

# Salta l'ostacolo



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

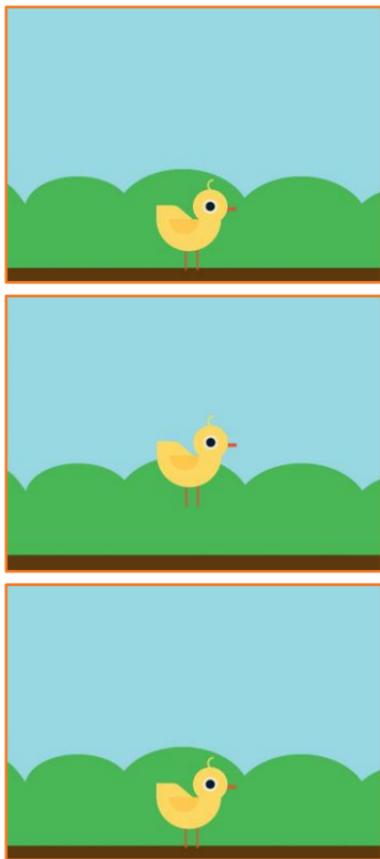
# **Salta l'ostacolo**

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.



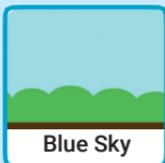
# Saltare

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno  
sfondo.



Scegli un  
personaggio.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



Scrivi il segno meno  
per far scendere il  
personaggio.

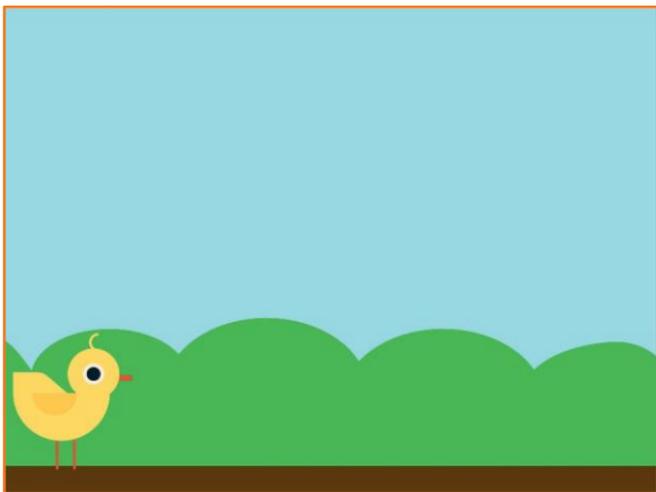
## PROVALO



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Vai alla partenza

Imposta il punto di partenza del tuo personaggio.



# Vai alla partenza

scratch.mit.edu

## PREPARATI



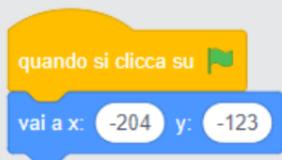
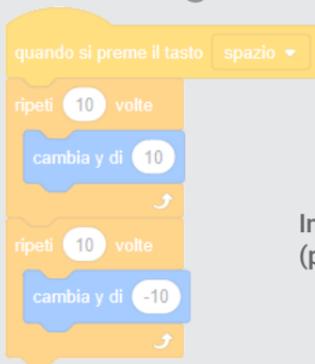
Trascina il tuo personaggio dove vuoi che inizi.



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

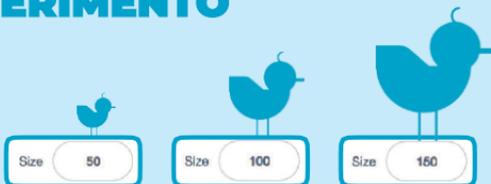
Quando muovi il personaggio, i blocchi di **movimento** si aggiornano nella palette.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



