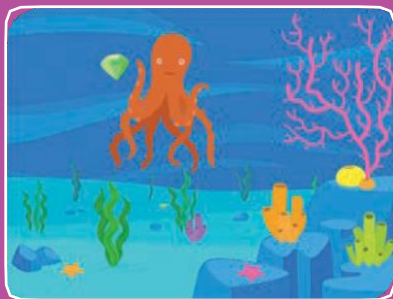
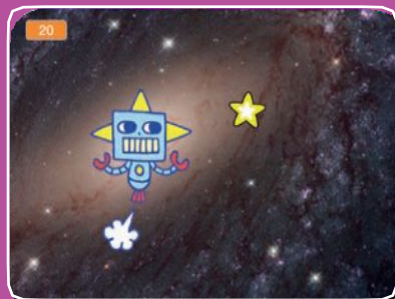


Gioco di Acchiapparella



Fai un gioco in cui devi acchiappare
un personaggio per fare punti.

Gioco di Acchiapparella

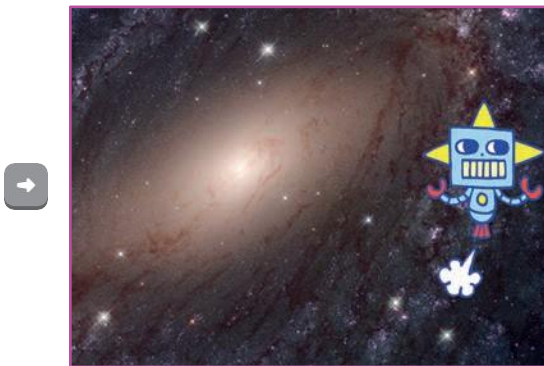
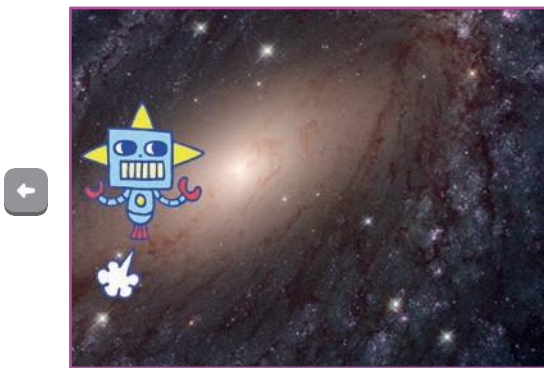
Usa le carte in questo ordine:

- 1. Muovi a Destra e Sinistra**
- 2. Muovi Su e Giù**
- 3. Acchiappa una Stella**
- 4. Riproduci un Suono**
- 5. Aggiungi il Punteggio**
- 6. Livello Successivo**
- 7. Mostra un Messaggio**

Muovi a Destra e Sinistra



Usa i tasti freccia per muovere
a destra e sinistra



Muovi a Destra e Sinistra

scratch.mit.edu

PREPARATI



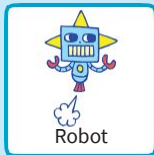
Scegli uno sfondo.



Galaxy

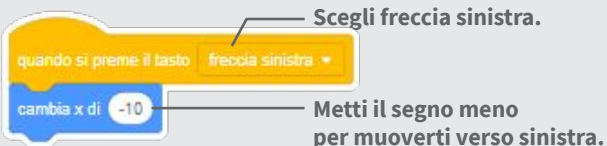
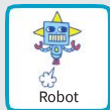


Scegli un personaggio.



Robot

AGGIUNGI IL CODICE



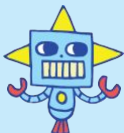
PROVALO

Premi i tasti freccia.



SUGGERIMENTO

Scrivi un numero negativo per muoverti a sinistra.



Scrivi un numero positivo per muoverti a destra.



Muovi Su e Giù



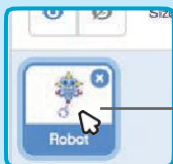
Usa i tasti freccia per muovere su e giù



Muovi Su e Giù

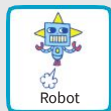
scratch.mit.edu

PREPARATI



Clicca sul tuo personaggio per selezionarlo.

AGGIUNGI IL CODICE



Scegli freccia su.

