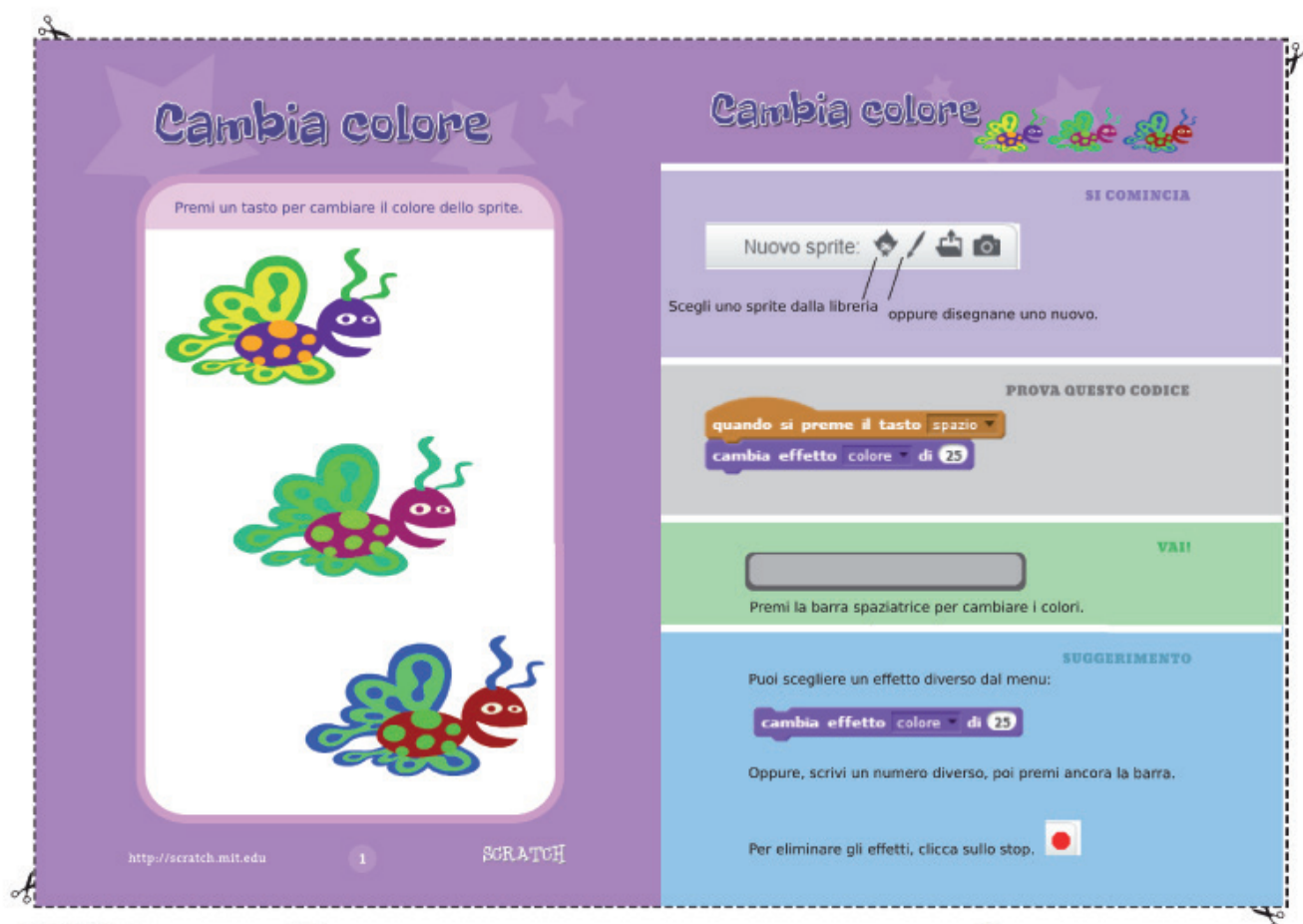




6. Le Cards di Scratch



<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.

