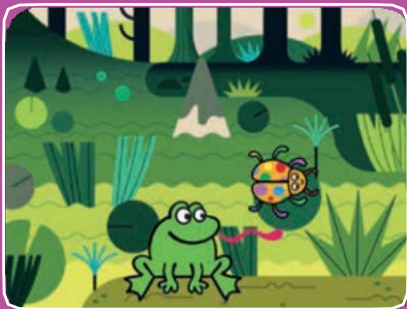
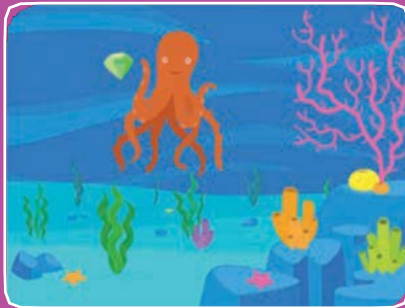
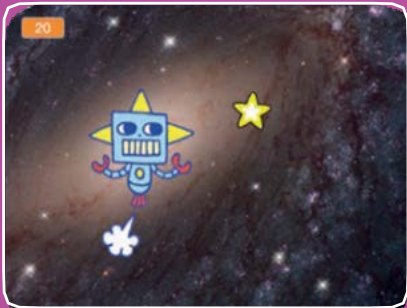


Gioca ad Acchiapparella



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

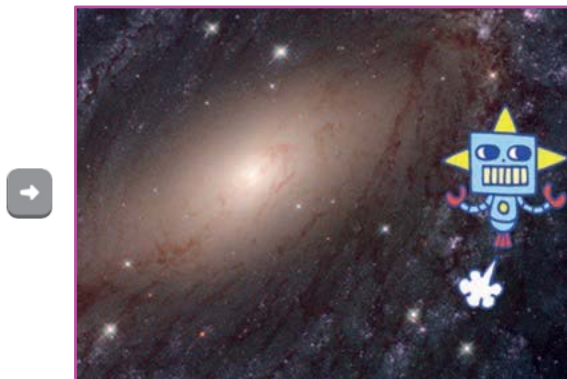
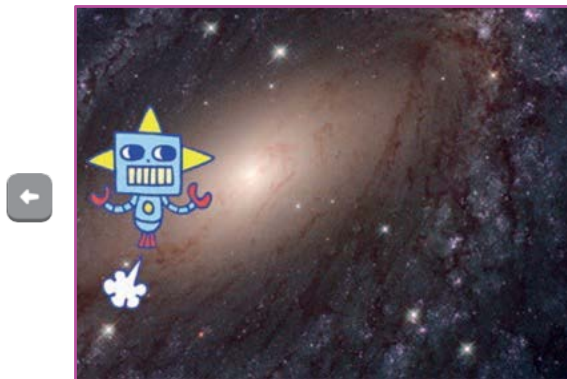
Gioca ad Acchiapparella

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



Gioca ad Acchiapparella

1

SCRATCH

Muovi a Destra e Sinistra

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



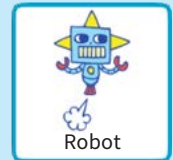
Scegli uno sfondo.



Galaxy



Scegli un personaggio.



Robot

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si preme il tasto freccia destra

cambia x di 10

Scegli freccia destra.

quando si preme il tasto freccia sinistra

cambia x di -10

Scegli freccia sinistra.

Metti il segno meno per muoverti verso sinistra.

PROVA

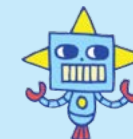
Premi i tasti freccia.



SUGGERIMENTO

Scrivi un numero negativo per muoverti a sinistra.

cambia x di -10



Scrivi un numero positivo per muoverti a destra.

cambia x di 10

Muovi Su e Giù

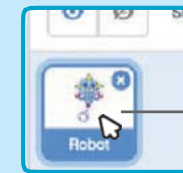
Usa i tasti freccia per muovere su e giù



Muovi Su e Giù

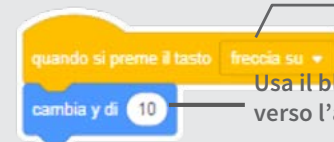
scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Clicca sul tuo personaggio per selezionarlo.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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.

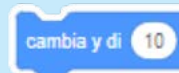
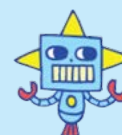
PROVA

Premi i tasti freccia.

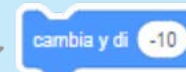


SUGGERIMENTO

y è la posizione dall'alto verso il basso.



