

# Salta gli Ostacoli



Fai saltare ad un personaggio degli ostacoli che si muovono

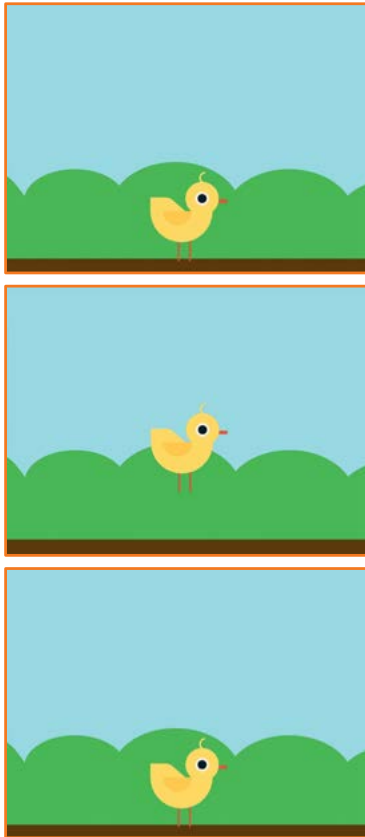
# Salta gli Ostacoli

Usa le carte in questo ordine:

1. Saltare
2. Vai alla Partenza
3. Ostacoli che si Muovono
4. Aggiungi un Suono
5. Fine del Gioco
6. Aggiungi Ostacoli
7. Punteggio

# Saltare

Fai saltare un personaggio.



Salta gli Ostacoli

1



# Saltare

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



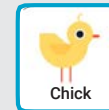
Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



```
quando si preme il tasto spazio
  ripeti 10 volte
    cambia y di 10
  ripeti 10 volte
    cambia y di -10
```

Scrivi il segno meno per far scendere il personaggio.

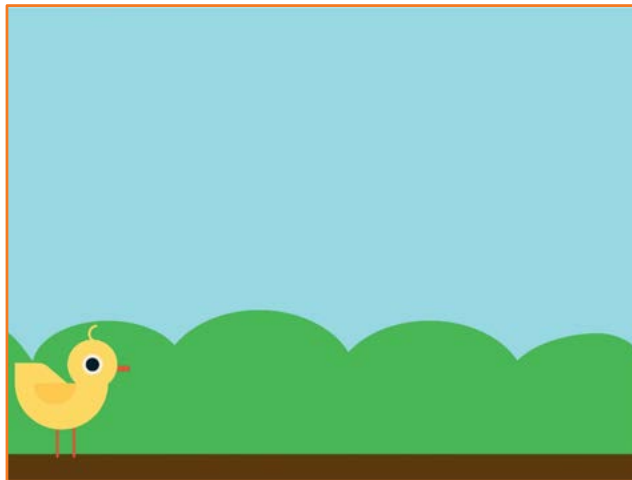
## PROVA



Premi spazio sulla tastiera.

# Vai alla Partenza

Imposta il punto di partenza del tuo personaggio.



Salta gli Ostacoli

2



# Vai alla Partenza

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



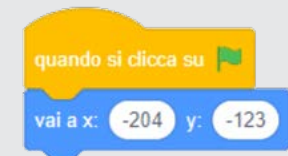
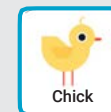
Trascina il tuo personaggio dove vuoi che inizi.



Quando muovi il personaggio, i blocchi di **movimento** si aggiornano automaticamente nel pannello a sinistra.

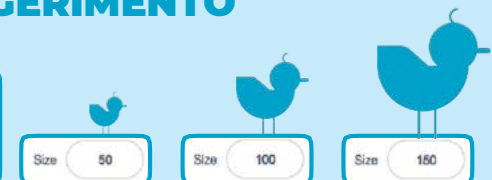
Usando il blocco "vai a" puoi impostare la posizione del tuo personaggio.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



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

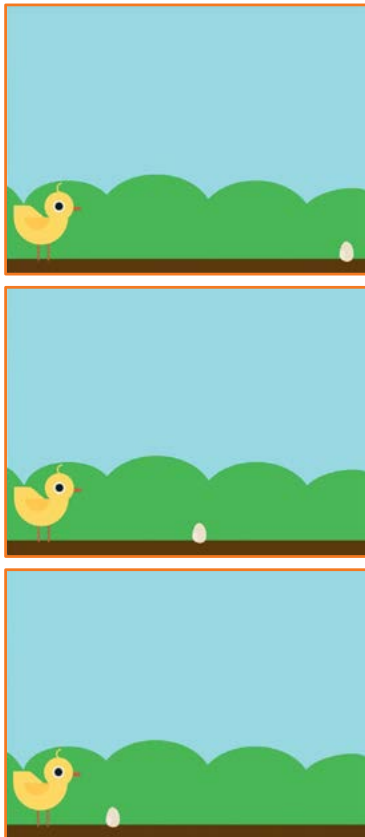
## SUGGERIMENTO



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

# Ostacoli che si Muovono

Fai muovere un ostacolo sullo sfondo.