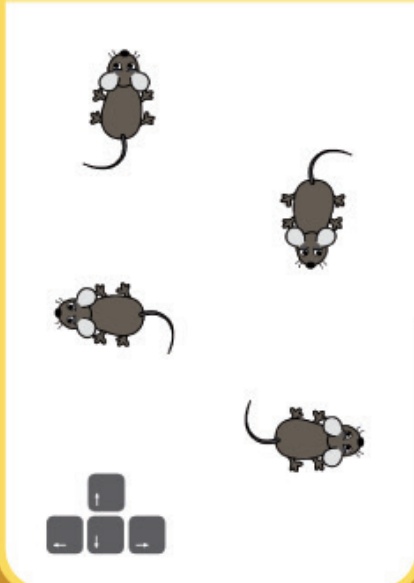


3. Taglia lungo il tratteggio.



Muovi con i tasti

Usa i tasti freccia per muovere lo sprite.



<http://scratch.mit.edu> 3 SCRATCH

Muovi con i tasti

PROVA QUESTO CODICE


```
quando si preme il tasto freccia su
  punta in direzione 0°
  fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia giù
  punta in direzione 180°
  fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia sinistra
  punta in direzione -90°
  fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia destra
  punta in direzione 90°
  fai 10 passi
```

VARI



Premi i tasti freccia per muovere lo sprite!

SUGGERIMENTO

porta stile rotazione a sinistra-destra

- sinistra-destra
- non ruotare
- può ruotare

Lo sprite è sottosopra?
Prova a cambiare lo stile di rotazione.

<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



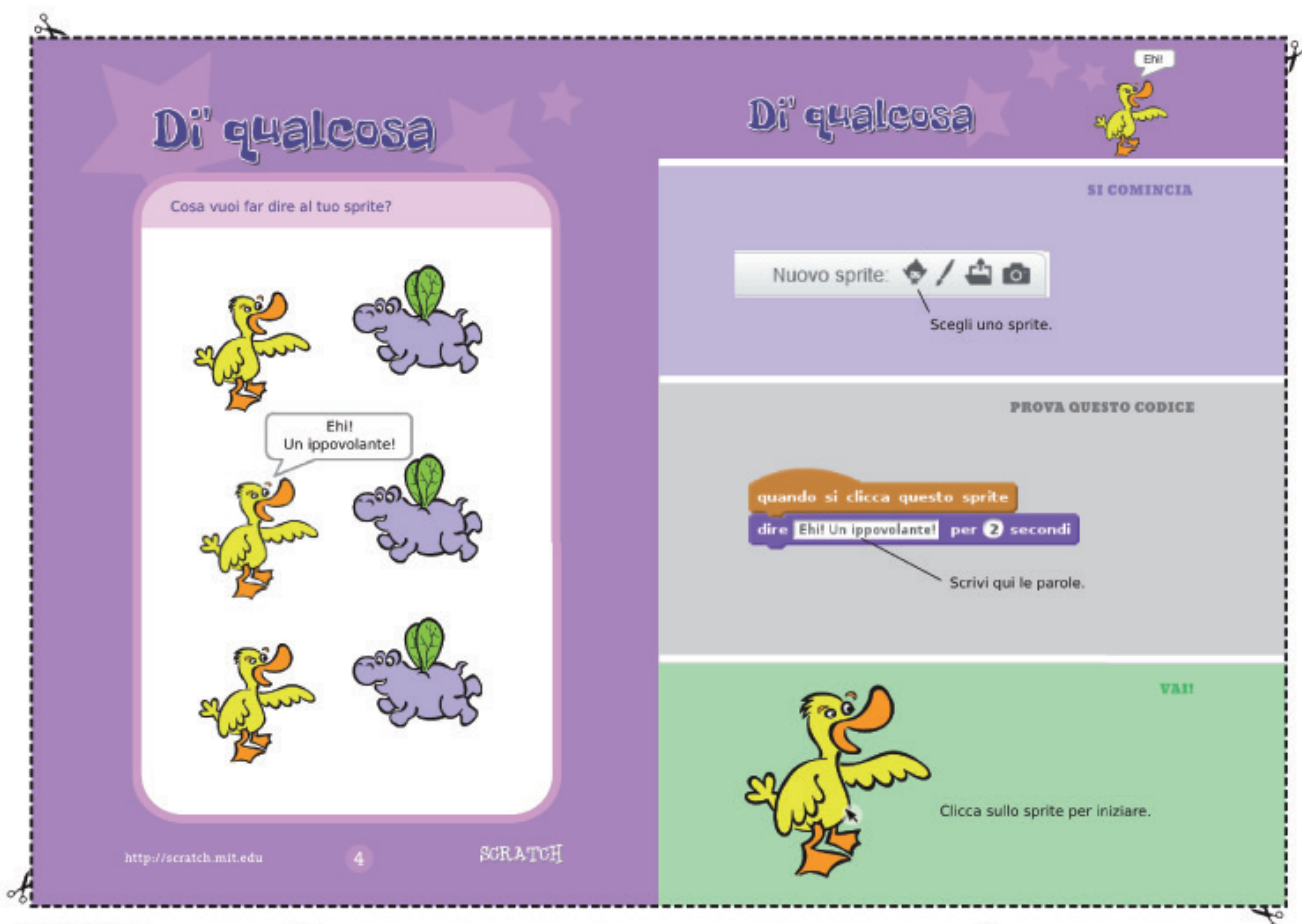
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



