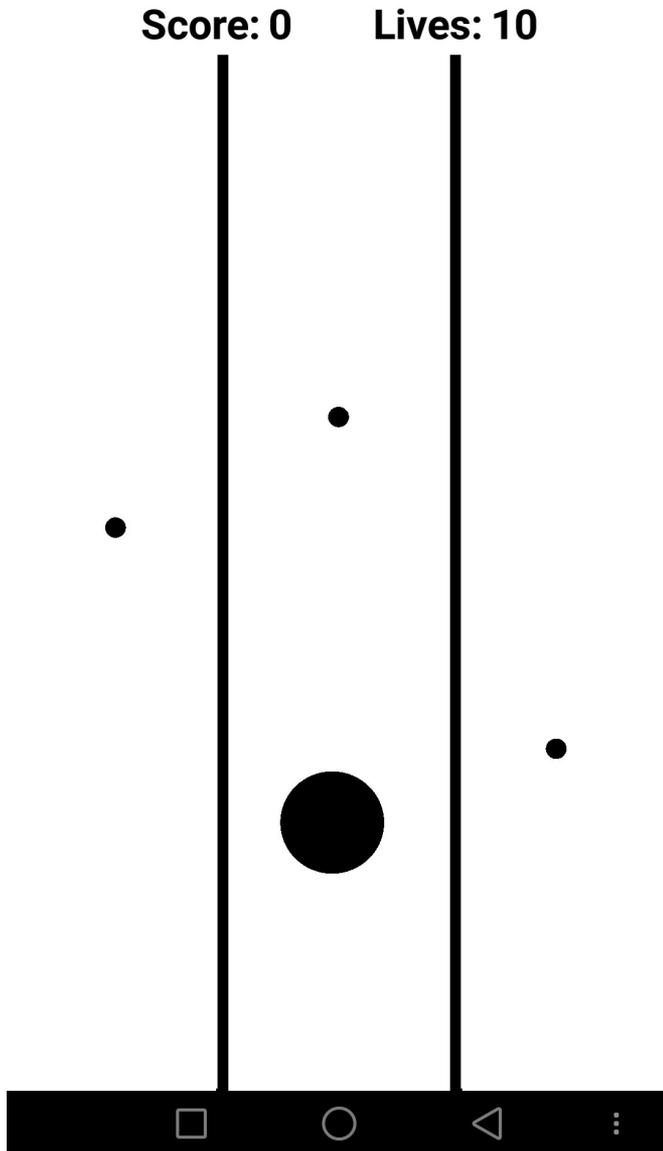
Start

Menù

Sono presenti due pulsanti: uno per iniziare la partita e uno per tornare al menù principale.

Più avanti vi mostrerò alcune parti della programmazione a blocchi.





Qui potete vedere come si presenta il gioco vero e proprio. Tre corsie sulle quali cliccare per spostare la pallina grande in modo da prendere le palline più piccole.

Più il punteggio sale più il gioco diventa impegnativo, infatti le palline inizieranno a scendere molto più velocemente. Si hanno solo 10 possibilità di errore.

Se arrivate oltre i 300 di punteggio siete delle vere e proprie macchine.