Usa il blocco cambia y di per muoverti verso l'alto.



Scegli freccia giù.

Scrivi un segno meno per muoverti in giù.

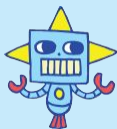
PROVALO

Premi i tasti freccia.



SUGGERIMENTO

y è la posizione dall'alto verso il basso.



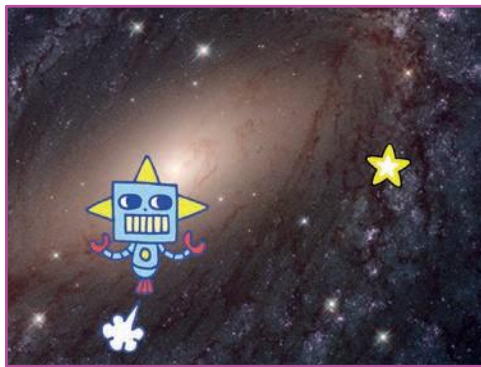
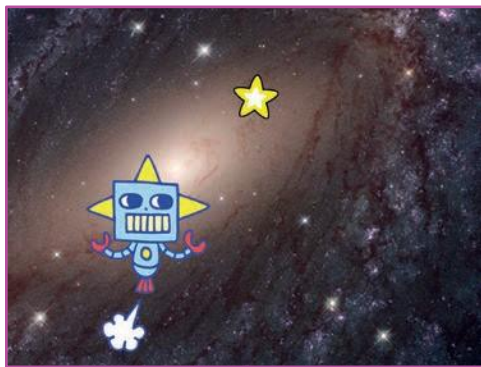
Scrivi un numero positivo per andare in su.



Scrivi un numero negativo per andare in giù.

Acchiappa una Stella

Aggiungi un personaggio da acchiappare



Acchiappa una Stella

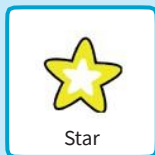
scratch.mit.edu



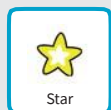
PREPARATI



Scegli uno sprite da acchiappare, per esempio una stella.



AGGIUNGI IL CODICE



Scrivi un numero più piccolo, (come 0.5) per farla scivolare più velocemente.

PROVALO

Clicca la bandiera verde per iniziare.



Clicca il segno di stop per fermarlo.

Riproduci un Suono

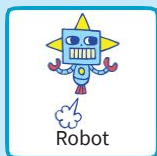
Riproduci un suono quando
il tuo personaggio tocca la stella



Riproduci un Suono

scratch.mit.edu

PREPARATI



Clicca per selezionare lo sprite Robot..



Clicca «Suoni»

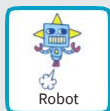


Scegli un suono dalla libreria dei suoni, come Collect.

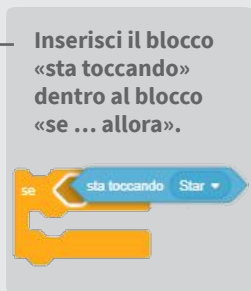
AGGIUNGI IL CODICE



Clicca «Codice» e aggiungi questi blocchi.



Scegli il tuo suono dal menù.



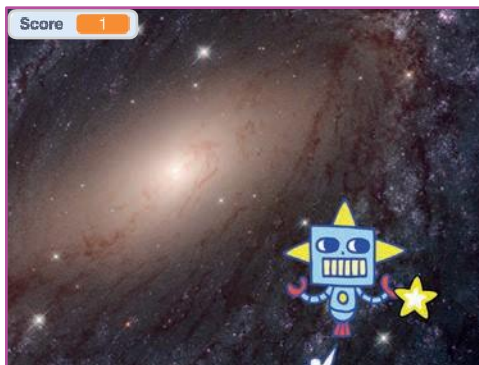
PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Aggiungi il Punteggio

Fai punti quando tocchi la stella



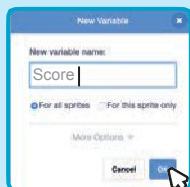
Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

PREPARATI

Scegli «Variabili».

