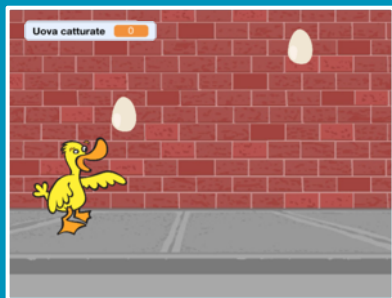
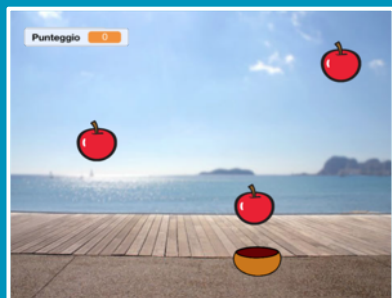


Gioca a Raccogliere



**Crea un gioco dove raccogli oggetti
che cadono dal cielo.**



Gioca a Raccogliere

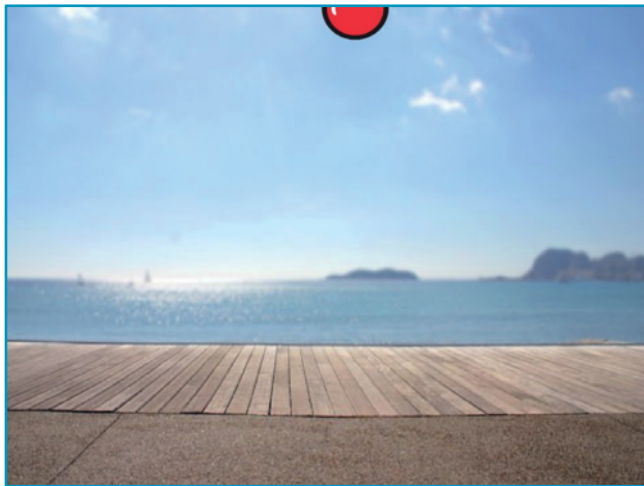
Usa le card in questo ordine:

- 1. Vai in Cima**
- 2. Cadi Giù**
- 3. Muovi il Raccoglitore**
- 4. Raccogli l'Oggetto!**
- 5. Aggiungi il Punteggio**
- 6. Punti Bonus**
- 7. Hai Vinto!**

Vai in Cima



Dì al tuo Sprite di iniziare da una posizione casuale in cima allo Stage.



Vai in Cima

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Boardwalk



Scegli uno sprite,
ad esempio
una Mela.



Apple

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Apple



Digita **180** per andare in
cima allo Stage.

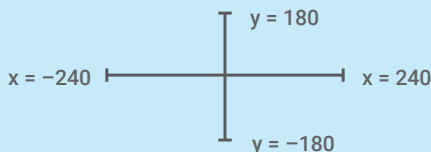
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



SUGGERIMENTO

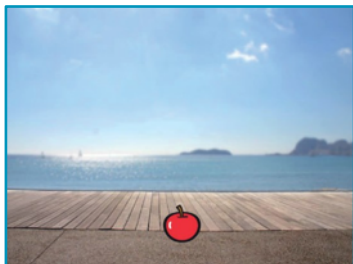
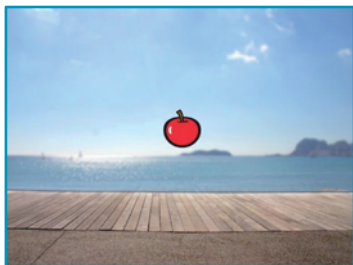
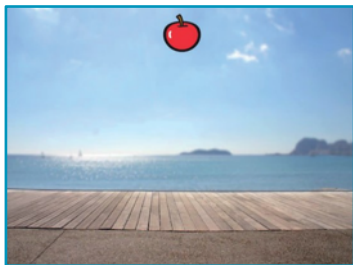
y è la posizione sullo Stage dal basso verso l'alto.



Cadi Giù

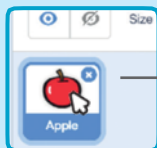


Fai cadere il tuo sprite.





PER INIZIARE



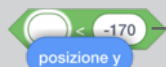
Clicca per selezionare lo sprite **Mela**.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Tieni il codice che hai già creato e aggiungi questi nuovi blocchi:



Apple



Inserisci il blocco **posizione y** dentro il blocco verde di confronto (cerca nella categoria **Operatori**)



Inserisci un numero negativo per farla cadere.

Controlla se è vicina al fondo dello Stage.