Classic Modality

Score: 7 Lives: 0

Record: 279

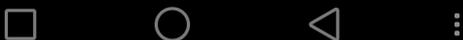
Retry

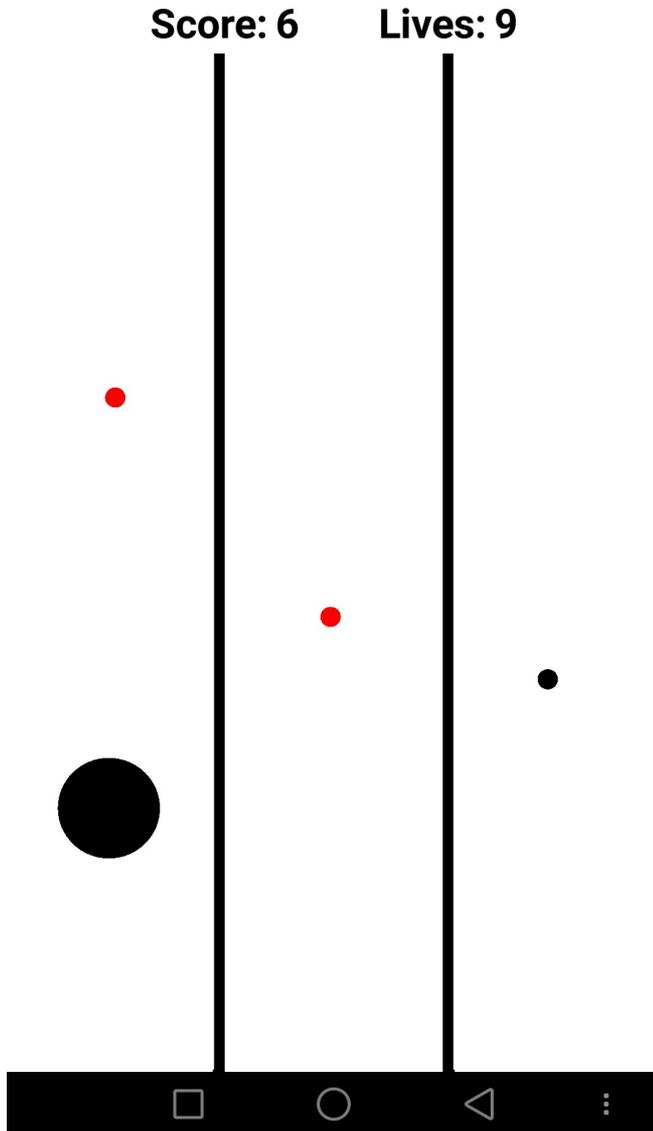
Menù

Dopo aver concluso la partita si apre questa schermata. Qui potete visualizzare il vostro punteggio e il record attuale, in caso battiate il record, comparirà la scritta "New Record".

Poco più in basso sono presenti due pulsanti, primo per cominciare una nuova partita e il secondo per tornare al menù principale.

Non fate caso al record, è della versione precedente, vi assicuro che è impossibile anche solo avvicinarsi a 300.





Questa è la Bombs Modality, nella quale, oltre che prendere le palline nere, bisogna schivare quelle rosse altrimenti le vite verranno dimezzate.

Questa modalità devo ancora finirla di programmare.



Iniziamo con quelli piccoli e semplici, qui potete vedere lo script che gestisce il tocco sulla prima corsia.

Quando viene toccata, se le vite sono maggiori di 0, cioè durante il corso della partita, la pallina grande compare nella prima corsia e scompare dalle altre due, dando così l'impressione di muoversi da una corsia all'altra.



```
when proiettile1 .EdgeReached
  edge
do
  call perdita .Play
  call procedure
  call proiettile1 .MoveTo
    x 50
    y 10
  set global fine_gioco to get global fine_gioco - 1
  if get global fine_gioco = 0
  then
    set VerticalArrangement4 .Visible to true
    set HorizontalArrangement3 .Visible to true
    set HorizontalArrangement2 .Visible to false
    set VerticalArrangement1 .Visible to true
    set proiettile1 .Speed to 0
    set proiettile2 .Speed to 0
    set proiettile3 .Speed to 0
    call proiettile1 .MoveTo
      x 50
      y 10
    call proiettile2 .MoveTo
      x 50
      y 10
    call proiettile3 .MoveTo
      x 50
      y 10
    if get global punteggio > call TinyDB1 .GetValue
      tag record
      valueIfTagNotThere 0
    then
      set global record to get global punteggio
      call TinyDB1 .StoreValue
        tag record
        valueToStore get global record
      set nuovo_record .Text to New
      set record .Text to call TinyDB1 .GetValue
        tag record
        valueIfTagNotThere 0
    else
      set riprova .Text to Retry
  set vite .Text to get global fine_gioco
```

Questa è una parte del programma che gestisce lo scontro della pallina sul bordo dello schermo, in modo che appena venga toccato torni subito alle coordinate di partenza.

Nella parte inferiore è presente l'aggiornamento del record alla fine della partita, in caso sia maggiore del record attuale verrà aggiornato con il nuovo.



Grazie dell'ascolto