

# Gioco di Acchiapparella



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

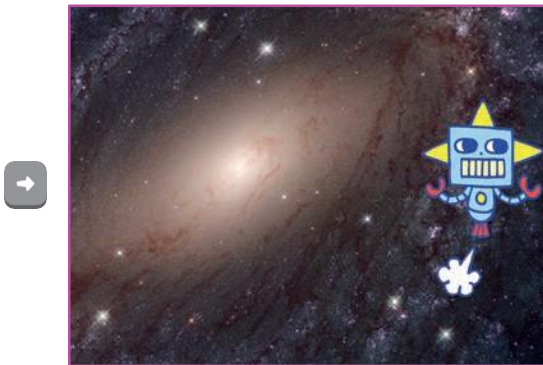
# Gioco di Acchiapparella

Usa queste 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



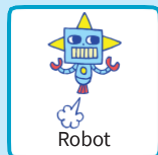
Scegli uno sfondo.



Galaxy

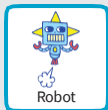


Scegli un personaggio.



Robot

## AGGIUNGI IL CODICE



quando si preme il tasto

freccia destra ▾

Scegli freccia destra.

cambia x di

10

quando si preme il tasto

freccia sinistra ▾

Scegli freccia sinistra.

cambia x di

-10

Metti un meno per muoverti verso sinistra.

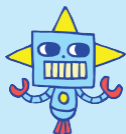
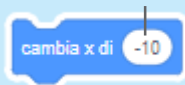
## PROVALO

Premi i tasti freccia.

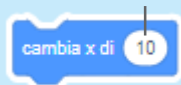


## SUGGERIMENTO

Scrivi un numero negativo per muoverti a sinistra.



Scrivi un numero positivo per muoverti a destra.



# Muovi su e giù



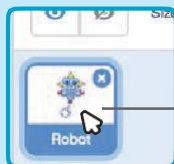
Usa i tasti freccia per muovere su e giù



# Muovi su e giù

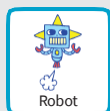
scratch.mit.edu

## 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.

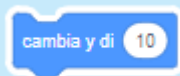
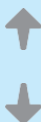
## PROVALO

Premi i tasti freccia.

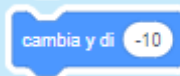


## SUGGERIMENTO

y è la posizione sullo sfondo dall'alto verso il basso.



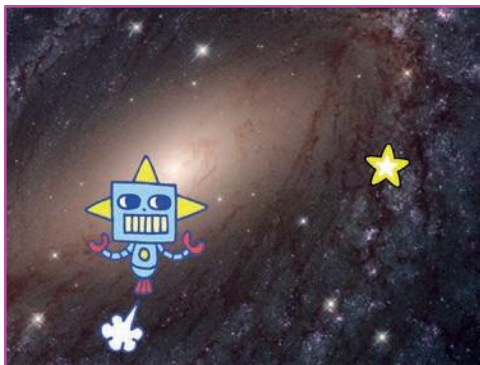
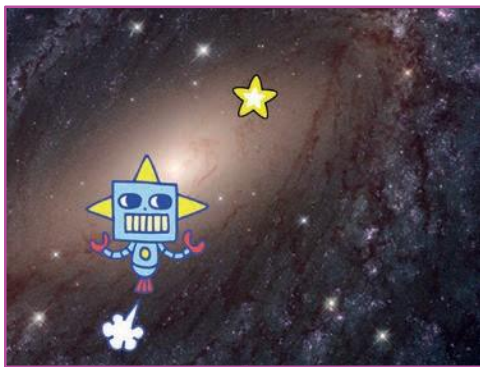
Scrivi un numero positivo per andare in su.



Scrivi un numero negativo per andare in giù.

# Acchiappa una stella

Aggiungi un personaggio da acchiappare



# Acchiappa una stella

scratch.mit.edu

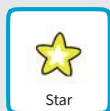
## PREPARATI



Scegli uno sprite da acchiappare, ad esempio una stella.