Torna in cima allo Stage.

PROV

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Clicca sul simbolo stop per terminare.

SUGGERIMENTO

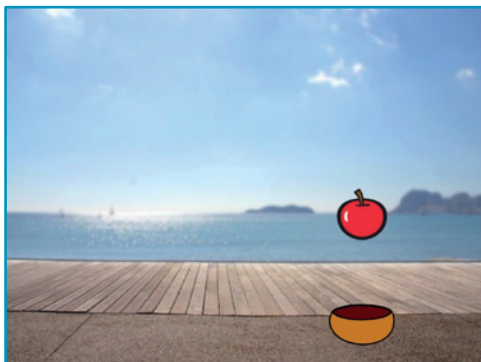
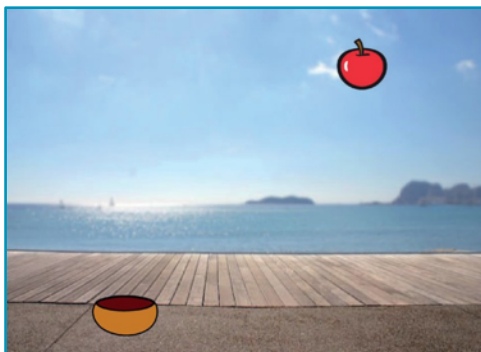
Usa



per muovere su o giù.

Muovi il Raccoglitore

Premi i tasti freccia in modo che lo sprite si muova a destra e a sinistra.



Muovi il Raccoglitore

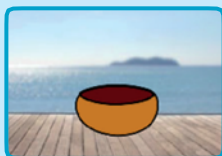
scratch.mit.edu



PER INIZIARE

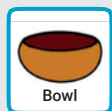


Scegli un raccoglitore, ad esempio una **Scodella**.



Trascina la Scodella verso il fondo dello Stage.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **freccia destra** dal menu a scomparsa.

Scegli **freccia sinistra** dal menu a scomparsa.

PROVA

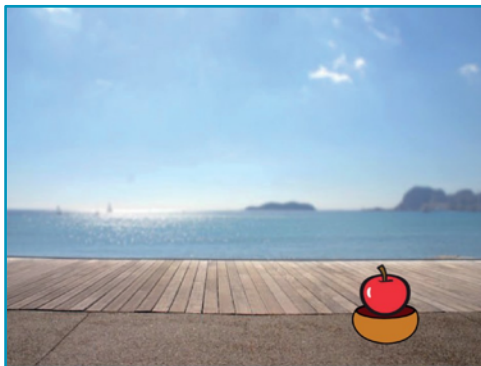
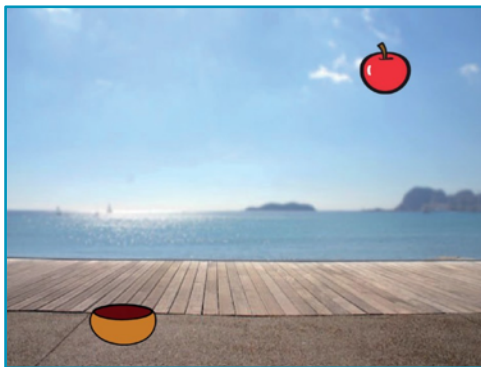
Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Premi le frecce per muovere il raccoglitore.

Raccogli l'Oggetto!

Raccogli lo sprite che cade.



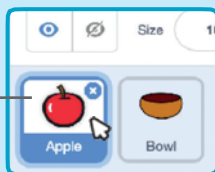
Raccogli l'Oggetto!

scratch.mit.edu

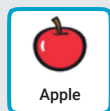


PER INIZIARE

Clicca per selezionare la **Mela**.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **Bowl** (Scodella) dal menu a scomparsa.

Scegli un suono.

SUGGERIMENTO

 Suoni

Clicca sul tab **Suoni**
se vuoi aggiungere un
suono differente..



