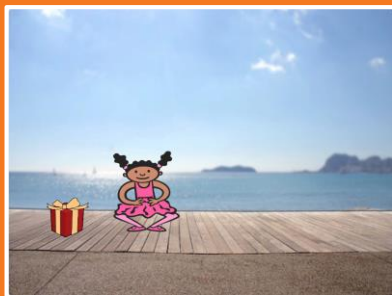
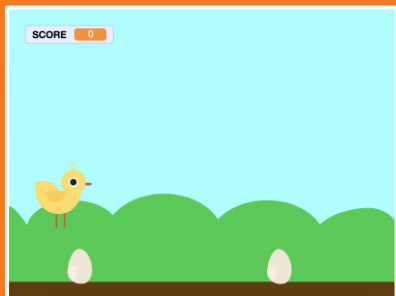


Salta l'ostacolo



**Fai saltare ad un personaggio
degli ostacoli che si muovono**

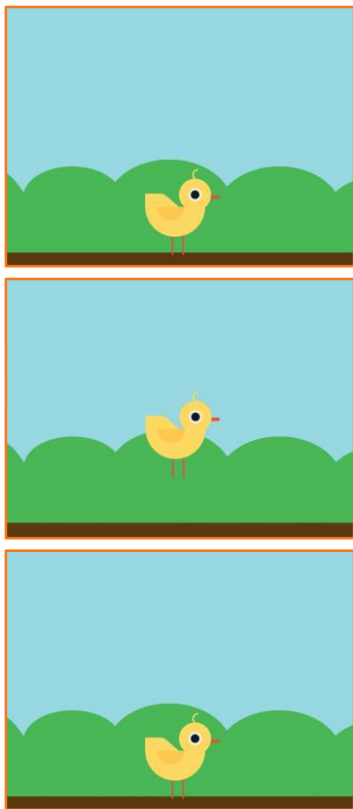
Salta l'ostacolo

Usa le carte in questo ordine:

- 1. Saltare**
- 2. Vai alla partenza**
- 3. Ostacoli che si muovono**
- 4. Aggiungi un suono**
- 5. Il gioco finisce**
- 6. Aggiungi ostacoli**
- 7. Punteggio**

Saltare

Fai saltare un personaggio.



Saltare

scratch.mit.edu

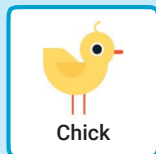
PREPARATI



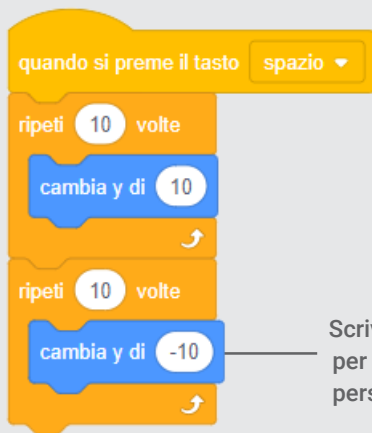
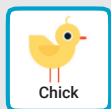
Scegli uno
sfondo.



Scegli un
personaggio.



AGGIUNGI QUESTO CODICE



Scrivi il segno meno
per far scendere il
personaggio.

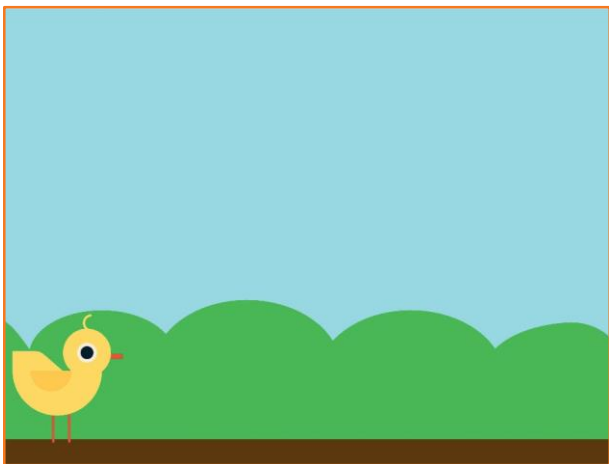
PROVALO



Premi **spazio** sulla tastiera.

Vai alla partenza

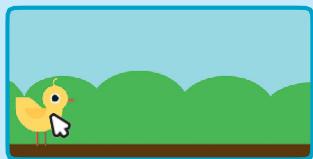
Imposta il punto di partenza del tuo personaggio.