Salta gli Ostacoli

3

SCRATCH

# Ostacoli che si Muovono

scratch.mit.edu

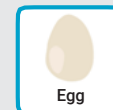
## PER INIZIARE



Scegli uno sprite per l'ostacolo.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE



```
quando si clicca su [bandierina verde]
per sempre
  vai a x: 240 y: -145
  scivola in 3 secondi a x: -240 y: -145
```

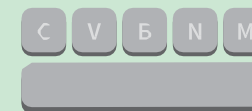
Inizia dal bordo destro dello sfondo.

Scrivi un numero più piccolo per andare più veloce.

Scivola fino al bordo sinistro dello sfondo

## PROVA

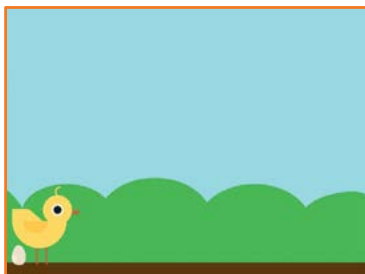
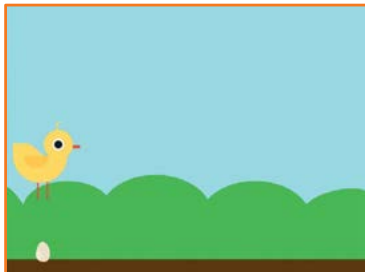
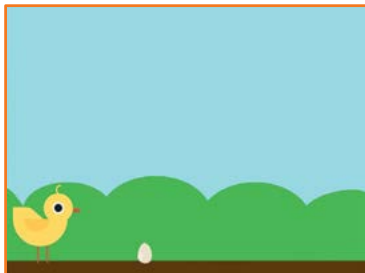
Clicca la bandierina verde per iniziare



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Aggiungi un Suono

Fai un suono quando il personaggio salta.



Salta gli Ostacoli

4

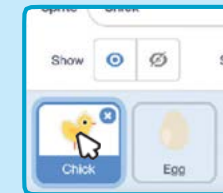


# Aggiungi un Suono

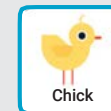
scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

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 bandiera verde

```
vai a x: -204 y: -123
```

Aggiungi il blocco **avvia riproduzione suono**, poi seleziona il suono.

## PROVA

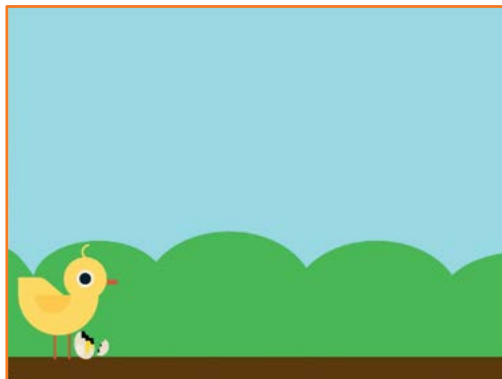
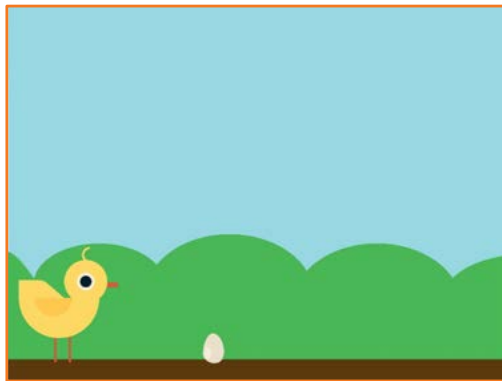
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Fine del Gioco

Il gioco finisce quando il personaggio tocca un ostacolo.



Salta gli Ostacoli

5

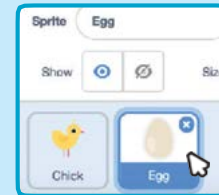


# Fine del Gioco

scratch.mit.edu

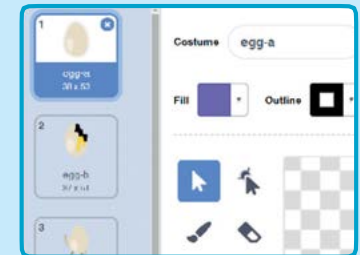
## PER INIZIARE

Clicca per selezionare l'ostacolo.



Costumi

Clicca **Costumi** per vedere gli altri costumi del tuo ostacolo.



## AGGIUNGI QUESTO CODICE

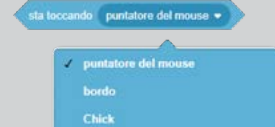
Codice

Clicca **Codice** e aggiungi questo codice.



```
quando si clicca su [bandierina verde]
passa al costume egg-a
attendi fino a quando [sta toccando Chick]
passa al costume egg-b
ferma tutto
```

Inserisci il blocco "sta toccando" e scegli il tuo personaggio dal menu.