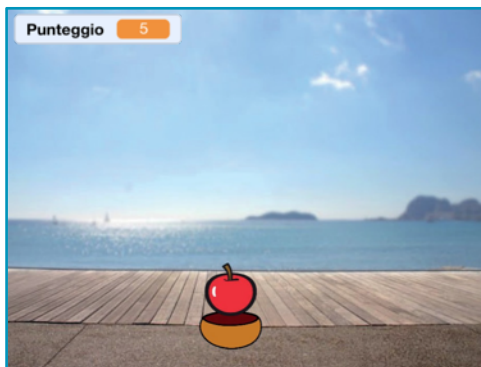
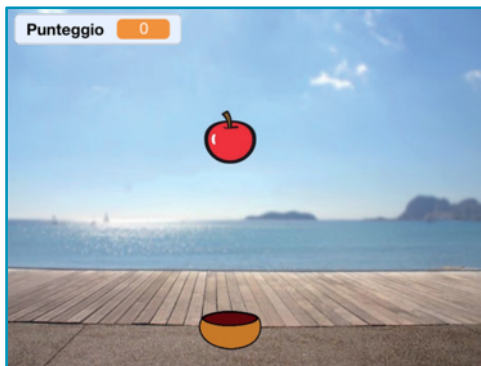
Poi scegli un suono
dalla Libreria Suoni.

 Codice

Clicca sul tab **Codice**
se vuoi aggiungere
nuovi blocchi.

Aggiungi il Punteggio

Aggiungi un punto ogni volta che raccogli uno sprite che sta cadendo.



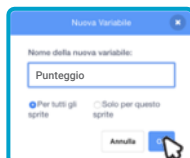
Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Scegli **Variabili**.

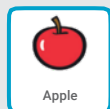
Clicca su **Crea una Variabile**.



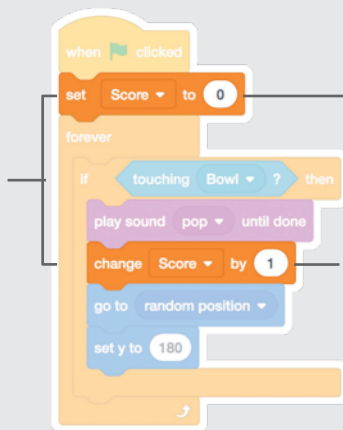
Chiama questa variabile **Punteggio** e poi clicca su **OK**.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Aggiungi due nuovi blocchi al tuo codice:



Scegli **Punteggio** dal menu a tendina.



Aggiungi questo blocco per azzerare il punteggio.

Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio.

PROVA

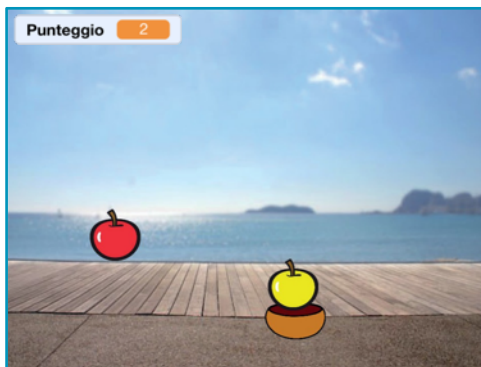


Clicca sulla bandiera verde per iniziare.
Poi, Raccogli le mele per guadagnare punti!

Punti Bonus



Guadagna punti extra quando raccogli una mela dorata.



Punti Bonus

scratch.mit.edu



PER INIZIARE

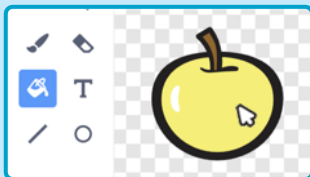
Per duplicare il tuo sprite, usa il tasto destro (Mac: control+click)



Seleziona **duplica**.

Costumi

Clicca il tab **Costumi**.



Puoi usare lo strumento secchiello per cambiare colore al tuo sprite.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice**



Scrivi quanti punti vale lo sprite bonus..

PROV

A

Raccogli il tuo sprite bonus per aumentare il tuo punteggio!

Hai Vinto!



Quando hai guadagnato abbastanza punti,
mostra un messaggio di vittoria!



Hai Vinto!

scratch.mit.edu



PER INIZIARE



Clicca sull'icona **Pennello** per creare un nuovo sprite.

Usa lo strumento **Testo** per scrivere un Nuovo messaggio, ad esempio "Hai Vinto!"

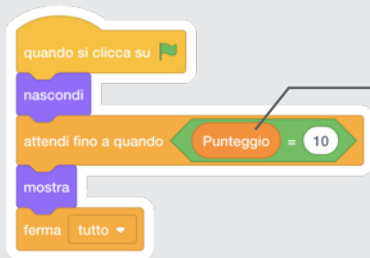


Puoi cambiare il colore, la dimensione e lo stile del font.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice**



Inserisci il blocco **Punteggio**, scegliendolo dalla categoria Variabili.

PROV

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Gioca finché non hai guadagnato abbastanza punti per vincere!