Vai alla partenza

scratch.mit.edu

PREPARATI



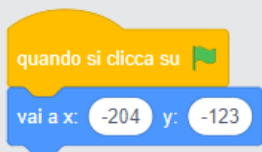
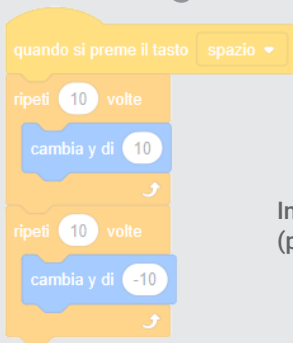
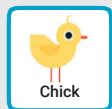
Trascina il tuo personaggio dove vuoi che inizi.



Usando il blocco **vai a** puoi impostare la posizione del tuo personaggio.

Quando muovi il personaggio, i blocchi di **movimento** si aggiornano nella palette.

AGGIUNGI QUESTO CODICE



Imposta la posizione di partenza. (potresti avere numeri diversi)

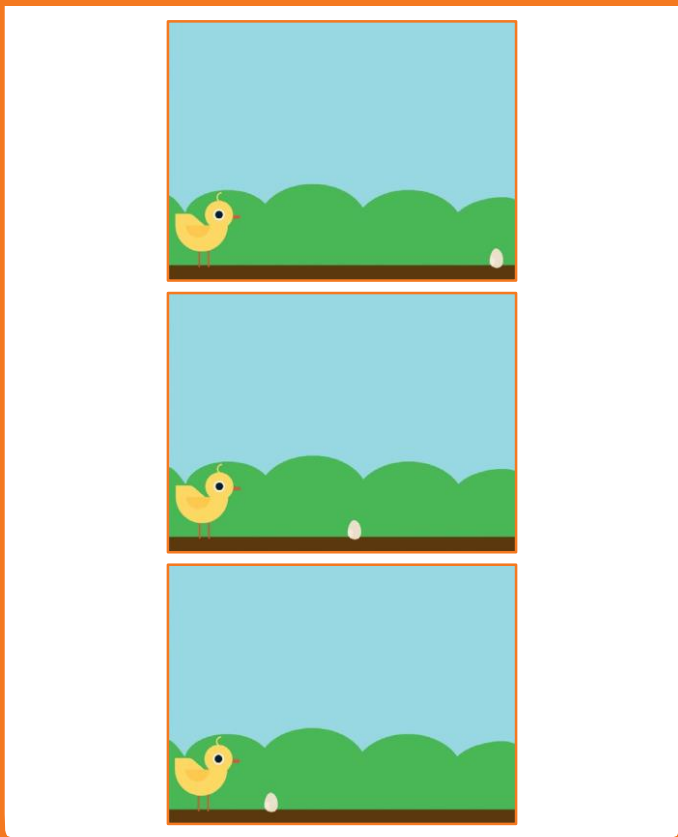
SUGGERIMENTO



Cambia la dimensione di un personaggio scrivendo un numero più piccolo o più grande.

Ostacoli che si muovono

Fai muovere un ostacolo sullo sfondo.



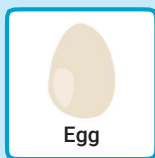
Ostacoli che si muovono

scratch.mit.edu

PREPARATI



Scegli uno sprite per l'ostacolo.



AGGIUNGI QUESTO CODICE



```
quando si clicca su [bandierina verde]
per sempre
  vai a x: 240 y: -145
  scivola in 3 secondi a x: -240 y: -145
```

Inizia dal bordo destro dello sfondo.

Scivola fino al bordo sinistro dello sfondo

Scrivi un numero più piccolo per andare più veloce.

