



## 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



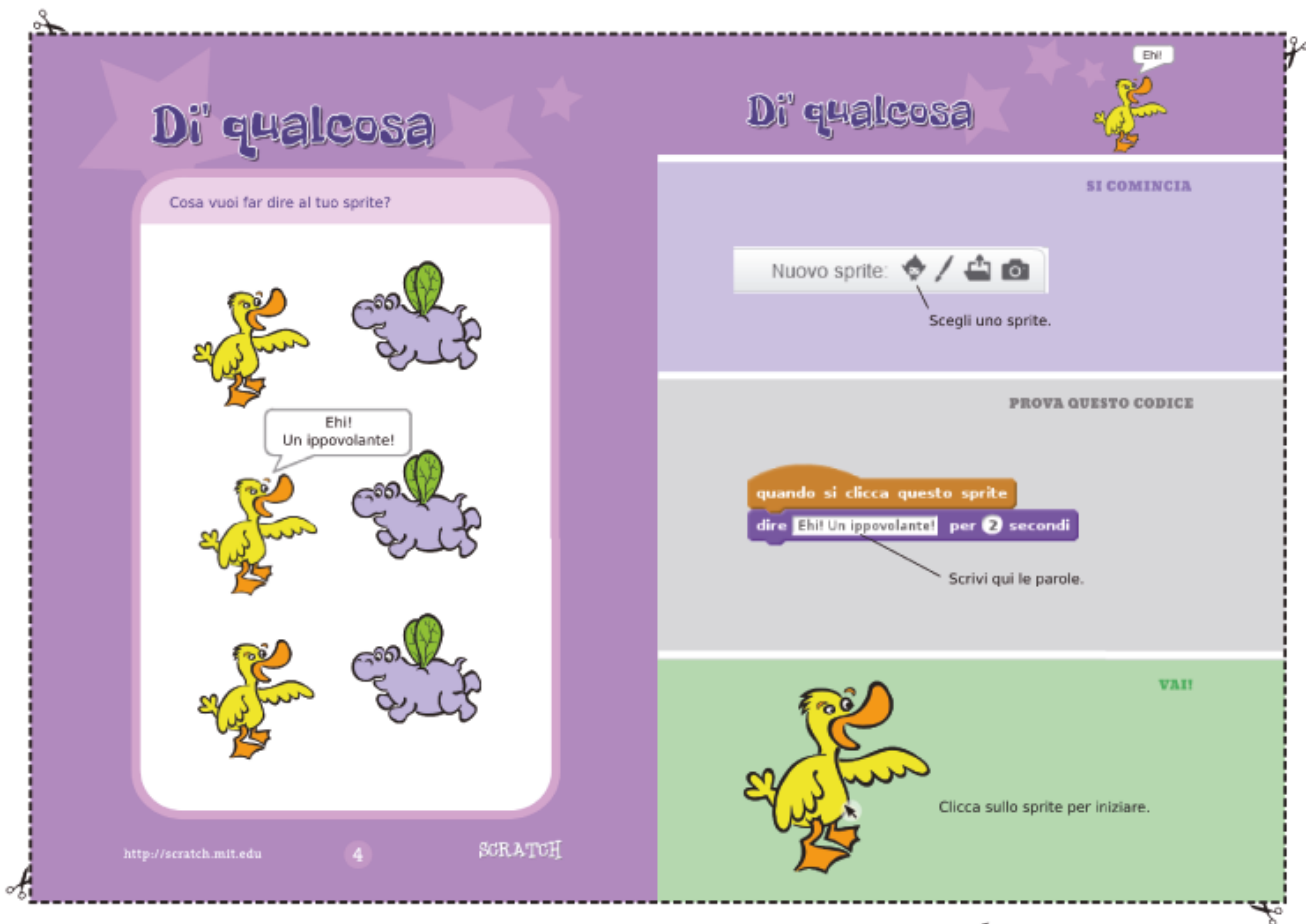
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.