Scivola

Muovi lo sprite dolcemente da un punto all'altro.

<http://scratch.mit.edu> 5 SCRATCH

Scivola

SI COMINCIA

Nuovo sprite:

Importa uno sprite o disegnane uno.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su

scivola in 1 secondi a x: 20 y: 80

scivola in 1 secondi a x: 10 y: -20

scivola in 2 secondi a x: -110 y: -100

per quanto tempo posizione orizzontale posizione verticale

VAI!

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

Per vedere la posizione x y di uno sprite: **SUGGERIMENTO**

Ghost2

Clicca la . La posizione x y è scritta qui.

x: 16 y: 6 direzione: 90°
stile di rotazione:
trascinabile nel player:
mostra: ☒

x: -240 y: 180 x: 240 y: 180
x: 0 y: 0
x: -240 y: -180 x: 240 y: -180

Queste sono le posizioni x e y sullo stage.

<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



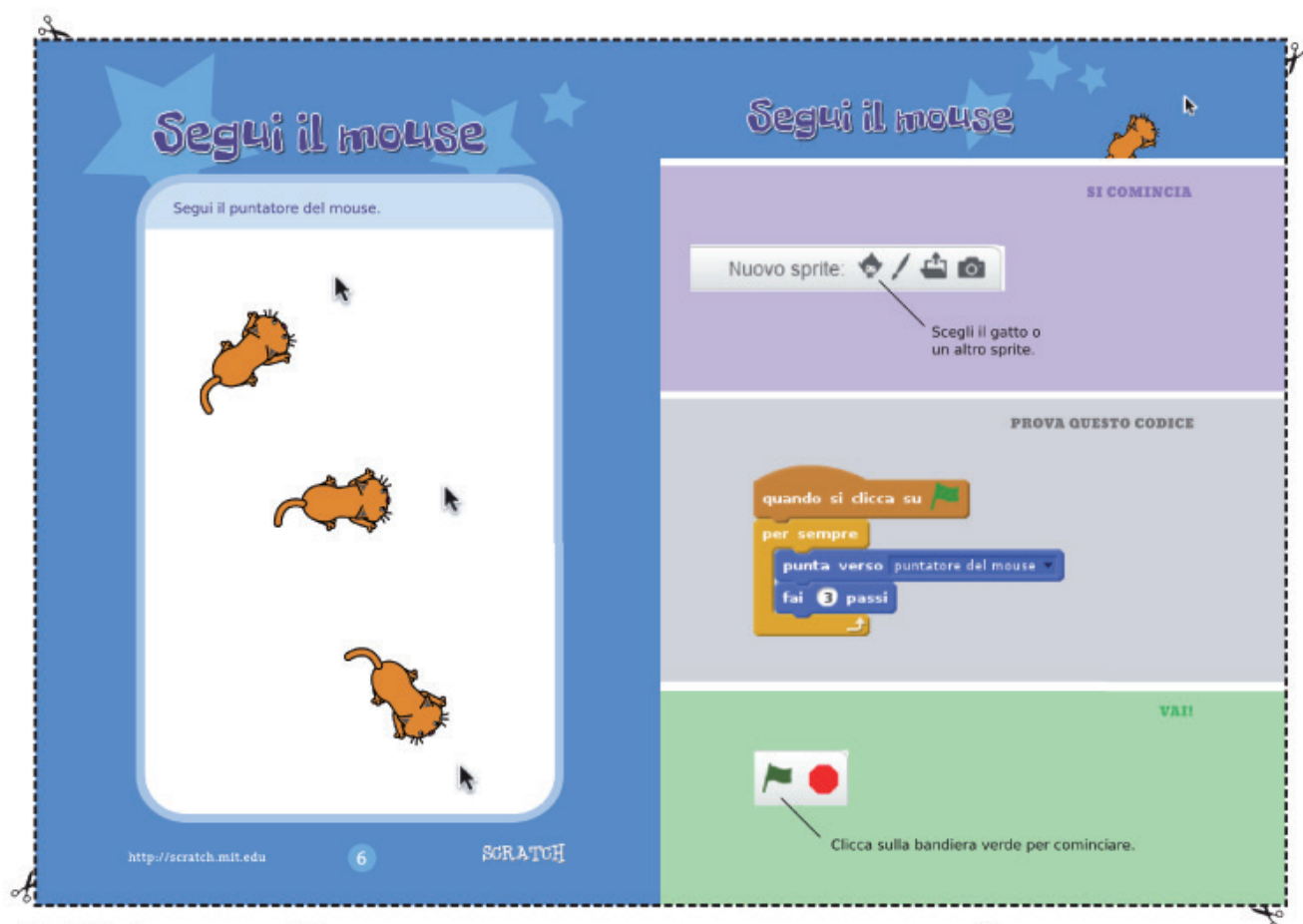
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