Scegli un altro costume per il tuo ostacolo per fargli cambiare aspetto.

## PROVA

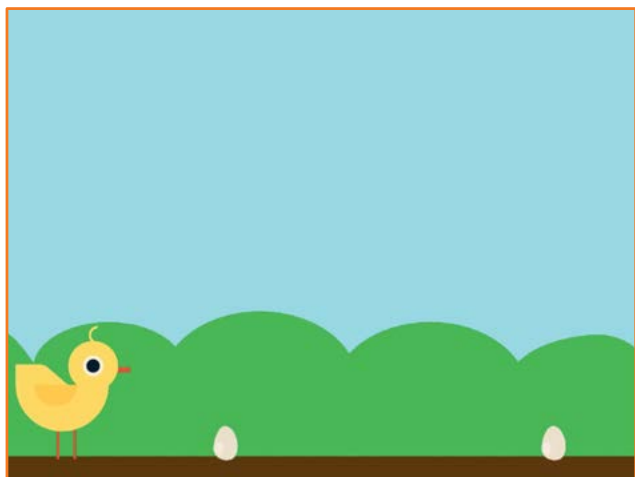
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

# Aggiungi Ostacoli

Rendi il gioco più difficile aggiungendo altri ostacoli.



Salta gli Ostacoli

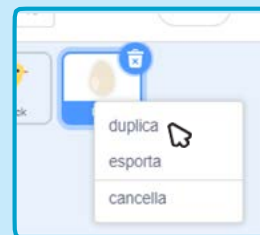
6



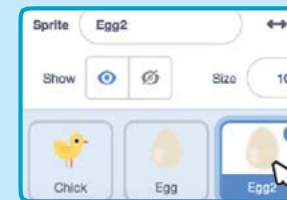
# Aggiungi Ostacoli

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

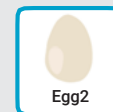


Per duplicare l'ostacolo, fai clic col tasto destro sulla sua icona (sul Mac control-clic) e poi scegli **duplica**.



Clicca il nuovo ostacolo per selezionarlo.

## AGGIUNGI QUESTO CODICE



```
quando si clicca su [bandierina verde]
nascondi
attendi 1 secondi
mostra
per sempre
vai a x: 240 y: -145
scivola in 3 secondi a x: -240 y: -145
```

Aggiungi questi blocchi per inserire un'attesa di un secondo prima di mostrare il nuovo ostacolo.

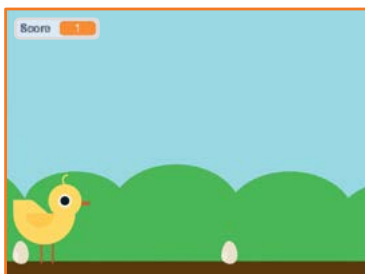
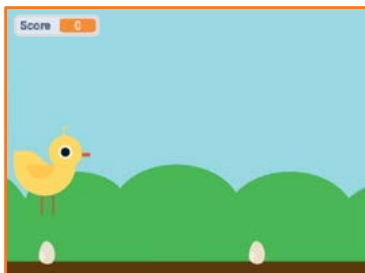
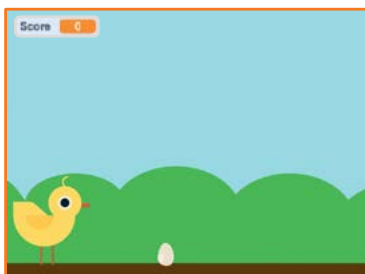
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Punteggio

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



Salta gli Ostacoli

7



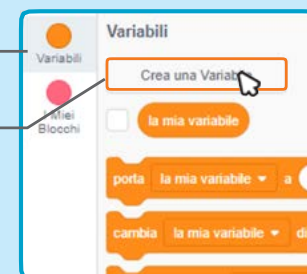
# Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Seleziona **Variabili**.

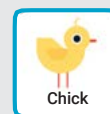
Clicca **Crea una Variabile**.



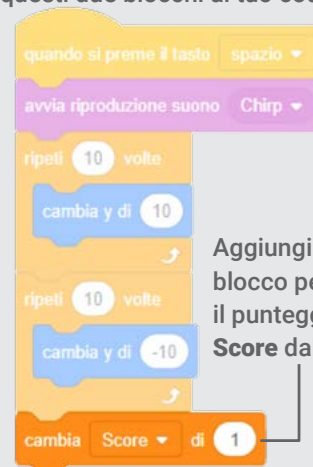
Chiama la variabile **Score** e poi clicca **OK**.

## 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.

## PROVA

Salta gli ostacoli per aumentare il punteggio!