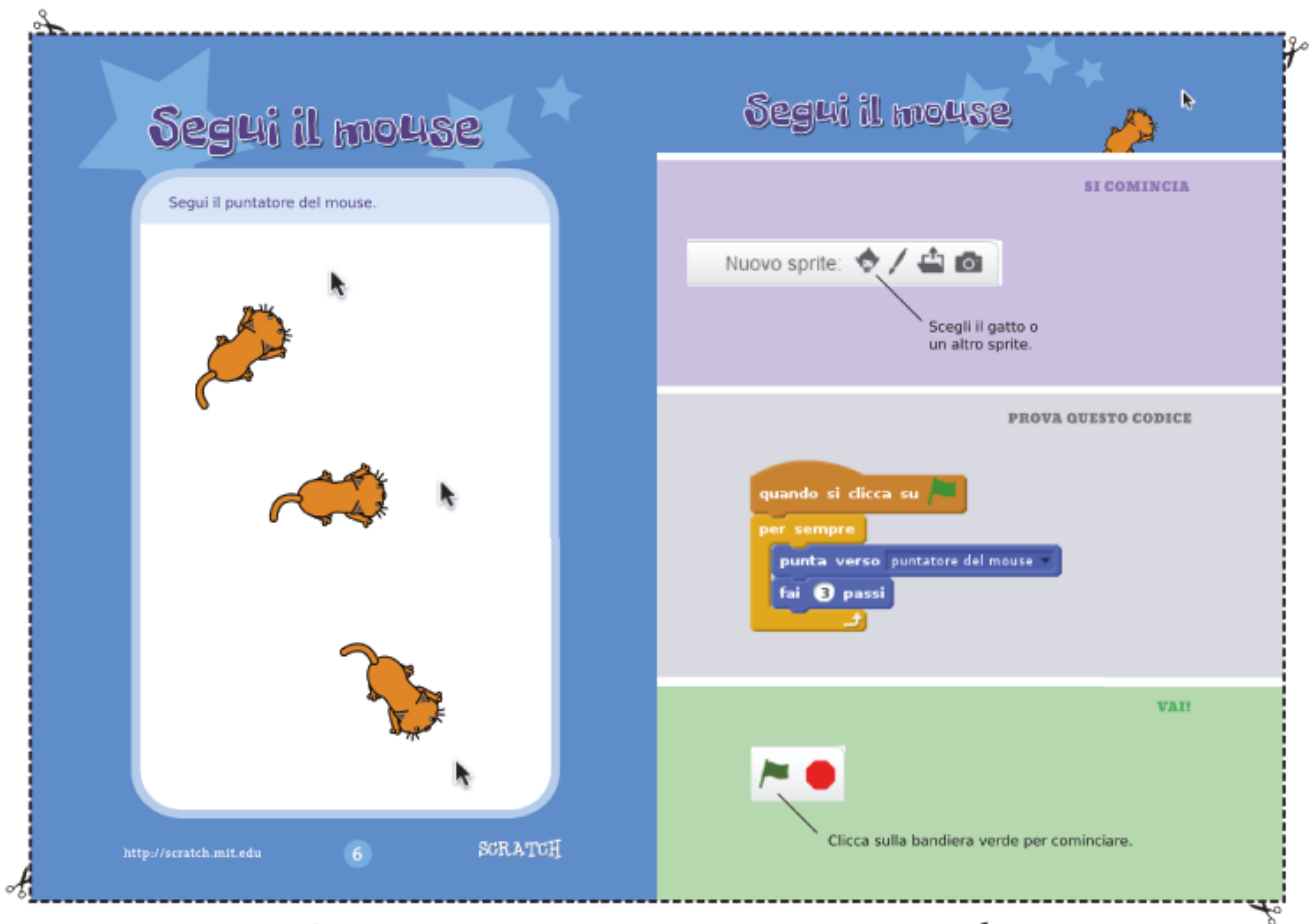


2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.





<http://hacklabtemi.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.