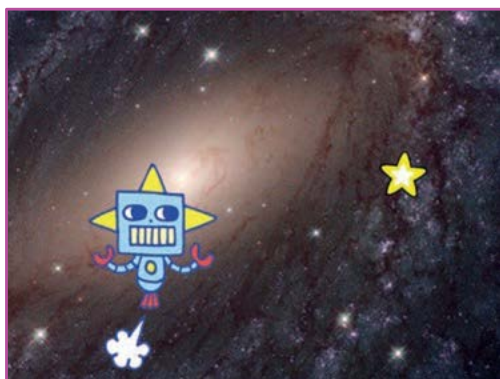
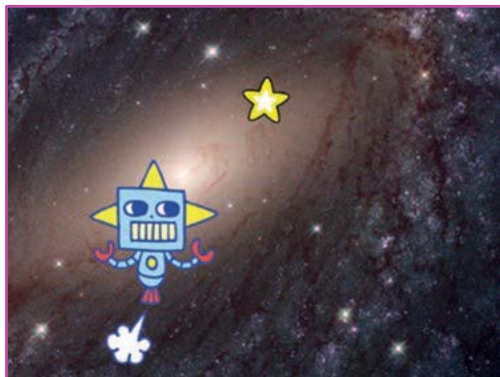
Scrivi un numero positivo per andare in su.



Scrivi un numero negativo per andare in giù.

Acchiappa una Stella

Aggiungi un personaggio da acchiappare



Gioca ad Acchiapparella

3

SCRATCH

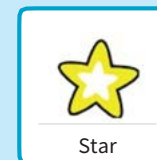
Acchiappa una Stella

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

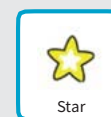


Scegli uno sprite da acchiappare, per esempio una stella.



Star

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Star



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

PROVA

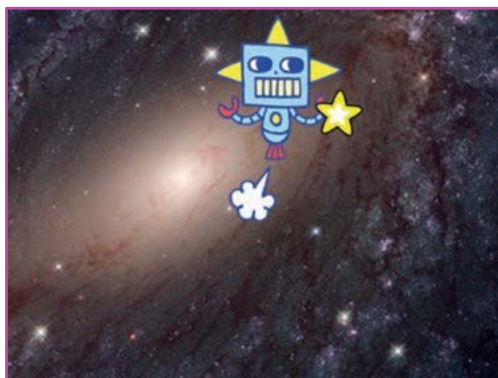
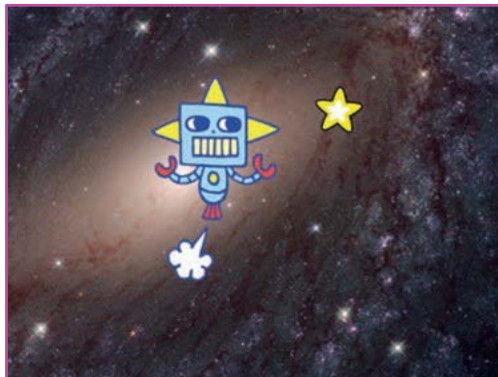
Clicca la bandiera verde per iniziare.



Clicca il segno di stop per fermarlo.

Riproduci un Suono

Riproduci un suono quando
il tuo personaggio tocca la stella



Gioca ad Acchiapparella

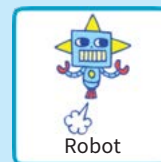
4

SCRATCH

Riproduci un Suono

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Clicca per selezionare lo
sprite Robot..



Clicca «Suoni»

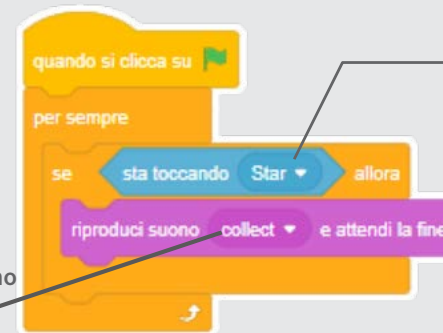


Scegli un suono dalla libreria dei
suoni, come Collect.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca «Codice» e aggiungi questi blocchi.



Scegli il tuo suono
dal menù.

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



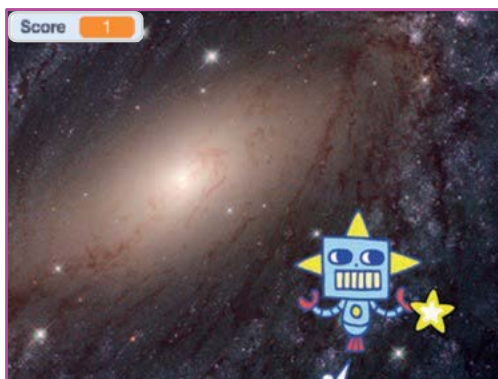
PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Aggiungi il Punteggio

Fai punti quando tocchi la stella



Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Scegli «Variabili».

Clicca il bottone
«Crea una variabile»



Chiama la variabile
Score e poi clicca OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **Score**
dal menù.



Aggiungi questo blocco
per azzerare Score.

Aggiungi questo blocco per
aumentare Score.