PROVALO

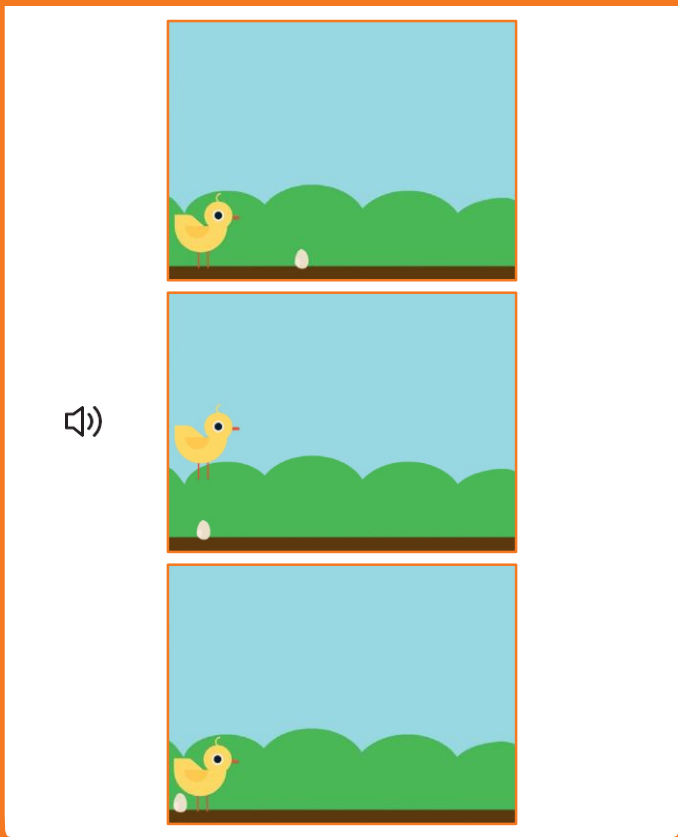
Clicca la bandierina verde per iniziare



Premi **spazio** sulla tastiera.

Aggiungi un suono

Fai un suono quando il personaggio salta.

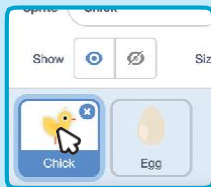


Aggiungi un suono

scratch.mit.edu

PREPARATI

Clicca il personaggio per selezionarlo.



AGGIUNGI QUESTO CODICE



quando si preme il tasto spazio

avvia riproduzione suono Chirp

ripeti 10 volte

cambia y di 10

ripeti 10 volte

cambia y di -10

quando si clicca su

vai a x: -204 y: -123

Aggiungi il blocco **avvia riproduzione suono**, poi seleziona il suono.

PROVALO

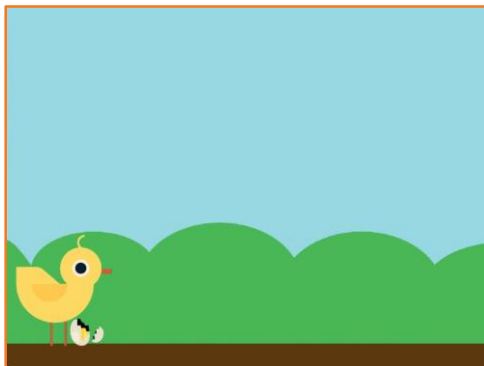
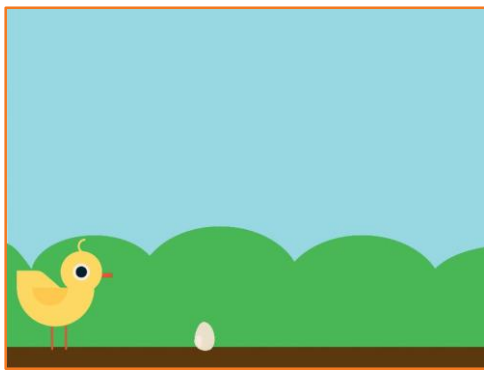
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

Il gioco finisce

Il gioco finisce quando il personaggio tocca un ostacolo.

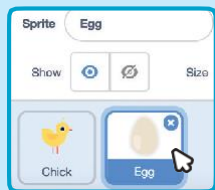


Il gioco finisce

scratch.mit.edu

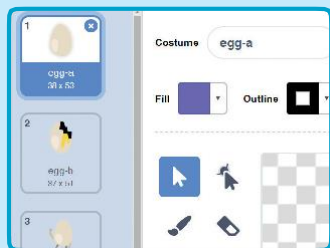
PREPARATI

Clicca per selezionare l'ostacolo.



Costumi

Clicca **Costumi** per vedere gli altri costumi del tuo ostacolo.



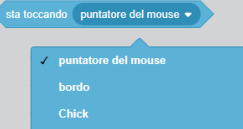
AGGIUNGI QUESTO CODICE

Codice

Clicca **Codice** e aggiungi questo codice.



Inserisci il blocco sta toccando e scegli il tuo personaggio dal menu.



Scegli un altro costume per il tuo ostacolo per fargli cambiare aspetto.