## AGGIUNGI IL CODICE



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

## PROVALO

Clicca la bandiera verde per iniziare.



Clicca il segno di stop per fermarlo.



# Riproduci un suono



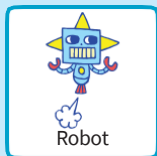
Riproduci un suono quando  
il tuo personaggio tocca la stella



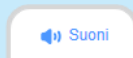
# Riproduci un suono

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Clicca per selezionare lo sprite Robot..



Clicca «Suoni»

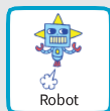


Scegli un suono dalla libreria dei suoni, es. Collect.

## AGGIUNGI IL CODICE

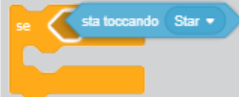


Clicca «Codice» e aggiungi questi blocchi.



Scegli il tuo suono dal menù.

Inserisci il blocco «sta toccando» dentro al blocco «se ... allora».



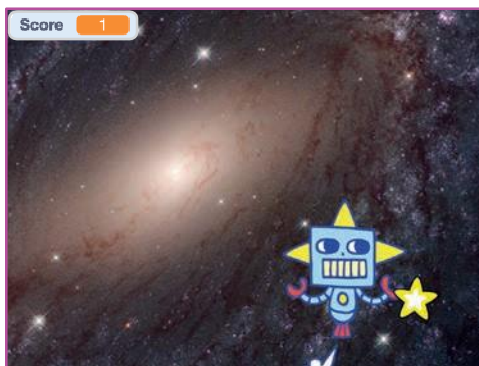
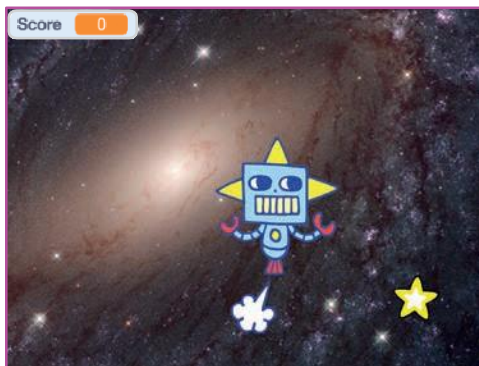
## PROVALO

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Aggiungi il punteggio

Fai punti quando tocchi la stella



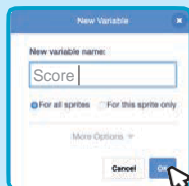
# Aggiungi il punteggio

scratch.mit.edu

## PREPARATI

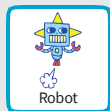
Scegli «Variabili».

Clicca il bottone  
«Crea una variabile»

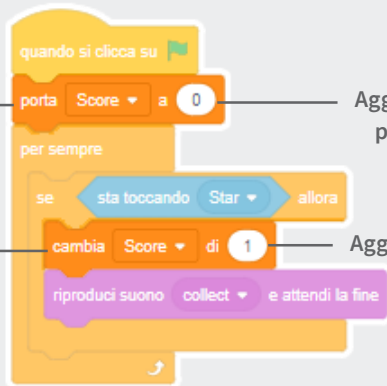


Chiama la variabile  
Score e poi clicca OK.

## AGGIUNGI IL CODICE



Scegli Score  
dal menù.



Aggiungi questo blocco  
per azzerare Score.

Aggiungi questo blocco per  
aumentare Score.

