

Wizard

Obiettivo	Approfondire le competenze sul coding
Strumenti	• Scratch
Attività	<ul style="list-style-type: none">• Inserisci lo Sprite: Wizard.• Duplica il Costume e crea Wizard2.• Modifica il Costume di Wizard2, cambiando il suo colore e la dimensione.• Scegli uno Sfondo adatto per creare una semplice storia.• Usa il blocco ASPETTO: passa a WIZARD 2.• Aggiungi un blocco SUONO a tua scelta.• Blocco iniziale SITUAZIONE a tua scelta.• Salva il progetto con il nome che ritieni più adatto.• Utilizza la tabella per svolgere la tua attività.

NOME DELLO SPRITE	AZIONE CHE DEVE SVOLGERE	- CATEGORIA DELLO SCRIPT - DETTAGLIO DELLO SCRIPT
SCRIPT DI AVVIO DEL PROGRAMMA		
NOTE		