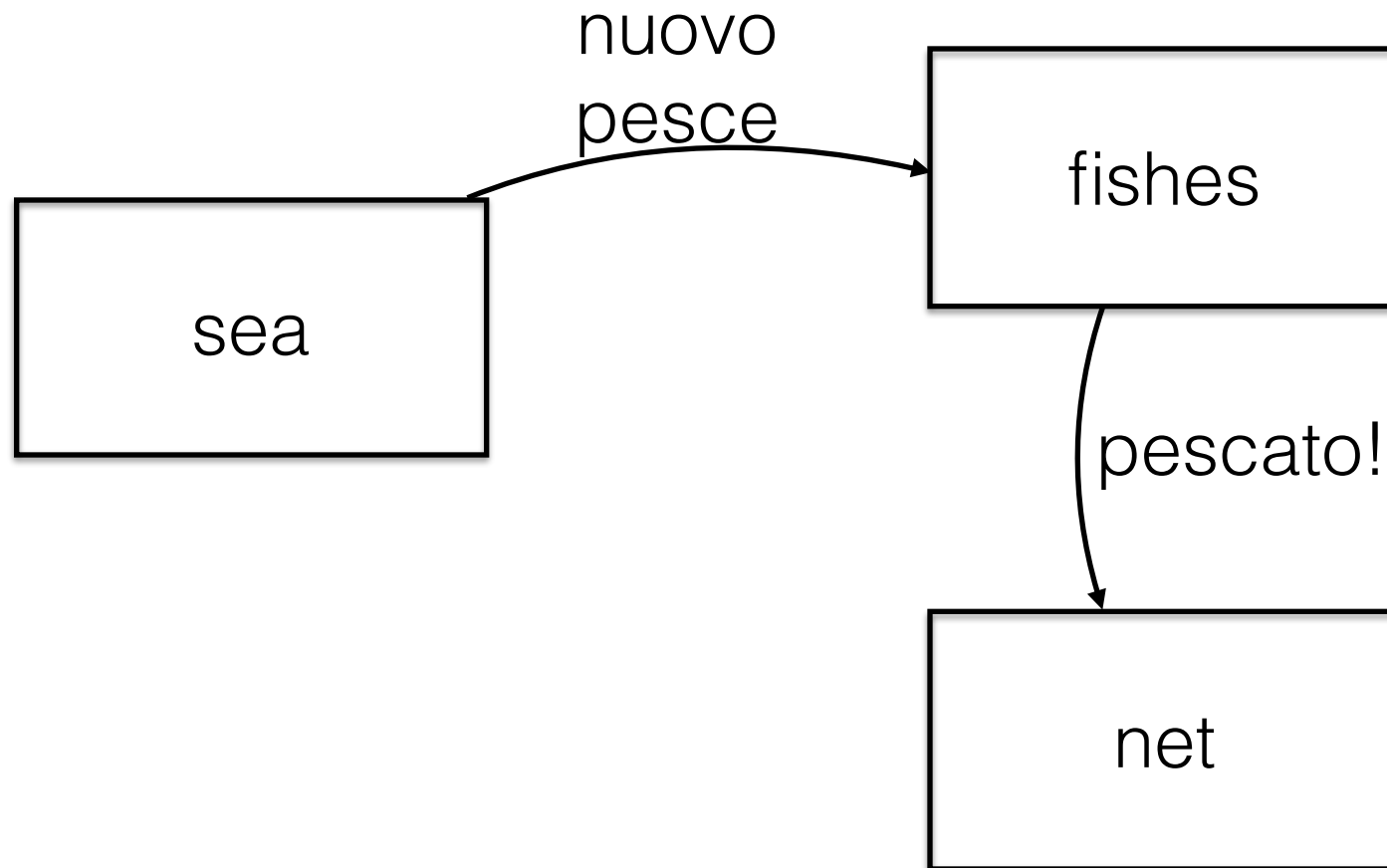


Fish-busters

Ci sono tre personaggi:

1. sfondo animato (sea)
2. pesci (fishes)
3. retino da pesca (net)

Interazioni tra personaggi



Il mare: sea

- Aggiorna il suo costume (onde in alto; onde in basso)
- emette il rumore del mare
- estrae a sorte il comportamento del prossimo pesce (NuovoPesce=1 se il pesce entrerà da sinistra, NuovoPesce=2 se entrerà da destra; NuovoPesce=3 se entrerà dal basso);
- manda un messaggio sul NuovoPesce estratto quando il prossimo pesce deve entrare (estrae a sorte il tempo di attesa)

I pesci: fishes

- Estraggono a sorte il proprio costume
(pesci buoni: costumi #1,2,3,4; 7,8,9,10;
pesci cattivi che mordono: costumi # 5,6; 11,12)
- se il pesce è cattivo alterna la bocca aperta a quella chiusa
- muove il pesce a seconda del messaggio di comportamento ricevuto dal mare:
entra da sinistra e indossa il costume rivolto verso destra (costume # 1,2,3,4; 5 o 6),
entra da destra e sta rivolto verso sinistra (costume # 7,8,9,10; 11 o 12),
entra dal basso (costume # 1,2,3,4; 5 o 6)
- se il pesce tocca il retino emette un suono e aggiorna il punteggio a seconda del tipo di pesce: se il pesce è buono aumenta il punteggio di 1 e manda al retino il messaggio “Pescato!”; se il pesce è cattivo decrementa il punteggio di 1 e mostra un fumetto “Ti mordo!”

Il retino: net

- Aggiorna il suo costume (rivolto verso destra se il retino si muove verso destra, verso sinistra se si muove verso sinistra)
- quando riceve il messaggio “Pescato!” emette un fumetto “Pescato!”