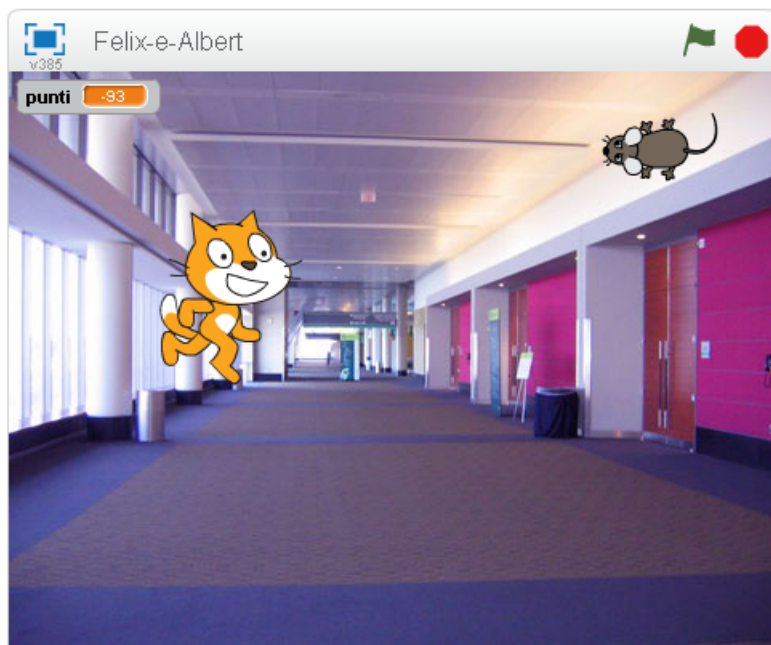


---

Titolo: Felix e Albert  
Livello: Livello 1  
Language: it-IT  
Stylesheet: scratch  
Embeds: “\*.png”  
Materials: “Felix-e-Albert.sb2”  
Note: “note per i club leader.md”  
...

# Introduzione

Noi andremo a creare un gioco dove **Felix il gatto** cerca di catturare il topolino **Albert**. Albert è controllato con il mouse e cerca di non essere preso da Felix. Più a lungo riesci a far fuggire Albert e più punti farai, però non farti prendere perchè altrimenti i punti andranno giù!



## Passo 1: Felix insegue il mouse

*Vogliamo che Felix inseguia il puntatore del mouse.*

### Lista delle attività

- **Creare un nuovo progetto File->Nuovo**
- Cliccare su **stage 1 sfondo** vicino a **Sprite** e poi andare sulla sezione **Sfondi**, clicca su **Scegli uno sfondo dalla libreria** e seleziona lo sfondo **Interni/hall**. Cancellare lo sfondo bianco **tasto destro->cancella**
- Cliccare sulla parte **Sprite** e poi sulla **i** che appare, quindi cambiare il nome dello Sprite con **Felix**
- Assicurarsi che Felix punti solo a destra e sinistra cambiando lo stile di rotazione in <-->

- **Creare il seguente script:**



## Verifica il tuo progetto

**Clicca sulla bandiera verde**

Cosa fa Felix?

Segue il puntatore del tuo mouse?

Sembra che cammini quando si muove?

Si muove con la velocità corretta?

## Salva il tuo progetto

File->Salva

# Passo 2: Felix insegue Albert

*Vogliamo che Felix insegua Albert il topolino invece del puntatore del mouse.*

## Lista delle attività

- Creare un nuovo sprite cliccando su **Nuovo sprite: Scegli uno sprite dalla libreria** selezionando poi **Animali/Mouse1**
- Cambiare il nome dello sprite con **Albert**
- Cliccare sulla sezione **Costumi** e sull'editor selezionare il topolino con il mouse. Intorno al topolino apparirà un rettangolo con il quale rimpiccioliamo il topolino facendolo diventare più piccolo di Felix.
- Assicurarsi che Albert punti solo a destra e sinistra cambiando lo stile di rotazione in <-->
- **Creare il seguente script per Albert:**



## Verifica il tuo progetto

**Clicca sulla bandiera verde**

Albert si muove insieme al puntatore del mouse?

Felix insegue Herbert?

## Salva il tuo progetto

File->Salva

## Passo 3: Felix dice che ha preso Albert

*Vogliamo che Felix ci dica quando prende Albert.*

### Lista delle attività

- **Cambiare lo script di Felix come segue**



## Verifica il tuo progetto

**Clicca sulla bandiera verde**

Felix ci avvisa quando prende Albert?

## Salva il tuo progetto

File->Salva

## Passo 4: Albert si trasforma in un fantasma quando viene preso da Felix

*Invece di far dire qualcosa a Felix ora vogliamo che Albert si trasformi in un fantasma quando viene preso.*

### Lista delle attività

- **Cambiare lo script di Felix in modo che mandi il messaggio “preso” quando riesce a prendere Albert**



- Selezionando Albert aggiungere un nuovo costume, dalla sezione **Costumi** cliccare su **Scegli un costume dalla libreria** e poi selezionare il costume **Fantasia/ghost2-a**.
- Sull'editor cliccare sul nuovo costume, il fantasma, e ridimensionarlo per farlo diventare più piccolo.
- Cambiare i nomi dei cosumi di Albert in modo che il topolino si chiami *‘vivo’* e il fantasma si chiami *‘morto’*
- **Ora creare un nuovo script per trasformare Albert in un fantasma:**



## Verifica il tuo progetto

### Clicca sulla bandiera verde

Albert si trasforma in fantasma quando è preso da Felix?

Felix emette i suoni corretti?

Feliz rimane fermo abbastanza per far si che Albert riesca a fuggire?

## Salva il tuo progetto

File->Salva

# Passo 5: Teniamo un punteggio

Ora aggiungiamo il punteggio così sapremo quanto siamo bravi a tenere Albert vivo. Partiremo con il punteggio a zero e lo incrementeremo di uno per ogni secondo che passa. Se Felix prende Albert il punteggio verrà diminuito di cento.

## Lista delle attività

- Creare una variabile, per tutti gli *sprite*, chiamata **punti**. Cliccare sulla sezione **Script, Variabili e Liste, Crea una Variabile** e chiamarla

**punti**, assicurarsi di selezionare **Per tutti gli sprite**.

- Cliccare su **stage 1 sfondo** vicino a **Sprite** e creare due script come segue:



## Verifica il tuo progetto

**Clicca sulla bandiera verde**

Il punteggio sale ogni secondo?

Il punteggio scende di cento quando Albert viene preso?

Cosa succede se Albert viene preso prima che il punteggio arrivi a cento?

Il punteggio si azzerava quando inizio il gioco?

## Salva il tuo progetto

File->Salva

**Ben fatto hai terminato, ora puoi divertirti a giocare!**