

## TRASCINARE UNA PALLINA

1. Come prima cosa dovete creare le tre palline e le varie scritte.

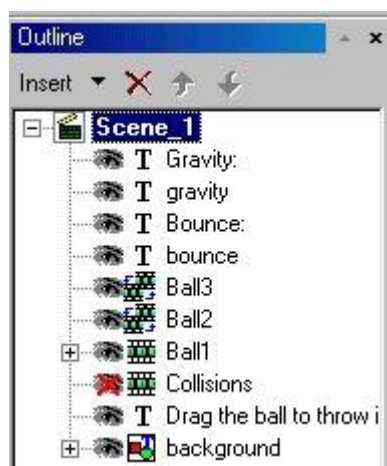


Fig. 1

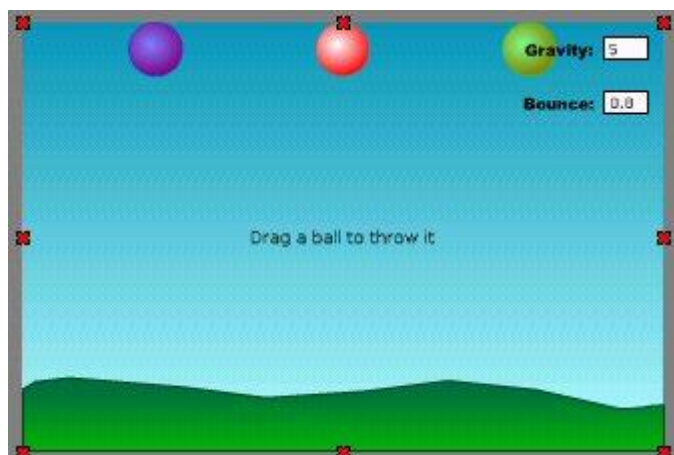


Fig. 2

2. Le scritte "gravity" e "bounce" sono state realizzate con le seguenti opzioni, necessarie per generare l'effetto del testo in una casella bianca.



Fig. 3

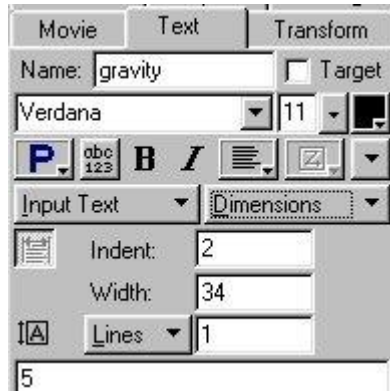


Fig. 4

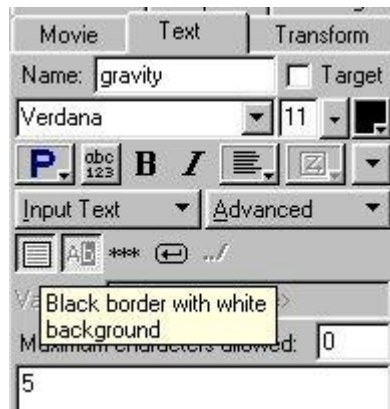


Fig. 5

3. A tal punto vediamo la Sprite "Ball1": essa contiene semplicemente una sfera.

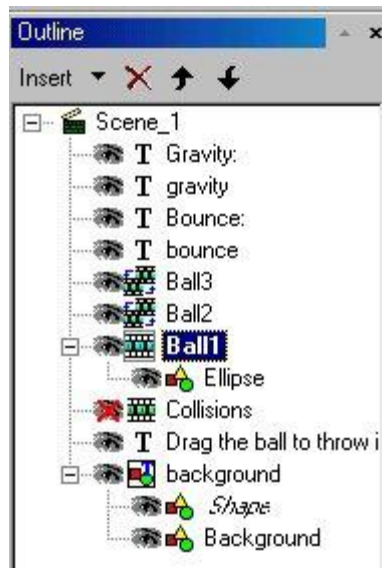


Fig. 6

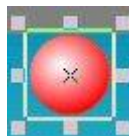


Fig. 7



Fig. 8

Le azioni da applicare a tale sprite sono elencate [qui](#).

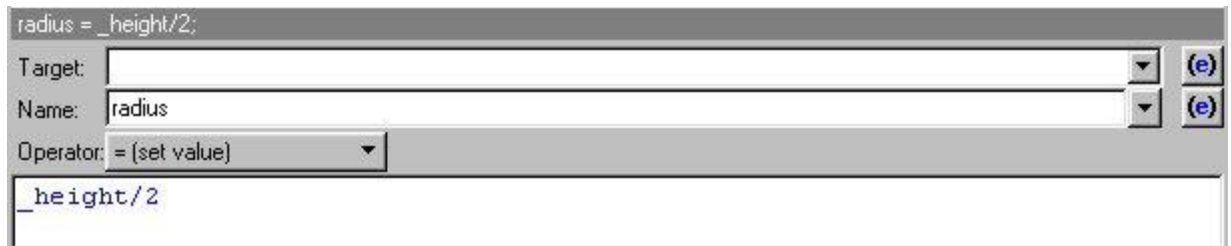


Fig. 9

- Le altre due sprite "Ball2" e "Ball3" sono due istanze alla sprite "Ball1".



Fig. 10

- La Sprite "Collision" è vuota e serve solo per controllare la collisione tramite degli scripts elencati [qui](#).
- A tal punto non rimane altro che salvare ed esportare l'applicazione.