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

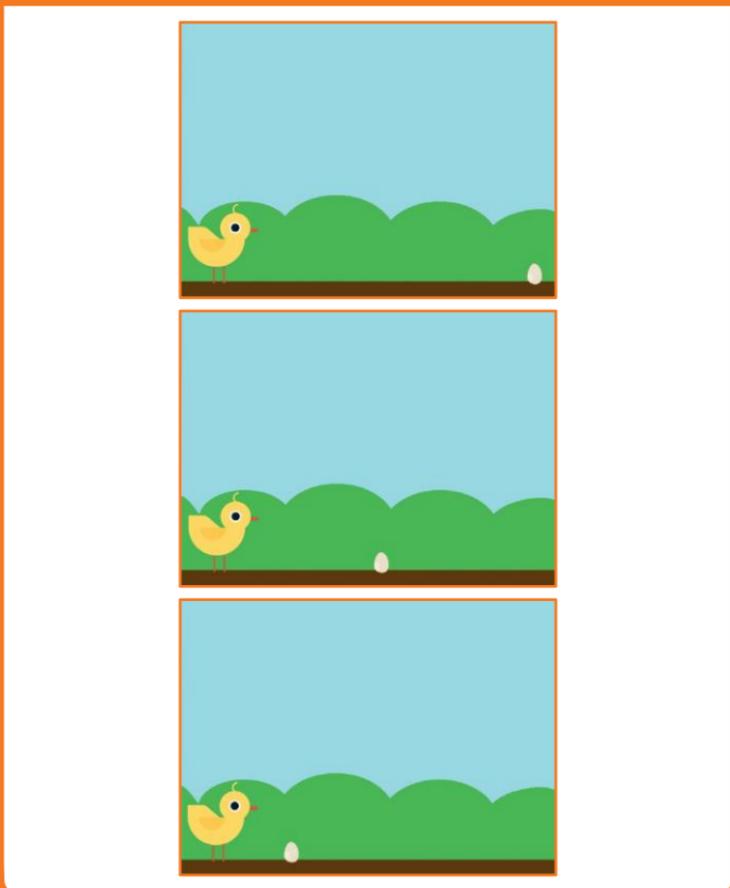
## SUGGERIMENTO



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

# Ostacoli che si muovono

Fai muovere un ostacolo sullo sfondo.



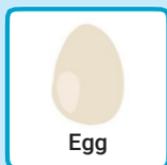
# Ostacoli che si muovono

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno sprite per l'ostacolo.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



Inizia dal bordo destro dello sfondo.

Scrivi un numero più piccolo per andare più veloce.

Scivola fino al bordo sinistro dello sfondo

## PROVALO

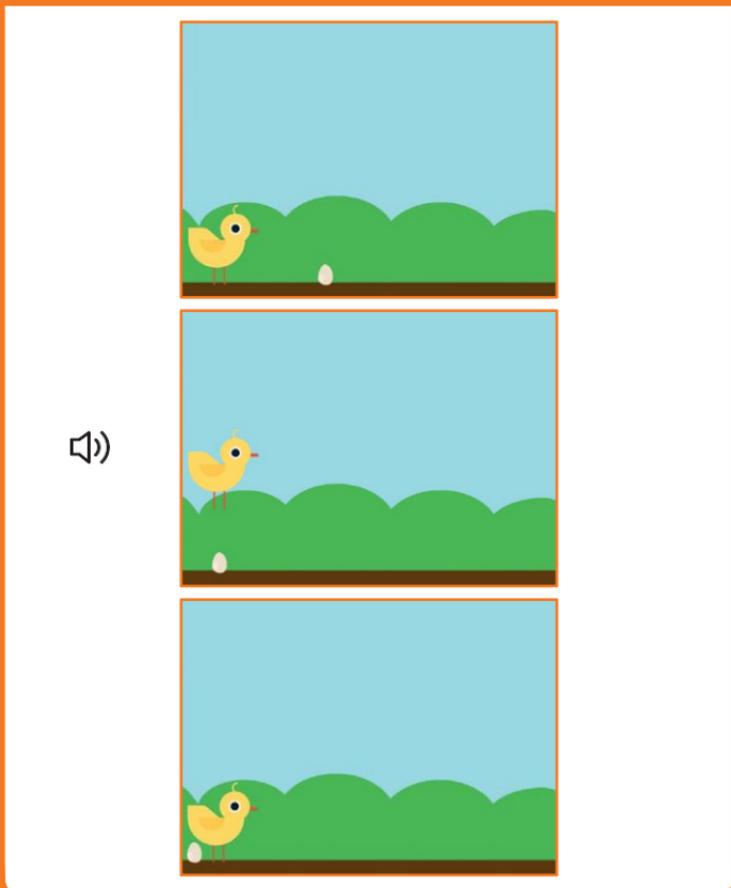
Clicca la bandierina verde per iniziare



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Aggiungi un suono

Fai un suono quando il personaggio salta.

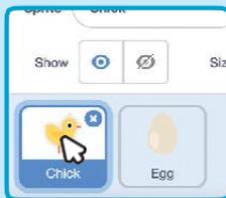


# Aggiungi un suono

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

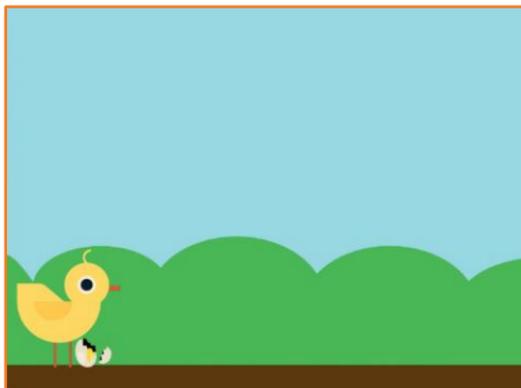
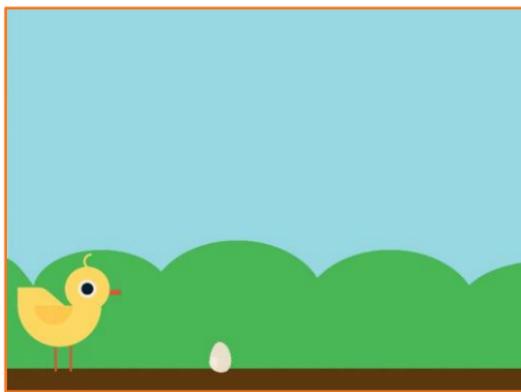
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Il gioco finisce