Clicca il bottone
«Crea una variabile»

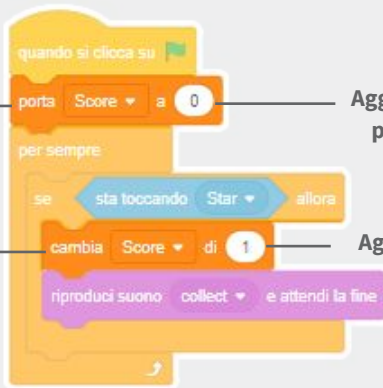


Chiama la variabile
Score e poi clicca OK.

AGGIUNGI IL CODICE



Scegli Score
dal menù.



Aggiungi questo blocco
per azzerare Score.

Aggiungi questo blocco per
aumentare Score.

SUGGERIMENTO



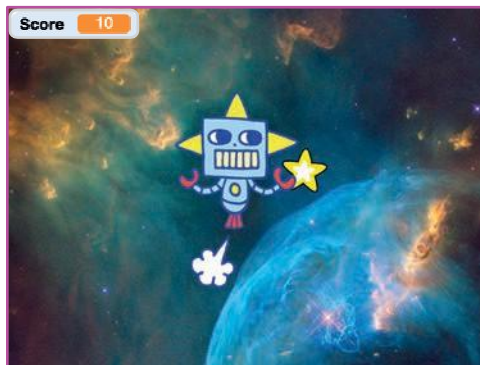
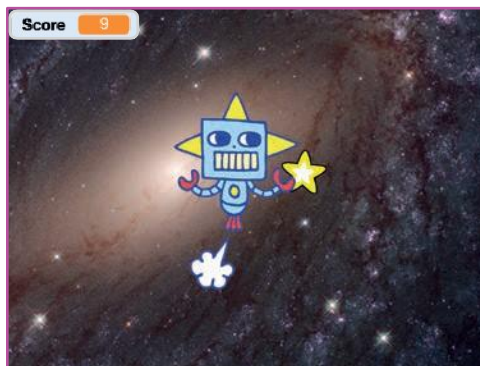
Usa il blocco «porta» per azzerare il punteggio.



Usa il blocco «cambia» per aumentare il punteggio.

Livello Successivo

Passa al livello successivo



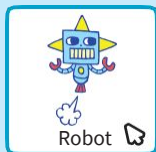
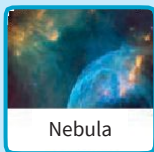
Livello Successivo

scratch.mit.edu

PREPARATI

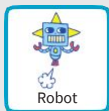


Scegli un altro sfondo, per esempio Nebula.



Seleziona lo sprite Robot.

AGGIUNGI IL CODICE

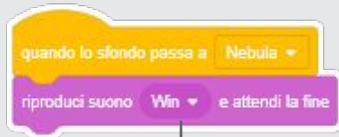


Inserisci il blocco Score nel blocco «uguale» dalla categoria degli operatori.



Scegli il primo sfondo.

Scegli il nuovo sfondo.



Scegli un suono.

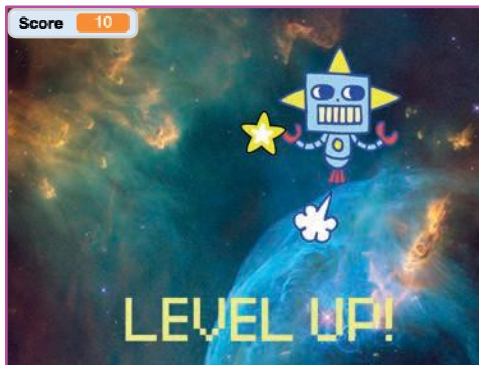
PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare a giocare!



Mostra un Messaggio

Mostra un messaggio
quando passi al livello successivo



Mostra un Messaggio

scratch.mit.edu



PREPARATI

Usa lo strumento Testo per scrivere un messaggio, per esempio: "Level Up!"



Clicca l'icona «Disegna un nuovo sprite» per creare un nuovo sprite.



Puoi cambiare il font il colore, la dimensione e lo stile.

AGGIUNGI IL CODICE



Nascondi il messaggio all'inizio del gioco.



Scegli lo sfondo per il livello successivo.

Mostra il messaggio.

PROVALO

Clicca sulla bandierina verde per iniziare a giocare.