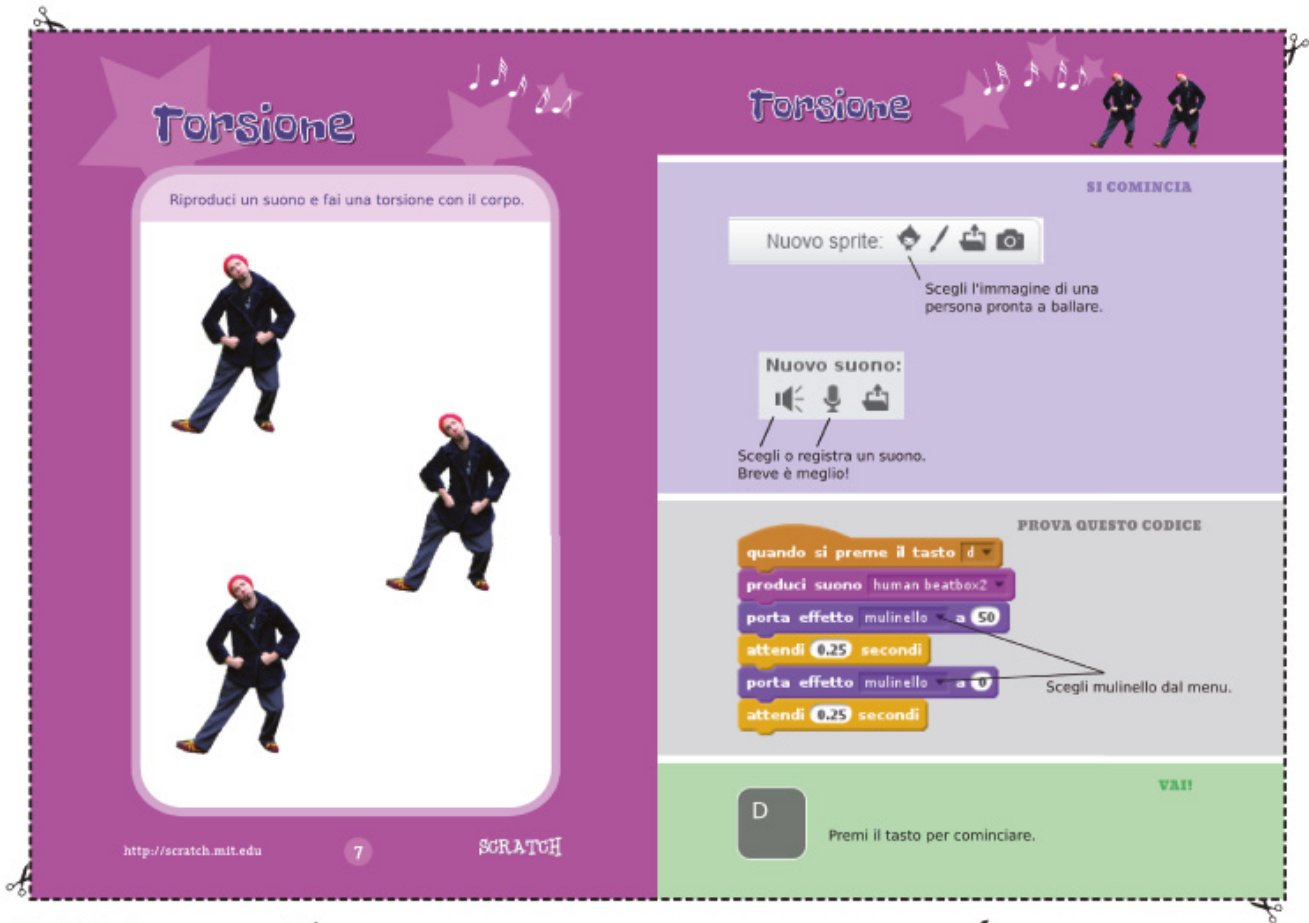


2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.