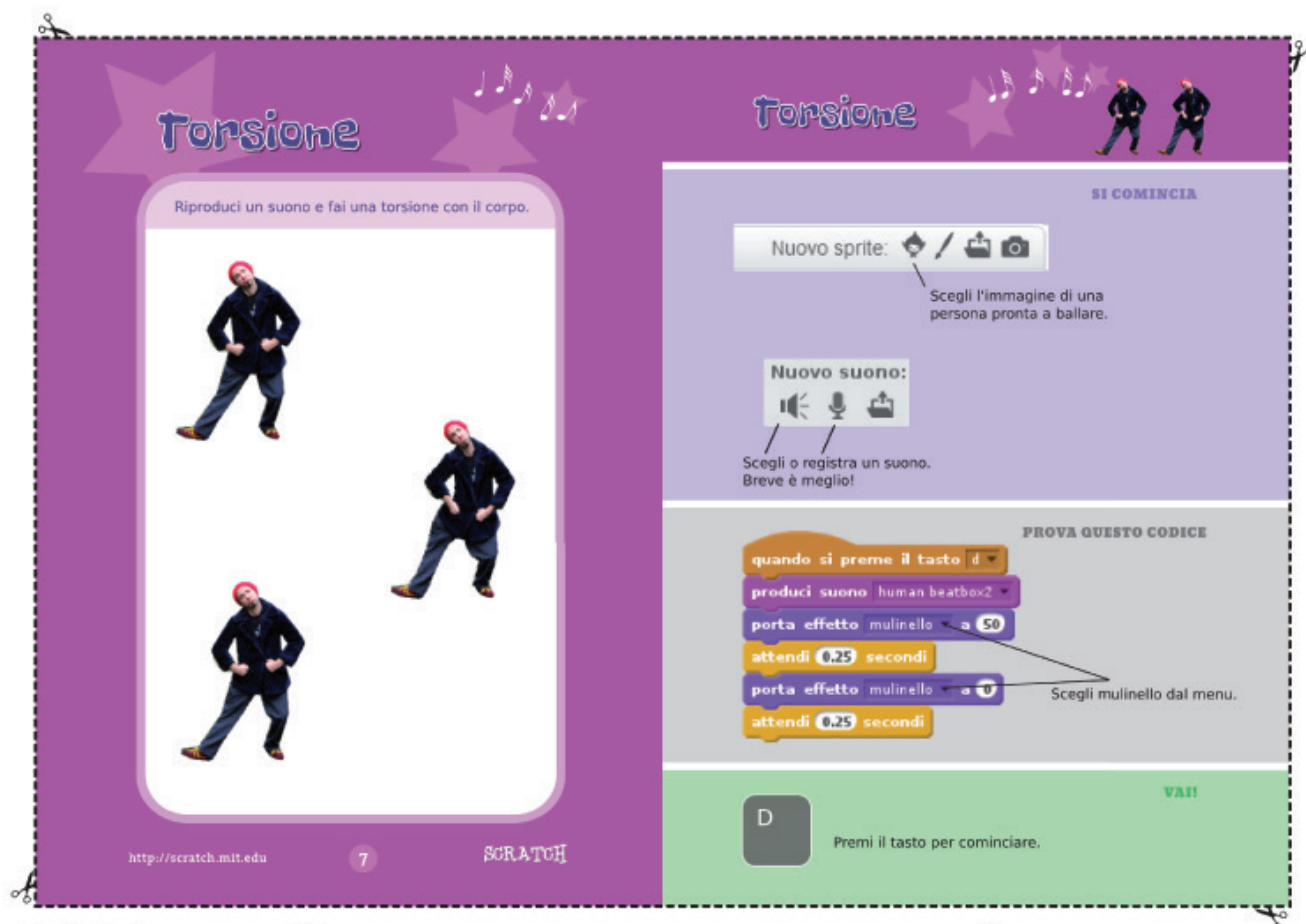
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



