

## **Prendi il delfino**

Sviluppare con Scratch il gioco Prendi il delfino: un delfino appare sulla superficie del mare e il giocatore deve colpirlo cliccandoci sopra col mouse. Scopo del gioco è impiegare il minor tempo possibile per colpirlo 10 volte.

Il delfino resta sott'acqua (nascosto) per un tempo casuale (compreso tra 0,5 e 3 secondi). Quindi si mostra in una posizione casuale dello stage e resta visibile, rimanendo fermo, per un intervallo di tempo casuale (compreso tra 0,2 e 1 secondi). Quando il delfino viene colpito dal giocatore, emette un suono e scompare immediatamente. Il numero di volte che il delfino è stato colpito è visibile sullo schermo. Dopo che il delfino è stato colpito 10 volte, viene mostrato il tempo impiegato.