Il gioco finisce quando il personaggio tocca un ostacolo.

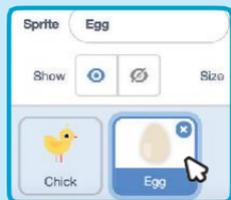


# Il gioco finisce

scratch.mit.edu

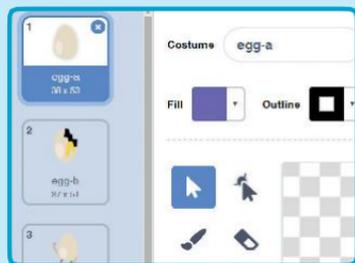
## PREPARATI

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

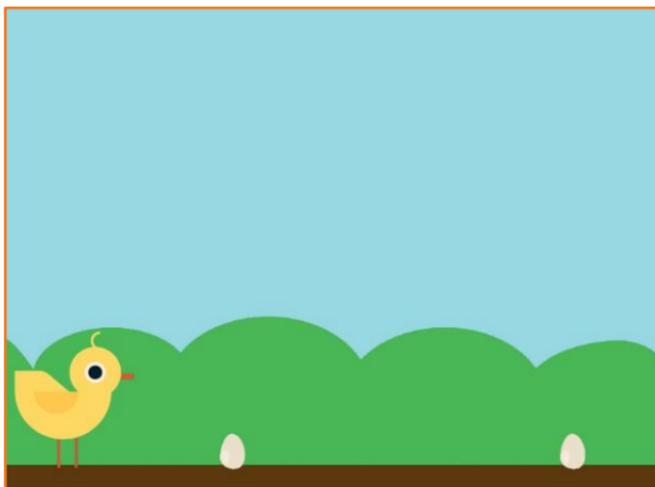
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Aggiungi ostacoli

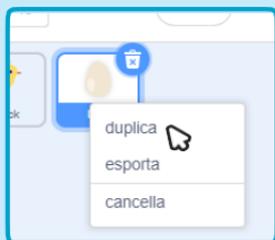
Rendi il gioco più difficile aggiungendo altri ostacoli.



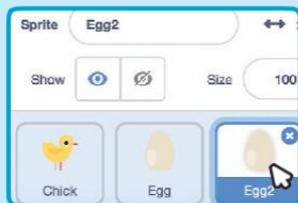
# Aggiungi ostacoli

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.

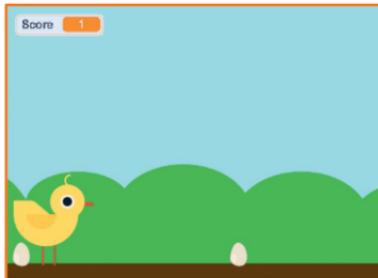
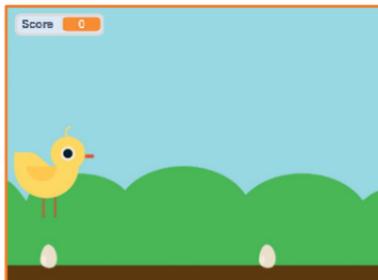
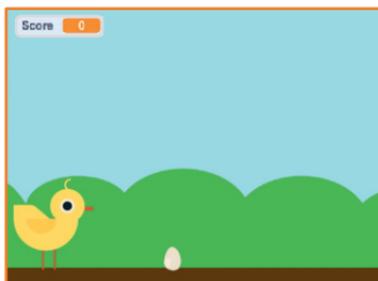
## PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Punteggio

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



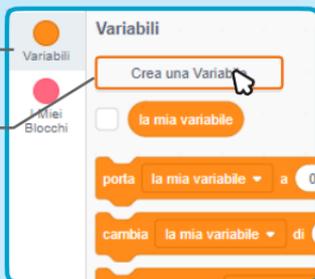
# Punteggio

scratch.mit.edu

## PREPARATI

Seleziona **Variabili**.

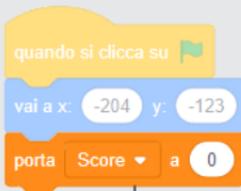
Clicca **Crea una Variabile**.



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!