SUGGERIMENTO



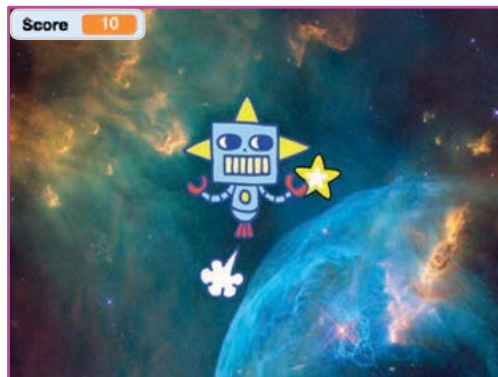
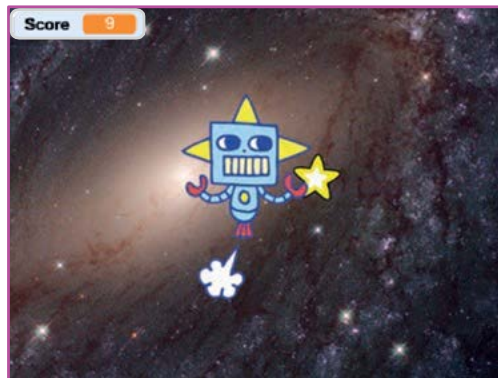
Usa il blocco «porta» per azzerare il punteggio.



Usa il blocco «cambia» per aumentare il punteggio.

Livello Successivo

Passa al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

6

SCRATCH

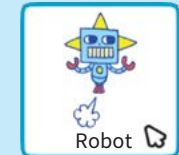
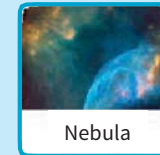
Livello Successivo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

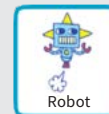


Scegli un altro sfondo, per esempio Nebula.

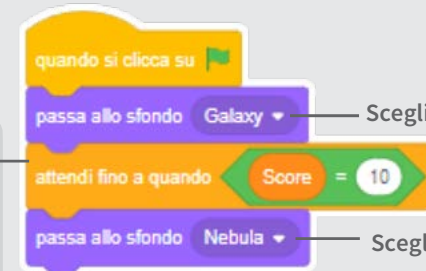


Seleziona lo sprite Robot.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

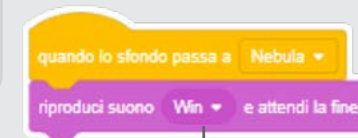


Inserisci il blocco Score nel blocco «uguale» dalla categoria degli operatori.



Scegli il primo sfondo.

Scegli il nuovo sfondo.



Scegli un suono.

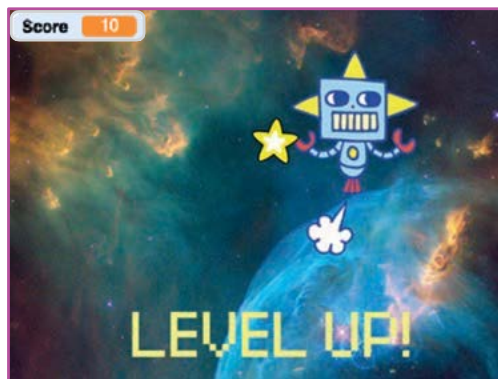
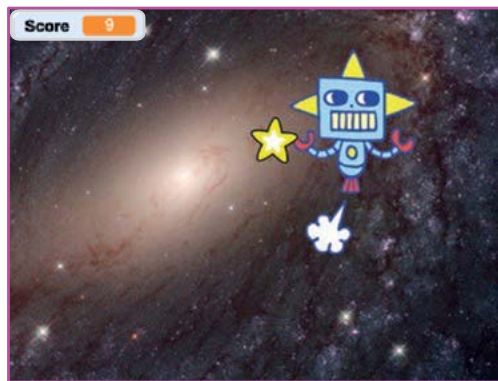
PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare a giocare!



Mostra un Messaggio

Mostra un messaggio
quando passi al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

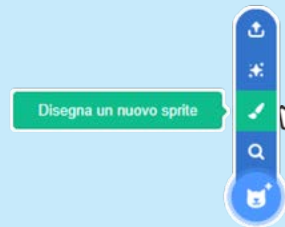
7

SCRATCH

Mostra un Messaggio

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



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

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

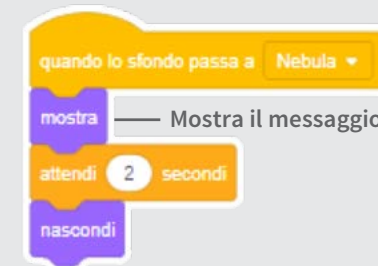


Puoi cambiare il font il colore,
la dimensione e lo stile.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Nascondi il messaggio all'inizio del gioco.



Scegli lo sfondo per
il livello successivo.

PROVA

Clicca sulla bandierina verde per iniziare a giocare.