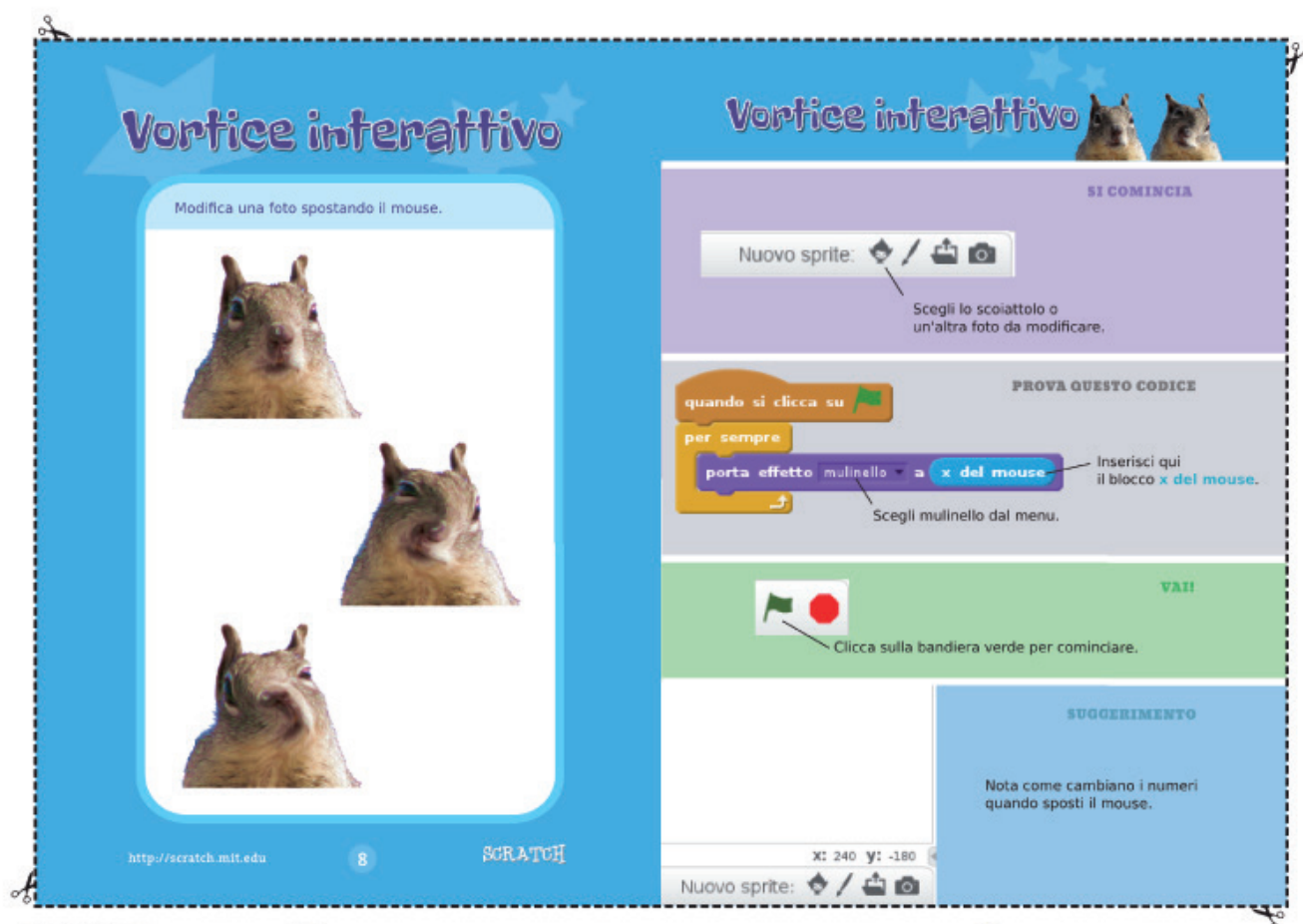
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabtermi.org>

