

# CE ESTE LOGISCOOL?

- Rețeaua internațională de școli de educație digitală pentru copii și adolescenți
- Locul în care oferim cunoașterea viitorului generațiilor următoare

# CODE

# EARLY





## Description

In today's class, we are writing the game called Snake.

The students should turn on their computers.

## Snake game

70 minutes

We are creating a simple Snake game with a few differences, e.g.: if we hit the edge, we don't die, but we can come back at the other side, and if we have enough time, we can complete the game with additional obstacles.  
(To the teacher: We are not going to move the clones in the game, instead we always create a new clone of the snake and delete the previous one in each step. This will do the animation of the tail of the snake following its head.)

SAMPLE PROJECT

Start with adding the actors and the variables on the stage.  
The necessary variables:

- *points* - number (the number of points we get.)
- *speed* - number (the speed of the snake.)
- *head* - list (this will store the head of the snake.)
- *game* - Boolean variable

The program of the stage:

- Before starting, we create a monitor to show the score. Set its position, color, backdrop, and size.
- When starting, set the initial values, and set the value of *game* to true

The program of the snake:

- When started, set its position, point to the right, set its costume and size, then display it. While the game is on, create a copy of it, and let it move with the value of *speed*.

## In-Class Mode

Group

A9 Tuesday 16.00

ÎNCEPUT SESIUNE

TEAMS

## Feedback-ul trainerului

Sharing is caring! We are eager to hear your feedback about this lesson, too.



Comments (6 - 500 characters)

SUBMIT

## Make up

Choose a session

```
1 stage {
2   backdrop Asztal("gallery:Home/Table")
3   let points = 0;
4   let speed = 20;
5   let head = [ ];
6   let game = false;
7   when setup {
8     let mon = this.createMonitor("Points", ref this.points);
9     mon.setPosition(-300, 180);
10    mon.color = "red";
11    mon.background = "black";
12    mon.fontSize = 24;
13  }
14  when started {
15    this.points = 0;
16    this.speed = 20;
17    this.head = [ ];
18    this.game = true;
19  }
20
21  actor Snake {
22    costume Green("gallery:Objects/Square Green")
23    costume Blue("gallery:Objects/Square Blue")
24    when stage.started {
25      this.setPosition(-200, 0);
26      this.heading = 90;
27      this.setCostume(2);
28      this.show();
29      this.size = 70;
30      head[0] = this;
31      while(game) {
32        createClone(Snake);
33        this.move(speed);
34        if(this.heading == 90 && 320 <= this.x) {
35          this.x = -320;
36        }
37        if(this.heading == -90 && this.x <= -320) {
38          this.x = 320;
39        }
40        if(this.heading == 0 && 140 <= this.y) {
41          this.y = -180;
42        }
43        if(this.heading == 180 && this.y <= -180) {
44          this.y = 140;
45        }
46      }
47    }
48  }
49 }
```

## MIȘCARE

MIȘCARE

- Înaintează 10 pași
- rotește-te la dreapta cu 15 grade
- rotește-te la stanga cu 15 grade
- setează direcția la 90
- orientează-te înspre cursorul mouse-ului
- mergi la X: 0 Y: 0
- mergi la cursorul mouse-ului
- glisează timp de 1 secunde la X: 0
- crește poziția pe axa X cu
- setează poziția pe axa X la 0
- crește poziția pe axa Y cu
- setează poziția pe axa Y la 0
- dacă atingi marginea, ricoșează
- setează modul de rotire la stânga-dreapta
- setează sistem de coordonate la colțul din s
- poziția pe axa X
- poziția pe axa Y
- direcția

ASPECT

- spune Hello World!
- afișează

MIȘCARE

- Când încep ca o clonă
- schimbă costumul la 1
- definește timer la 0
- așteaptă 0.15 secunde
- repetă cât timp valoarea lui timer < valoarea lui points
- așteaptă 0.1 secunde
- dacă atinge elementul 0 al variabilei head ? atunci
- setează game la fals
- transmite end
- crește timer cu 1
- șterge această clonă
- Când tasta săgeată dreapta este apăsată
- dacă direcția ≠ -90 atunci
- așteaptă 0.03 secunde
- setează direcția la 90
- Când tasta săgeată stânga este apăsată
- dacă direcția ≠ 90 atunci
- așteaptă 0.03 secunde
- setează direcția la -90
- Când primesc end
- ascunde în Snake
- șterge toate clonele în Snake
- ascunde în Apple
- elimină monitorul Points

## Snake

Snake

- Scenă
- + Personaj Nou
- Snake
- Apple
- Game\_Ov