## SUGGERIMENTO



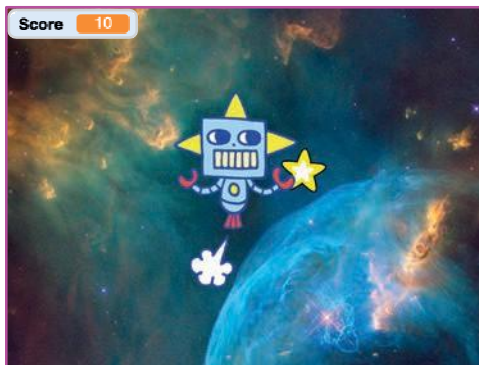
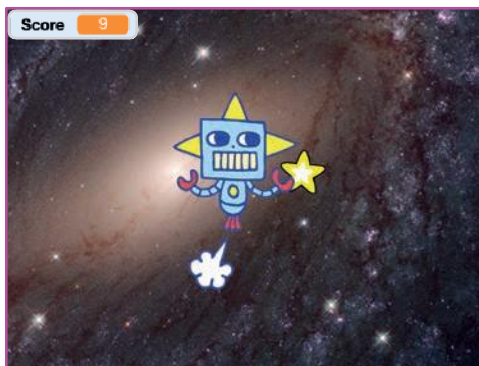
Usa il blocco «porta» per azzerare il punteggio.



Use usa il blocco «cambia» per aumentare il punteggio.

# Livello successivo!

Passa al livello successivo



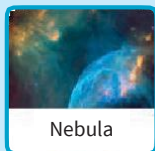
# Livello successivo!

scratch.mit.edu

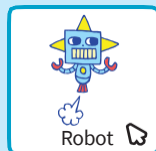
## PREPARATI



Scegli un altro  
sfondo, es. Nebula.



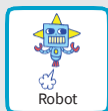
Nebula



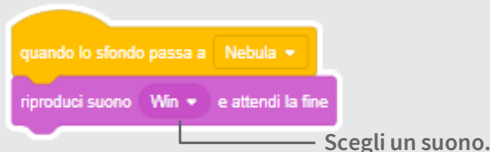
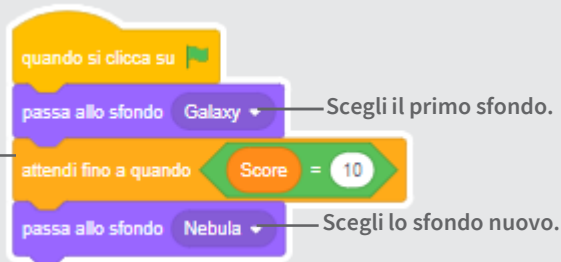
Robot

Seleziona lo sprite Robot.

## AGGIUNGI IL CODICE



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



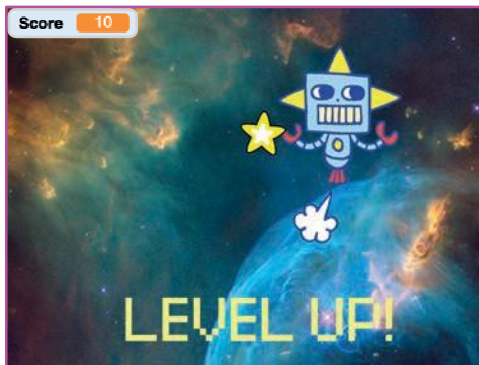
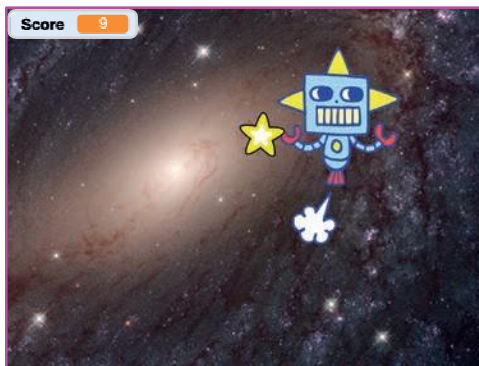
## PROVALO

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, es. "Level Up!"

Disegna un nuovo sprite



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

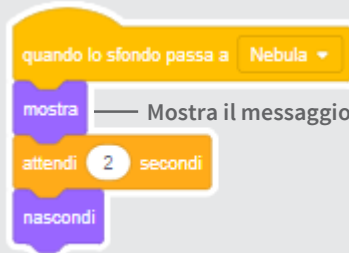


Puoi cambiare il font, il colore, la dimensione e lo stile.

## 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.