Fai una carta



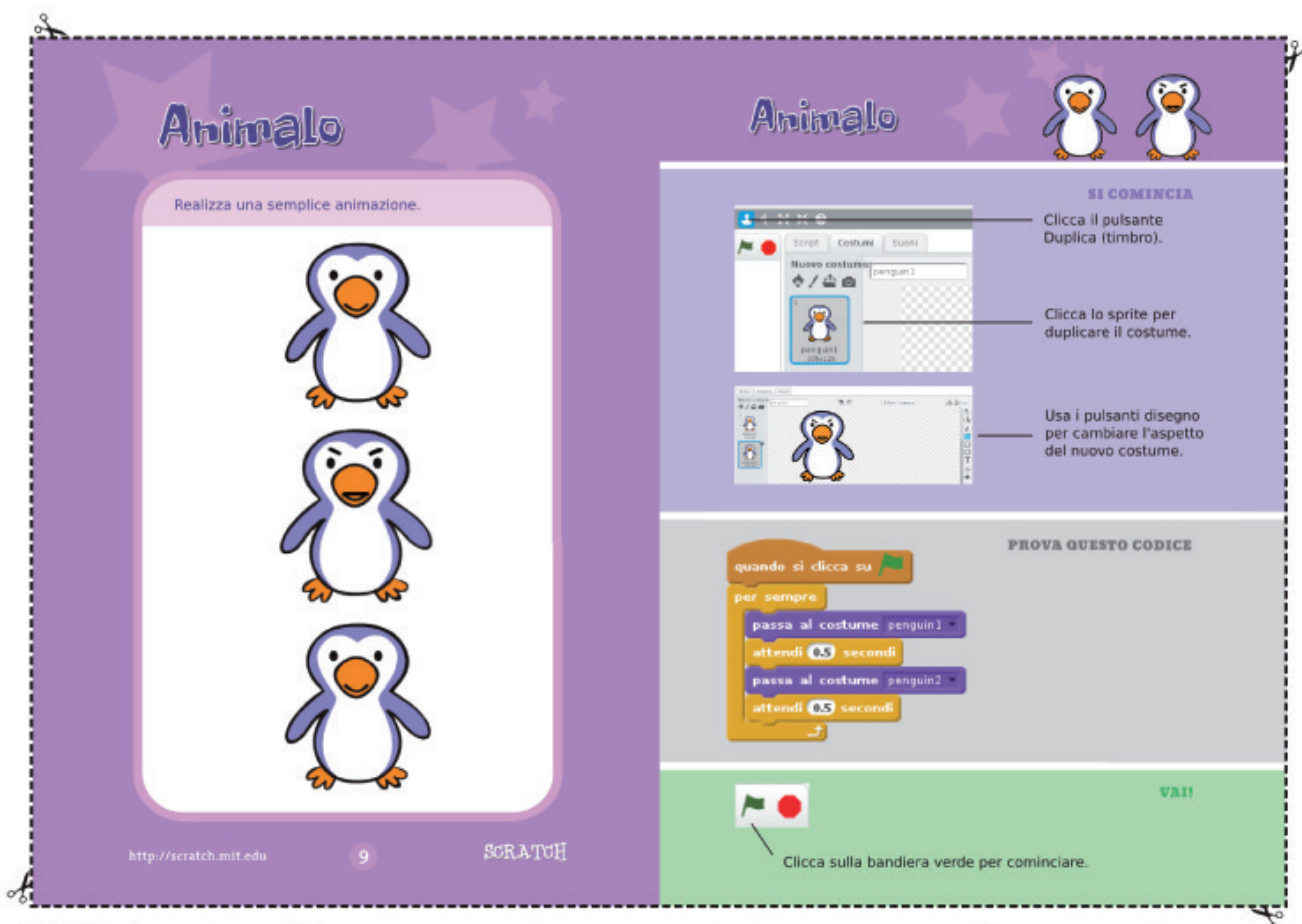
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabtermi.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.