<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



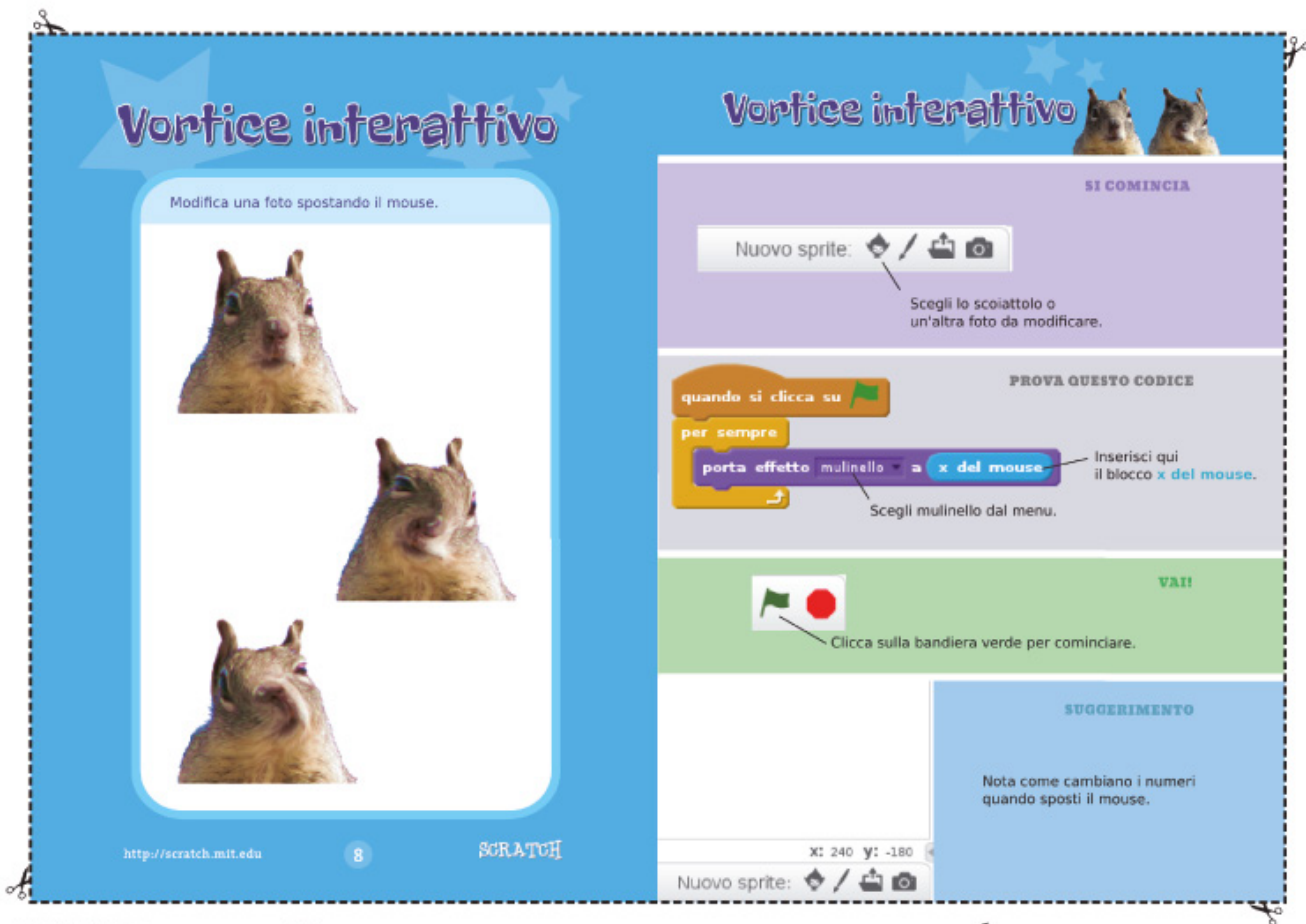
1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.



<http://hacklabtermi.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.




3. Taglia lungo il tratteggio.






# Animalo

Realizza una semplice animazione.



<http://scratch.mit.edu> 9 SCRATCH

# Animalo



## SI COMINCIA

Clicca il pulsante  
Duplica (timbro).

Clicca lo sprite per  
duplicare il costume.

Usa i pulsanti disegno  
per cambiare l'aspetto  
del nuovo costume.

## PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su [bandiera verde]
per sempre
  passa al costume penguin1
  attendi 0.5 secondi
  passa al costume penguin2
  attendi 0.5 secondi
```

**VAI!**

Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.

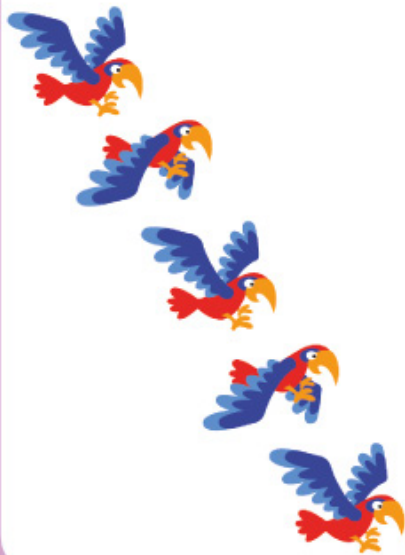


3. Taglia lungo il tratteggio.



## Animazione in movimento

Anima un personaggio mentre si muove.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

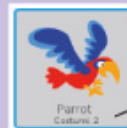
## Animazione in movimento

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

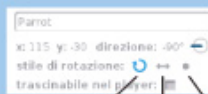
attendi 0.5 secondi

fai 5 passi

rimbalza quando tocchi il bordo



Clicca la



ruota sinistra-destra non ruotare

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

SUGGERIMENTO

<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).



Clicca la .

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

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

Nuova Variabile

Nome della variabile: punti

☒ Per tutti gli sprite ☐ Solo per questo sprite

☐ Crea una variabile incorporata (sconsigliato)

OK Annulla

## PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su

porta punti a 1

per sempre

ruota di numero a caso tra 1 a 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.