PROVALO

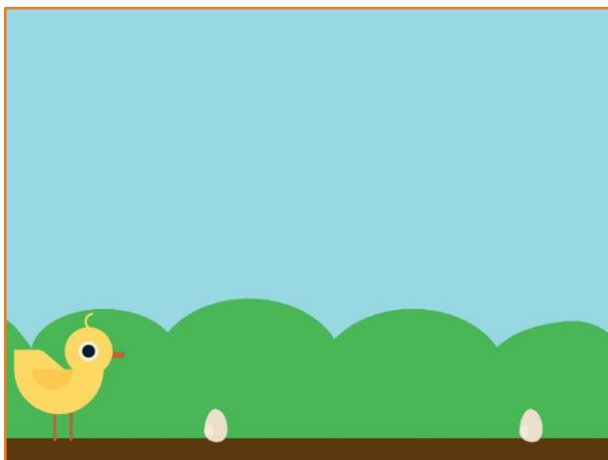
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

Aggiungi ostacoli

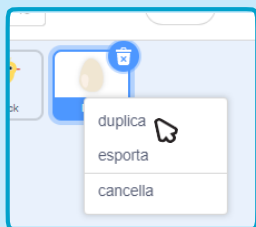
Rendi il gioco più difficile
aggiungendo altri ostacoli.



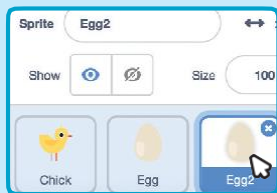
Aggiungi ostacoli

scratch.mit.edu

PREPARATI

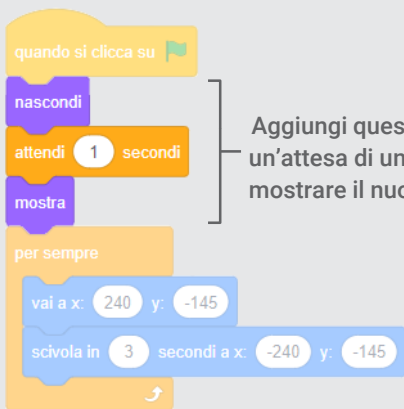


Per duplicare l'ostacolo, fai clic col tasto destro sulla sua icona (sul Mac control-clic) e poi scegli **duplica**.



Clicca il nuovo ostacolo per selezionarlo.

AGGIUNGI QUESTO CODICE



Aggiungi questi blocchi per inserire un'attesa di un secondo prima di mostrare il nuovo ostacolo.

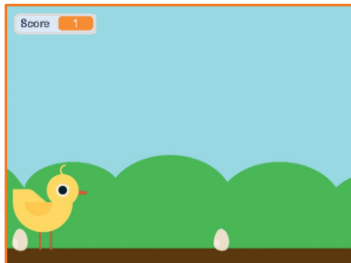
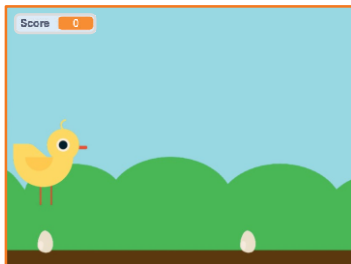
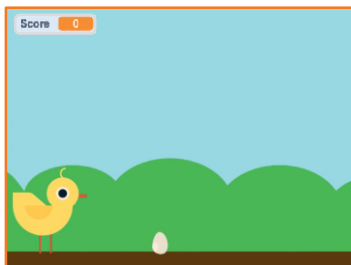
PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Punteggio

Aggiungi un punto ogni volta che il tuo personaggio salta un ostacolo.



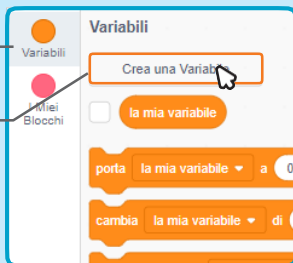
Punteggio

scratch.mit.edu

PREPARATI

Seleziona **Variabili**.

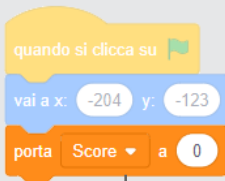
Clicca **Crea una Variabile**.



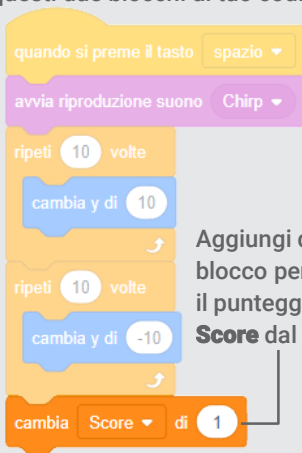
Chiama la variabile **Score** e poi clicca **OK**.

AGGIUNGI QUESTO CODICE

Clicca il tuo personaggio e aggiungi questi due blocchi al tuo codice:



Aggiungi questo blocco, poi scegli **Score** dal menu.



Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio. Scegli **Score** dal menu.

PROVALO

Salta gli ostacoli per aumentare il punteggio!