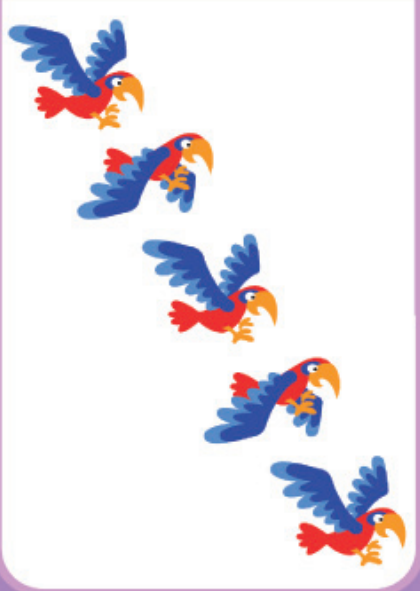


3. Taglia lungo il tratteggio.



Animazione in movimento


Anima un personaggio mentre si muove.




<http://scratch.mit.edu> 10 SCRATCH

Animazione in movimento


SI COMINCIA

Nuovo sprite: 

Clicca per aprire la libreria degli sprite.

 Scegli uno sprite con due o più costumi.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su 

per sempre

passa al costume seguente


attendi 0.5 secondi

fai 5 passi


rimbalza quando tocchi il bordo


SUGGERIMENTO

Lo sprite è sottosopra?
Puoi cambiare il suo stile di rotazione.



x: 115 y: -30 direzione: 90°

stile di rotazione:  trasciabile nel pannello

Clicca la  ruota sinistra-destra non ruotare

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



Pulsante a sorpresa

Crea il tuo pulsante.



<http://scratch.mit.edu> 11 SCRATCH

Pulsante a sorpresa

SI COMINCIA

Nuovo sprite:    

Scegli un tamburo (dalla categoria Cose).



x: 95 y: -10 direzione: 90° stile di rotazione: 

Clicca la . Puoi cambiare il nome dello sprite.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca questo sprite

cambia effetto colore di 25

suona tamburo numero a caso tra 1 e 18 per 0.2 battute

cambia effetto colore di -25

Inserisci il blocco NUMERO A CASO.

VAI!

 Clicca per vedere (e sentire) cosa fa.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.




3. Taglia lungo il tratteggio.




Segnapunti

Inserisci un segnapunti nel tuo gioco.


punti 0



punti 0




punti 1



<http://scratch.mit.edu> 12 SCRATCH

Segnapunti

punti 1



SI COMINCIA

Scegli **Variabili e Liste**
Clicca **Crea una Variabile**
Scrivi "punti" come nome della variabile, poi clicca OK.

Crea una variabile

Rinomina Variabile

Nome della variabile: punti

☒ per tutti gli script ☐ solo per questo script

☐ Crea variabile (incorrendo in un costo)

OK Annulla

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su

porta punti a 1

per sempre

ruota di numero a caso tra 1 e 10 gradi

fai 5 passi

se sta toccando Fish2 allora

cambia punti di 1

produci suono psp e attendi la fine

fai 100 passi

Usa il menu per selezionare lo sprite che vuoi catturare.
Aumenta i punti di 1.

VAI!

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.